

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Ústav informačních studií a knihovnictví

## **PŘÍLOHY DISERTAČNÍ PRÁCE**

Denisa KERA

Praha 2005

**KARLOVA UNIVERZITA V PRAZE**  
Filozofická fakulta  
Ústav informačních studií a knihovnictví

**PŘÍLOHY DISERTAČNÍ PRÁCE**

Autor: Denisa Kera  
Studijní program: Informační studia a knihovnictví  
Studijní obor: Informační věda  
Vedoucí disertační práce: Doc. PhDr. Rudolf Vlasák

**Praha 2005**

<b>Příloha č. 1: Performativita kódu.....</b>	<b>01</b>
The Genius Malignus In The Methodology Of New Media Research (2002) .....	02
 <b>Příloha č.2: Otázky technologické jinakosti .....</b>	<b>10</b>
Revolts against the tradition and continuity as the bases of the European identity (2003)..	11
 <b>Příloha č.3: Hybridní společnost lidí a strojů.....</b>	<b>15</b>
Matrix - the new Constitution between hardware, software and wetware (2005) .....	16
 <b>Příloha č.4: Weblogy, sociální software a další podoby kooperace na síti .....</b>	<b>25</b>
Sítě lidí a sítě strojů - od sociálního softwaru ke gridům (2004) .....	26
Přiliš osobní internet - weblog, P2P a kolaborativní technologie (2002) .....	28
Bloguji, tedy jsem (alespoň na Internetu) (2003) .....	35
Blogtalk Reloaded ve Vídni (2004) .....	38
Čtenářské kroužky a privátní knihovny na síti (2003) .....	40
Flash mobs, hiptop hry a další formy sdružování a hraní mezi on line a off line realitou (2003).....	42
 <b>Příloha č.5: Hypertextová literatura.....</b>	<b>44</b>
Anatomie (elektronického) psaní: kniha, text, textový blok, webová stránka, algoritmus, počítačový příkaz (2003) .....	45
 <b>Příloha č.6: Vybrané osobnosti teorie nových médií .....</b>	<b>57</b>
Problém metody v teorii nových médií: Gregory L. Ulmer (2003) .....	58
Recenze: Hansen, M.: New philosophy of new media (2004) .....	64
Recenze: V krajinách Keiko Sei - politika, umění a technologie (2003) .....	66
 <b>Příloha č.7: Posthumanismus .....</b>	<b>68</b>
Biotechnologie, umění a posthumanismus (2005) .....	69
Mezi evolucí a apokalypsou - Transhumanismus (2003) .....	72
Filozofie Matrixu (2003).....	75
Staromládenecké stroje, mechanická nevěsta a další podoby spojení sexuality a technologií (2004).....	79
 <b>Příloha č.8: Fenomény počítačových her .....</b>	<b>82</b>
Virtuální ekonomiky MMOGs (2004).....	83
Virtuální ekonomika, imaginární majetek a směnárna herní měny (2004) .....	85

<b>Příloha č.9: Digitální umění.....</b>	<b>87</b>
Terrorist Video and the new Iconoclasm in Art after 11. September (2002) .....	88
Teroristická videa a nový ikonoklasmus v elektronickém umění po 11.září (2003) .....	93
Game & Art engine (2003).....	99
Performance strojů a lidí v on line prostředí (2003) .....	102
Estetika počítačových virů a parazitování na webu (2003) .....	106
Utopická média: rádio a internet (2004) .....	113
Mobilní přístroje jako štětec a zbraň (2004).....	117
Digitální kutilství - dema, intra, VJ performance a machinima filmy (2004) .....	120
Umění kyberkartografie (2002) .....	121
<b>Příloha č.10: Konvergence médií a fanouškovské aktivity .....</b>	<b>124</b>
Literatura faninek a fanoušků na síti - kolaborativní fantexty (2000) .....	125
Kamera jako médium a předmět destrukce: fenomén „Blair Witch“ (2001) .....	132
Internet není jen “ancilla” filmu (2001) .....	134
DV, DVD a filmy na internetu... kde hledat novou filmovou estetiku? (2001) .....	136
<b>Příloha č.11: Vlastní umělecké a kurátorské projekty .....</b>	<b>139</b>
Katalog umělce Christiana de Lutz (2003) .....	140
Kurátorský projekt: Kdo si hraje, nezlobí! Festival Entermultimediale (2005) .....	142
Kurátorský projekt: BioArt a výstava Hiddenland (2005) .....	143

## Příloha č.1: Performativita kódu

Kera, Denisa. *The Genius Malignus In The Methodology Of New Media Research. The Politics of New Media Research: Methodologies, Debates And Practices. Southern Review.* 2002, roč. 35, č. 3, s. 39-52. ISSN 0038-4526.

### Abstract:

The problems of unrepresentable processes, events and technological innovations lay in the background of many discussions in new media theory and contemporary philosophy. Developed in different terms, these problems reveal an important performative strategy of overcoming the distance between speaking or writing and its object and creating new discourses. The methodology of new media research is simply an experiment and inquiry into the relation between theory and practice, interpretation and performance, structure and genesis and ultimately philosophy and technology.

# THE GENIUS MALIGNUS IN THE METHODOLOGY OF NEW MEDIA RESEARCH

## Introduction

New media research has been subjected to a large number of adopted terminologies and neologisms with inadequate results in developing a critical vocabulary and identity of this discipline. This is usually interpreted as an inability of scholars to deal with the ever growing numbers of artefacts produced by new media and phenomena related to the field of new media studies. What often remains ignored is the persistent inclination of this terminology towards philosophy and a more elaborate analysis of what is exactly denoted by the expression 'new phenomena'.

The lack of a definition what is exactly new media and the inclination towards philosophy are in fact related and symptomatic for new media studies. More important than the concrete effects of a specific technologies that are well illustrated by media studies and social sciences, seem to be the phenomenon of the technological acceleration itself, the emergence and the exponential growth of new technologies. This could be the reason why contemporary continental philosophy gained such a prominent position in the effort of new media studies to establish its identity as a discipline.

Philosophy does not have a fixed methodology or a given set of problems like social sciences or media studies, and it is more open to deal with emergent phenomena, formulate new problems and discourses. However, this practice is not unproblematic in the case of new media studies. By exploring the problematic aspect of the relation between philosophy and new media, often described in terms of post-modern fashion, we hope to show it reflects an important attribute of new media writing and not only a trend.

The philosophy often acts as a 'genius malignus' for new media theory and its search for methodology. It is an 'exceedingly deceitful demon' because it is potent in concepts and constructions that have seduced many of the new media theories into techno-optimist (or pessimist) illusions and dreams that 'laid snares for its credulity'.<sup>1</sup> The same genius, however, leads new media research into an important discovery that the certainty of 'I think therefore I am' and every other philosophical concept should be traversed into the creativity of 'I invent, therefore I am'. This metaphorically expresses the main attribute of new media methodology as a performative endeavour. The distance between writing (representation) and its object or between the discourse and the event (emergent technology) simply dissolves in the case of new media writing into artistic experiments rather than research.

## Performative Methodology

Philosophy lacks methodology in the strict sense because it is a creator of the quest for method and its goal is to keep this position and the ability to bring new types of questions, or to question in unexpected ways. To pose new questions is like inventing a new medium through which different experiences and language games become possible. Philosophy is always a philosophy of 'new media' because it constantly searches for new means of expression that will adequately render new phenomena. Philosophical idiolects as well as emergent technologies reinterpret our common experience of the world in new ways and redefine our use of language and other means of communication and interaction. These reinterpretations and experiments should be understood in terms of translation between different languages, disciplines and domains of experience.

Translation is for many reasons a paradigmatic case of the search for new expressions. It is also a very promising metaphor for new media writing, referring to the limits of representation as the limits of our language encountering another language or communication system that are never homogenous. Translation is always an event which exposes both the heterogeneity and homogeneity of languages or systems that encounter each other. The critical engagements with new technologies is like a translation from a newly acquired language that we are still learning and there is no previous tradition of translations.

New technologies then challenge our ability to represent them, and force us to invent a new medium of expression by testing the limits of our available languages. These limits of presentation

and/or translatability are frequently manifested as a certain self-reflectivity of the medium testing its own limits or different paradoxes described in this paper as a performativity of writing and language in new media research and philosophy.

Similar problems of unrepresentable (untranslatable) processes, events or technological innovations lay in the background of many discussions in new media theory and determine its theoretical aspirations. Developed in different terms, they reveal an important strategy of overcoming the distance between writing (speaking) and its object in the act of writing itself, a strategy also typical for contemporary philosophy. It is often ambiguous whether this is simply an indication of the unstable object that is difficult to represent or a manifestation of the self-reflective character of the medium that is trying to reinvent itself and how these phenomena are exactly related.

An interesting example of such strategy and discussion in philosophy is the Kantian concept of the sublime and the Lyotard's analysis of it in relation to avant-garde movements and postmodernism. While in the case of Kant the concept of the sublime refers to the self reflection and supremacy of our mind ('The Medium'), Lyotard interprets it in the context of the unrepresentable in presentation, a phenomenon typical of avant-garde art and postmodernism (and example of unstable object). The sublime in the context of Kant's third *Critique of Judgement* can not be found in nature nor it is a property of some object, but it is property of ourselves, our reason:

Therefore the feeling of the sublime in nature is respect for our own vocation, which we attribute to an object of nature by a certain subreption (substitution of a respect for the object in place of one for the idea of humanity in our own self-the subject); and this feeling renders, as it were, intuitable the supremacy of our cognitive faculties on the rational side over the greatest faculty of sensibility. (Kant, 'The Critique of Judgement': SS 27. Quality of the delight in our estimate of the sublime, accessed 20/06/2002).

The sublime is the self reflective moment of our humanity and mind, in which pure reason reveals itself through an act of excess and violation of the boundaries of our imagination and language. The 'object' of the sublime can never be represented adequately, but it is aroused by the presentation of inadequacy of exhibition. This is emphasised by Lyotard in his *Lessons on the Analytic of the Sublime* and interpreted as a creativity of the critical thinking that is never determined by any principles but exists as a process of constant search for them.

In similar paradoxical and self-reflective manner the 'language' of new media explores its limitations when facing the creativity of the technological innovations. We could assume that writing about new media represents a certain type of technological sublimity corresponding to the sublimity in art. In the view of Lyotard's , postmodernism and avant-garde art are characterised by the same respect for the unrepresentable in the representation, for the 'unattainable', that opens a space of infinite creativity. Certain texts, artworks, and we can add to it technologies, are simply not ruled by pre-given concepts but they have a status of events and experiments that search for new rules and concepts. These rules and categories are formulated only after the work is done, a situation that Lyotard describes as a paradox of the future anterior:

A post-modern artist or writer is in the position of the philosopher: the text he writes, the work he produces are not in principle governed by preestablished rules, and they cannot be judged according to a determining judgement, by applying familiar categories to the text or to the work. Those rules and categories are what the work of art itself is looking for... Hence the fact that work and text have the characters of an event; hence also, they always come to late for their author, or, what amounts to the same thing, their being put to work, their realisation (mise en oeuvre) always begin to soon. Post modern would have to be understood according to the paradox of the future (post) anterior (modo). (Lyotard, 1984, 81)

Paradoxes of the future anterior or the sublime are only examples of an important strategy in contemporary philosophy to overcome the distance between the discourse and its object often understood as a singularity, becoming, new entity etc.. It illustrates the creative potential of the language or other system of presentation to convey new meanings and to open a space for new engagements with the 'object'.

The question of methodology in new media writing and in contemporary philosophy is for this reasons a question of how to identify and how to do justice to creativity and becoming. We

could call it a performative methodology because its intentions are to show and even create rather than simply describe. There are many other instances of similar performative methodology in contemporary philosophy: the deconstructive writing of Jacques Derrida, attempts for ontology of the event and unoriginal heterogeneity by Andrew Benjamin, different Deleuzian anti-representational concepts and rhizomatic structure of the emergence of events and individuations, similar concepts in Walter Benjamin (allegory) etc.

For further illustrations of performative strategy we can use the important example of a contemporary 'methodology': deconstruction and the 'Derridean writing' in general. The so called 'deconstructive' approach to philosophical writing by Jacques Derrida is a model example of argumentative structure becoming a performative gesture in order to address the question and event of singularity and alterity. The artistic and experimental texts like *Glas* or *Postcards* break down the division between saying and showing (doing), between the use and the mentioning of words. Writing and reading become singular events and not simple explanations or apprehensions of what is singularity or other concept. This makes the texts unpredictable and open to heterogeneous items and issues, that we call inventions in the case of technology and creativity in the case of art.

What is important to point out in these examples is the strange performativity of language and reflection that identifies something by showing its inability to identify it or by 'performing' it in the language (medium) itself. In the case of new media writing, performativity is linked to the problems of translation, earlier defined as the paradigmatic case of encountering the limits of representation. These limits of translation between different languages or even incompatible entities like language and technology or humans and machines are overcome by the transgressive and generative possibilities of the performativity. Even a simple translation between two languages is linked to performativity because it is never a simple description of the other language but enactment of the text that originated in a different environment. We broadened the meaning of translation so it encompasses not only the exchanges between human languages but also between humans and machines or between machines themselves. Such performative translations are happening every day in the so called translators or more simple assemblers and compilers where programming languages or assembly languages are translated into machine instructions connecting our language and thinking with the machine processes or signs and words with the events.

There are also other forms of performativity in contemporary philosophy, linguistics and social sciences that emphasise different topics from the ones we are trying to develop in the case of new media writing and coding. Performativity as a concept often emphasises the role of extralinguistic social institutions like conventions (in the case of linguistic pragmatics and sociolinguistics) or rituals<sup>2</sup> and other cultural performances in everyday life that constitute the individual or collective identity as described in performance ethnography<sup>3</sup>. Related to this understanding of performativity that originated in J.L. Austin and the theory of speech acts is the Derridean criticism that understands performativity as iterability typical of every sign or signification. The performativity is nothing extra- or meta- linguistic but belongs to the structure of every sign, and this iterability enables us to use the signs in different and subversive manners. This characteristic of performativity as iterability is used by J. Butler to describe gender identification as a performativity. It is understood as discursive acts that reproduce and regulate bodily materiality<sup>4</sup> but also as certain bodily gestures and non linguistic actions that define or subvert the gender identification<sup>5</sup>. Similar definition of performativity as a ritualised production in which meaning is generated through the iteration and differentiation presents the concept of 'ritualisation'<sup>6</sup> by Catherine Bell. The processual qualities (performance, move, staging, plot, crisis, schism, reintegration) of performativity are also emphasised by anthropologists Schechner and Turner.<sup>7</sup>

Very different from these interpretations of performativity is Lyotard's critique of scientific knowledge in which 'efficiency and effectiveness become the exclusive criteria for judging knowledge and its worth.'<sup>8</sup> Here, performativity is synonymous to efficiency and optimisation measured by the relation between input and output in a stable system. Legitimation of science is built on this performativity that tries to usurp power and threatens the possibilities for new and different language games. Against this, Lyotard formulates his project of paralogy and paradoxes that should preserve our desire for the unknown by legitimising knowledge that is changing the linguistic practices and the communicational interactions.



Whether we understand performativity as the force of convention or as the iterability of every sign or as a certain type of language game that tends towards efficiency, performativity in these discussions is just a concept that describes a certain phenomena (ritual, gender, meaning, the crisis in the legitimisation of knowledge). We are using performativity not as a simple concept that is thematised in new media writing but as a methodology. This methodology thematises the new media as a constantly emerging phenomenon that destabilises our understanding and provokes us to look for different language games. This methodology also defines the function of our language as a search for the right translation that can bring together philosophy and technology, machines and humans, or machines and machines (programming languages) in order to involve more players in the language games and not to usurp absolute power.

In the context of new media research the performativity has a specific meaning since the ultimate examples of language performativity are the programming languages - their codes that use signs to produce effects but also to translate and connect machines with humans as well as machines with other machines. Language understood as a computer code rather than a simple medium always induces experiments and events that break down certain common division between the purely 'conceptual' and the 'ontological', between meaning and act, spirit and matter, the artificial and the natural etc. Computers and new media are the ultimate machines of language performativity, language experiments and paradoxes. New media writing actually uses philosophy in the same manner as computers use the language, as programming instructions or codes that when organised in algorithms produce different effects and make new software.

We could conclude on this point, that new media research never simply applies a given methodology to present facts but it is an exercise in the limits of our ability to comprehend when encountering new technologies and translate it into more common systems of representation. The technologies as a creative and emergent phenomena always pose a challenge to the traditional ways of presentation, the result of which structures like 'future anterior', 'mise en abyme', 'structural phenomenon', 'ontology of an event' and other hybrids and transgressions in our language become visible. The performative methodology is a double move in which we expose the old systems of signification through self-reflectivity and build new precedence through paradoxes. This means much more than only a description or a clarification that reduces new entities to already given systems of presentation and meaning. The objective here seems to be to build a new medium of presentation, a new language enhanced by the contact and the effort to translate something foreign or unseen before.

#### **New Media of Philosophy or Philosophy of New Media? Lunenfeld's and Manovich's performative terminology**

The subject of new media research has simply a status of an event, a process, and writing about events, processes and emergent phenomena is challenging for new media theory as much as for contemporary philosophy. The much criticised lack of methodology and its promiscuous symptoms in new media theory, reflect its focus on the limits of our language and its ability to deal with emergent phenomena. This is manifested through various types of performative strategies that are typical for new media writing as well as for philosophy. Writing becomes an experiment that explores the relation between theory and practice, interpretation and performance, structure and genesis and ultimately philosophy and technology. For this reason it is often hard to decide whether the theories are trying to invent a new medium of 'philosophising' or really looking for a new philosophy that will answer the challenges of new media.

When we take for example Lunenfeld's method of digital dialectic we can see how both of these intentions often blend together. Here the emergent phenomena of technology are developed in terms of interdependence between the dialectic and the digital, synonymous with the relation between theory and practice. Lunenfeld's method tries to overcome the distance between theory (philosophy) and practice (technology) by reinterpreting the meaning of what is digital and dialectic.

The main goal of this method is not to fall prey to the so called 'techno utopian discourses'. To describe these dangerous discourses, Lunenfeld employs phrase like 'hyped' (Lunenfeld, 1999, p.xiv) 'science-fictionalised' (Lunenfeld, 1999, p.xix) 'amateur futurism' (Lunenfeld, 1999, p.xix), 'rosy metanarratives' (Lunenfeld, xviii), 'technical arcanum turned journalistic cliché'

(Lunenfeld, 1999, p.2) etc.. The main weakness of this approach is that it is fantasising about the implications of new technologies instead of analysing their present phase and most importantly the unexpected questions and challenges that the present always pose. This distinction is not as banal as it may sound, because it acknowledges that the proper discourse on new technologies is always in a state of 'becoming' (connected to the present) and it should not be mistaken for discourses on the future and utopia that hypostatise certain old topics and hopes: immortality, possibility of purely spiritual existence (virtuality).

The proper discourse on new technologies is simply an open project and it refuses to become an utopian theory that searches for the 'teleology for the digital age' (Lunenfeld, 1999, p.xviii) or transcendental entities like fully immersive virtual realities that ultimately ignore the unstable but innovative character of new media. Lunenfeld is willing to admit that it is hard to resist these 'redemptive' and 'nurturing' motivations of every analysis of new media but such motivations should not stay in our way. To write about new technologies simply means to overcome teleology by constantly facing the limitations of new technologies. It is a confrontation of our theories and concepts with the current practice not an eschatology of the digital revelation.

This position is further described by Lunenfeld as 'grounding the insights of theory in the constraints of practice' (Lunenfeld, 1999, p.xv), a constant process with temporal results. Like in other similar definitions<sup>9</sup> the method of digital dialectic presents a clear example of a conflict between the medium and its object as a basis of successful inquiry into the new phenomena. We have to invent a new medium of philosophising by confronting our given theories with the possibilities of new media. These confrontations have positive effects not only for our understanding of new technologies but also for understanding the limits of our theories.

The new method of 'digital dialectic' expresses this search with the help of a paradox. While the 'dialectic' points to the repetitive confrontation of opposite views (theories), the 'digital' has a very specific sense of the constantly changing present that overcomes the teleological limitations of the dialectic. 'Digital dialectic' is a self-reflective phrase that does what it states even in the case of its own name. Bringing together these two terms means confronting the historical context of the dialectic method (or other theory) with the digital and unstable character of new technologies. This confrontation is the core of Lunenfeld's method that shows itself even through the choice of a phrase. The process (method) and the theory (name, phrase) merge in this confrontation and present an example of the performative strategy in new media writing.

In the case of 'digital dialectics' there is an important consequence on our understanding of new technologies. Digital media are actually something like embodiments of the non-teleological dialectic. They prove that the dialectic does not need to have an end or even a goal as in the case of the traditional use of this word in the context of Hegel and Marx. This is an important point because it shows that not only philosophy affects how we think about new media but also media influence the choice and the definition of some concepts and theories we are trying to employ. The non-teleological dialectic is synonymous to the 'digital dialectic' and the new digital technologies. It interprets the dialectical synthesis not as an end but only as the 'regeneration of the system' (Lunenfeld's definition of the digital in opposition to the dialectic):

Capable of indicating two possible states or conditions - '0' or '1' or 'off' or 'on' - the binary mode of cybernetic calculation might appear to resemble this duality, which is, in essence, the dualism of thesis and antithesis. Resemblance is not identity here, however, and conflating the digital with the dialectic is a mistake. On the digital frontier, the endless alternation of off/on, a system of closed and open switches, never generates a true synthesis; it merely impels the regeneration of the system. (Lunenfeld, 1999, p.xviii)

When we take into account this comparison of the digital and the dialectic and the reinterpretation of the teleological process of dialectical opposition into a neutral switching of the binary mode, we can fully grasp the potential of Lunenfeld's method. The digital dialectical as a method breaks down the difference between philosophy and technology. It does not exist as a theory if it is not applied on something concrete and the concrete cases give new sense to the used terminology. Philosophy is understood more like a methodological machine that constantly 'regenerates the system', the state of affairs between theory and practice, concepts and events in a given time. Such a machine simply grabs everything accessible at the time about the given topic and simply confronts all theories, facts and discourses, the whole range of phenomena, and plays them

one against another to see what survives in this tour de force of eclecticism. This is also the context in which we should understand another important metaphor of the 'screen grab' operation that serves as an introduction of the digital dialectic as well as any other initial phase of the future research.

The hybridised and interdisciplinary character of discourses on new media have a very similar effect to this capturing of the image on the monitor in a certain moment. In the same way new media theories capture the available discourses and facts that are present. To make screen shots means to immerse ourselves into the present and expose ourselves to all its ambiguities and conflicts. Lunenfeld understands this as a dialectical move in which 'reversals are not simply expected but required' (Lunenfeld, xv). In the course of doing this a very important characteristic of such a confrontation of theory and practice, and writing and technology occurs. There is no end to it and the works always remain unfinished, able to change with the advent of new ideas and new practice, method of investigation and writing. The method does not really serve to explain the becoming and the emergent phenomenon of new technologies but it definitely leaves space for it to happen and tries to perform it in the writing or the choice of phrases itself. Phrases like 'digital dialectic' or 'screen grab' are performative expressions in new media theory and not only descriptions.

Another case in which we will show similar performative methodology is the attempt to develop a critical language of new media by Lev Manovich. To trace such self reflective structures in the case of his methods of 'archaeology', 'theory of the present' and 'digital materialism' may sound surprising because he rarely makes references to post-modern philosophy. This makes his writing more interesting, since it shows that the tendency to involve paradoxes as a critical tool are immanent in new media writing. Attempts to 'present the unrepresentable' and to define the language of emergent phenomena like interfaces, databases, computer animation also lead to cases of 'argument - performance' and concepts that imitate processes. All these experiments enhance our experience of reading and make it less mechanical. Reading simply becomes an encounter with these phenomena. Language ceases to be an analogue medium of more or less transparent character but becomes digital and infinitely translatable, so that representation merges with simulation as Manovich would describe it in the case of the digital film when compared to recorded and representational film.

In his book *The Language of New Media*, the performative structures are present on the level of terminological distinctions he makes: signal versus object (Manovich, 2001, p.132), data versus algorithm (Manovich, 2001, p.221), database versus narrative (Manovich, 2001, p.149), representational technologies and real-time communication technologies (Manovich, 2001, p.162); as well as on the level of metaphors he employs to structure his book and goals: Vertov's kino-eye (Manovich, 2001, p.243, p.308), the metaphor of computer program (Manovich, 2001, p.11) and open source software (Manovich, 2001, p.333). The functions of these terminological distinctions in the text is the same as in their own context: they convert the representational mode of entities such as objects, data, databases into a real time activities and processes (signal, algorithm, narrative), or ready made elements into modifications in real time.

The role of such writing and method as well as the role of cinema is not only to 'capture and store visible reality' (Manovich, 2001, p.307) or media theory and confirm its 'indexical identity' (Manovich, 2001, p. 306), but to construct and create new images (Manovich, 2001, p.308). While the original state of cinema is understood in terms of simulation of our perception, the later stage of special effects, montage and other manipulation is a realm of creativity, of new techniques that are 'used to decode the world' (Manovich, 2001, p.xxviii) and our perception. This decoding as a function of the digital media and new media theories pushes the limits not only of our perception but also our language.

The strange introduction to this book (Prologue: Vertov's dataset) is the most clear example of writing becoming showing, and it is a montage of the whole book inspired by one self-reflective and experimental movie. It mirrors different topics in Manovich's book and uses the 'filter' of Dziga Vertov movie 'Man with a movie camera' from 1929. Important fragments from his book are attached to stills from this famous movie that presents the story of the film making itself (from the shooting of the film by the cameraman, to the editing process and the presentation of the movie to the public). The prologue reflects the whole book as well as the logic of media archaeology that

Manovich tries to develop, in which different media, old and new forms merge like in some monad where everything reflects everything else. When we deal with new technologies and media or any emergent phenomenon we have to introduce them in the context of the older forms that present the available languages we have to use for our performative 'translation'. The goal of such a translation is not a metalanguage and search for neutral common ground or transcendental entity nor it is a speculation about the future but emptying the space for new experiments: 'It is my hope that the theory of new media developed here can act not only as an aid to understanding the present but also as a grid for practical experimentation.' (Manovich, 2001, p.10)

## Conclusion

The theory of new media and contemporary philosophy simply share an ambition to approach processes like emergence and becoming, and what is more important to explicate it in the act of writing or relating to it. Neologisms, puns, media or discourse hybrids, they all try to bring together description with being, structure with genesis and philosophy with technology. These attempts to resolve the distance between writing and its object, the discursive practice and the event, have many forms in new media theory. We can trace such attempts not only in the analysed methods of 'digital dialectic' by Peter Lunenfeld or digital 'materialism' by Lev Manovich, but also in projects like 'hyperrhetorics', 'electracy', 'choragraphy' or 'mystoriography' developed by Gregory L. Ulmer, in the critique of technesis by Mark Hansen, and many other concepts like 'telepsitemology', 'remediation' etc.

All these attempts to build methodology tackle different phenomena but their common strategy of writing is similar to many postmodern and post-structuralist texts characterised by performativity, a basic property of every computer code. New communication and digital technologies are technologies of 'becoming', autopoiesis and emergence in the sense that their implications are ontological not merely social or epistemological. Phenomena like collaborative systems on the Internet (P2P technologies) or biotechnology change our social and 'natural' reality in a very crucial way that proves the priority of the code over philosophical assumptions about ontology or social definition of ownership. The philosophy of new media should become the 'ontology of the code' focusing on the ability of software and digital technologies to challenge the 'natural world' (Husserl's *Lebenswelt*), social reality and other intuitive concepts.

## Endnotes

<sup>1</sup> This is an illustration of the typical language of the methodological doubt and paranoia from the first meditation of René Descartes (the twelve paragraph in the original Latin text).

<sup>2</sup> Rituals understood as different symbolic and technical activities in which bodies are the objects but also means of transformation (Talal Asad, *Genealogies of Religion: Discipline and Reasons of Power in Christianity and Islam*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1993).

<sup>3</sup> Cultural performances are rituals, dress, posture, and other codings of the body that constitutes identities of the different groups. (Conquergood, Dwight. 'Communication as Performance: Dramaturgical Dimensions of Everyday Life.' *Jensen Lectures in Contemporary Studies*. Ed. John J. Sisco. Tampa: U of South Florida, 1983). p.23-43

<sup>4</sup> Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity* (New York: Routledge, 1990).

<sup>5</sup> *Excitable Speech: A Politics of the Performative* (New York: Routledge, 1997).

<sup>6</sup> Catherine Bell, *Ritual Theory, Ritual Practice* (Oxford: Oxford University Press, 1992).

<sup>7</sup> Richard Schechner, *Performance Theory* (New York and London: Routledge, rev. ed., 1988) and Victor Turner, *The Anthropology of Performance* (New York: PAJ Publications, 1986).

<sup>8</sup> J.F. Lyotard, *The Post-modern Condition: A Report on Knowledge*, (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984).

<sup>9</sup> 'A critical theory of technological media will always be in inherent conflict with the practice of creating these very media.' (Lunenfeld, 1999, xviii)

## References

- Bell C. (1992), *Ritual Theory, Ritual Practice*, Oxford, Oxford University Press
- Benjamin, Andrew (1993), *The Plural Event*, London, Routledge
- Benjamin, Andrew (1991), *Art, Mimesis and the Avant-Garde*, London, Routledge
- Bolter, J. D., Grusin, R. (2000), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge MA, MIT Press
- Butler, J. (1990), *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York, Routledge
- Butler, J. (1997), *Excitable Speech: A Politics of the Performative*, New York, Routledge
- Conquergood, D. (1983), 'Communication as Performance: Dramaturgical Dimensions of Everyday Life.' in John J. Sisco (Ed.), *Jensen Lectures in Contemporary Studies*, Tampa, University of South Florida
- Deleuze, G., Guattari., F. (1987), *A Thousand Plateaus*, trans. B. Massumi, Minneapolis, University of Minnesota Press
- Derrida, J. (1986), *Glas.*, trans. J. P. Leavey, Jr. & R. Rand, Lincoln, University of Nebraska Press
- Derrida, J. (1987), *The Postcard: From Socrates to Freud and Beyond*, trans. A. Bass, Chicago, University of Chicago Press
- Descartes, R., *Meditations on First Philosophy*, trans. J. Veitch  
<http://philos.wright.edu/DesCartes/Meditation1.html> viewed 15/06/2002
- Goldberg, K. (Ed.) (2000), *The Robot in the Garden: Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet*, Cambridge MA and London, MIT
- Hansen, M. (2000), *Embodying technesis: Technology beyond writing*, Ann Arbor, University of Michigan Press
- Kant, I., *The Critique of Judgement*, trans. J. C. Meredith  
<http://etext.library.adelaide.edu.au/k/k16j/index.html> viewed 20/06/2002
- Lunenfeld, P. (Ed.) (1999), *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, Cambridge MA, MIT Press
- Lyotard, J.F. (1984), 'Answering the Question: What is Postmodernism? ', in *The Post-modern Condition: A Report on Knowledge*, trans. G. Bennington & B. Massumi, Minneapolis, University of Minnesota Press
- Lyotard, J.F. (1984), *The Post-modern Condition: A Report on Knowledge*, trans. G. Bennington & B. Massumi, Minneapolis, University of Minnesota Press
- Lyotard, J.F. (1994), *Lessons on the Analytic of the Sublime*, trans. E. Rottenberg, Stanford, Stanford University Press
- Manovich, L. (2001), *The Language of New Media*, Cambridge MA, MIT Press
- Schechner R. (1988), *Performance Theory*, New York and London, Routledge
- Turner V. (1986), *The Anthropology of Performance*, New York, PAJ Publications
- Ulmer, G. (1989), *Teletheory: Grammatology in the Age of Video*, New York, Routledge
- Ulmer, G. (1994), *Heuretics: The Logic of Invention*, Baltimore, Johns Hopkins University Press

## Příloha č.2: Otázky technologické jinakosti

Kera, Denisa. **Revolts against the tradition and continuity as the bases of the European identity.** In SAVIC, Milan (ed.). *Integration and Tradition*. Bělehrad : Institute for Philosophy and Social Theory, 2003, s. 179-186. ISBN 86-82417-07-3.

### Abstract:

Crucial for the integration of the South, East and Central European countries is to recognize the new beginnings and heterogeneity as the bases of the European identity, especially in relation to new technologies.

## Revolts against the tradition and continuity as the bases of the European identity: revolutions, inventions and new beginnings

The European culture in the last few centuries has been characterized by a set of concepts opposing the notion of a tradition from different perspectives. Modern culture, modernity, industrial culture, the age of technology, Enlightenment, intellectual secularization, disenchantment from nature, political revolutions, avant-garde etc., all openly oppose the past and the values of the continuity in the name of some new beginnings, different ideas of progress and other heterogeneity. Paradoxically, these attempts for new beginnings are themselves part of history and "tradition" of revolutions and inventions that characterize the European civilization ever since the 16<sup>th</sup> century and the battle of the ancients and moderns that developed from the conflict between realism and nominalism and translation controversies over Aristotle and Plato.

What does the break with the tradition mean when we take into account paradoxes involved in such attempts? Does the "repetition" of revolutions, the "tradition" of inventions and the "history" of new beginnings challenge the meaning of what is European tradition or do they all present certain symptom of losing continuity and tradition? What consequences does this have for the whole idea of integration and for the attempts of the post-communist countries to integrate in Europe?

In this paper we plan to show that the revolts against the past and the tradition have a history and continuity that does not present a threat of disintegration or chaos. Revolts are an integral part of the unique European identity and they define the "Western culture" as a project open to new challenges and different forms of alterity. For this reason, we believe that any integration is as much a process of redefining our own past and the origins as it is an experiment with new ideas, cultures, and today also technologies. To demonstrate this, we are using two important examples of redefinition of the tradition that show the relation to alterity as a core concept: the insight by Rémi Brague about the ancient Rome and its *secundarité* as the model of the European identity in general and the concrete example of the scientific revolutions in the 16<sup>th</sup> century that present important alterity (technological inventions) that played significant role in the process of formation of the European identity.

We openly oppose the strategy of searching for common grounds in different cultures or claims that some region or tradition was always part of Europe or originated in Europe. This strategy of integration will never do justice either to Europe or the country that is looking for integration. Crucial for the integration of the South, East and Central European countries is the ability to concentrate on the future of Europe and to recognize the new beginnings and heterogeneity as the bases of the European identity.

### What is the European tradition and how much European can you get?

Tradition and continuity are not synonymous in the case of the European identity. The same "original" tradition is often understood in different ways at different times. When we compare the function and the meaning of the ancient Greek tradition in the Middle Ages, Renaissance, and later, we are speaking of three or more completely different Greeces. At the same time, there is continuity of interpretation of the Greek tradition defined by a set of texts that are preserved from the ancient times. In this respect we can say that there is a tradition of dialog and reinterpretation of what was old Greece but not of continuity with the old Greece.

Within this paradoxical relation between tradition and continuity, there is an important dynamics of what is original (intrinsic, proper) and unoriginal or foreign (alien, different) that constitutes the European uniqueness. The European identity could be seen as different attempts to thematise two opposite views on alterity and tradition. On one side, the otherness as the source of inspiration and admiration in the case of Greek relation to Egyptians, Roman relation to Greeks, Christians relation to Romans, Greeks and Jews, and the later fantasies about the noble savage. On the other side, the alterity was often seen as something barbaric and evil. Everything admirable that happened in Europe is a result of the positive attitude towards alterity while all the wars and evils were results of some refusal to accept and explore some new alterity. We can look at the whole development of Europe as a long history of constant references to something else and different than itself. Even colonial Europe was made possible because of its interest in foreign spices more than its interest in itself, its tradition and identity.

In what sense then are we to speak of the European, Western, Euro-Atlantic tradition? The European tradition is simply a practice more than some original historical period (ancient Greece) or even idea (like classical liberalism or colonialism). This practice is described by Rémi Brague as a process of assimilating foreign cultures and ideas as our own, a process he often calls renaissance because the old and foreign is absorbed as new and inspiring. Tradition is then simply this structure of appropriation and transmission of the content that is not our own. In this sense, the European culture is a culture of "secundarity" (secundarité) and eccentricity since it does not have an intrinsic origin or even a firm center. The relation to alterity, to foreign traditions and cultures is constitutive for the European identity, and this trait of the European civilization is what Rémi Brague calls the Roman attitude.

To be Roman in this sense simply means to be a Barbarian and Greek at the same time, to believe that it is not the mother tongue that makes us better human beings but our relation to some foreign language and our ability to translate. It also means to acknowledge that our culture is not really ours but acquired from other cultures. The relation to the origins and tradition is therefore not that of a *fysis* (natural, continual grow) but that of *auctoritas* (socially constructed, decided and given event).

Most of the Roman myths are actually myths of starting something new that did not exist before but at the same time it is not an absolute beginning that refers only to itself. It is rather a repetition of old principles that become principles of new development in processes like "translatio studiorum" and similar transmissions of foreign and old cultures. We should not forget that Aeneas is actually an emigrant from Troy that started anew in a different country and set up a precedent for all other emigrants that came later and that are still coming to Europe. That is the reason why the Roman attitude says more about Europe than its Greek or Christian roots. We "became" Greek (heirs of the Classical tradition) and Christian only because we were Romans, and if not for the Rome, these cultures would have been completely forgotten. What makes Rome and Europe different that other great traditions and civilizations is their appropriation of something foreign and their culture of translation and alterity.

While Rémi Brague understands this alterity only in terms of other cultures, especially Greek and Jewish culture, we want to extend it also to other forms of otherness like inventions, new technologies but also the discourses on new beginnings in philosophy (Aristotle, Descartes, Kant, Hegel, Heidegger). This will help us render the integration process as a process of admiring foreign and new ideas and not as a process of searching for origins, roots and some mythical past that will prove our uniqueness and autonomy. The intellectual history of Europe is simply a process of transmissions and borrowings that provoked new ideas. What is unique about this culture is that it is actually not owned nor invented by itself. It is just a series of renaissance and revolutions that make this culture "eccentric" rather than original.

The concept of tradition is simply an unstable concept and not necessary opposed to the notion of revolution. Tradition in the European context means not preservation and continuity with our own past but more importantly attempts to assimilate foreign traditions and other forms of alterity. Europe is continually redefining its own past and traditions and experimenting with new ideas and heterogeneous items. It is this exchange rather than attempts to keep it clean and simple that open the unique European perspective. The opposition between tradition and revolution is therefore constitutive for the European identity and any integration plan. We have to rethink this important opposition along the lines of one important opposition that include the most important challenge of our times, the one between nature and technology, innovation and history.

### European tradition between the nature and technology

The Roman incorporation of the Greek culture and the later incorporations of the Roman and Jewish cultures in the Christianity are examples that Rémi Brague uses to illustrate his thesis about the European „secundarity“. Secundarity is a strategy of incorporation and assimilation of the foreign as the bases of the shifting, "eccentric" identity of Europe. In our opinion, this should also include another examples of alterity: the scientific inventions and technologies that played an important role in the development of Europe.

Rémi Brague is very suspicious of the role of technology because he believes that the discourse on new technologies is often operating with what he calls "marcionism" and "gnosis". For him, these are typical examples of ideology that advocates absolute discontinuity and destruction of the past that actually isolate us from the nature, history and the world around. We will try to show that the impulse behind any radical rhetoric of new beginnings is only



another search for alterity and that this does not necessarily lead into destruction of the past but opens new alternatives in the development of the European identity.

Projects advocating new beginnings emerged during centuries not only in scientific discourses but also in philosophy and politics and they initiated important emancipatory processes that display European intellectual and political history as an excess of alterity. In the case of the new information technologies, nanotechnologies and biotechnologies this alterity is opposed to what we believe is nature and natural. We invent technologies that can destroy the whole planet but also radically transform our bodies and the world around us because we decided to open ourselves and learn another "foreign language" - the programming languages, the language of our DNA, atoms and other phenomena that present radical alterity to what we believe is given and natural.

While translation from old and very different cultures shaped the Europe of the past, today it is the translation of different codes of the nature and the machines that shape the new Europe and actually the whole world. When we translate from any foreign language we have to reject and relativize our notions and intuitions about our origin and any determinism inherited in our nationality, religion or even bodies and environment in the case of new digital technologies and biotechnologies. These new technologies are actually technologies of 'becoming', emergence and autopoiesis in the sense of self-organization and even self-reproduction that transform the difference between machine and organism, the natural and the artificial, and fysis and techné. With these new technologies we can change the meaning of what is there in the world, the conceptualization of what is being. The old concepts like nation and even culture become almost obsolete. Of what nationality could a cyborg or a genetically constructed and modified be? The integration of nature and machines, our old notions and new possibilities offered to us by these technologies will again change what is Europe in a more radical way than the previous "revolutions".

### **The old rhetoric of new beginnings and the new practice of old sciences**

To understand these new forms of alterity connected to new technologies and to the science in general, we should look at the technological inventions of the 16<sup>th</sup> century and the paradigm revolutions in astronomy, anatomy and other sciences. This is a crucial period to understand any later revolts against the tradition and the complex relation between the tradition and revolution and the whole logic of repetition and new beginnings.

The early inventions provoked whole controversy between the contemplative and the pragmatic reason, between the liberal arts and the mechanical arts, theory (rhetoric) and practice, and most importantly, between words and things. It transgressed the scholastic preoccupation with ancient texts and their interpretation and introduced different and new forms of alterity that is not connected to our past (ancient Greece) but to our future. Suddenly experiments became as important as our history and the inventions and new things became as important as our words. However, these scientific and technological revolutions in the 16<sup>th</sup> century were not destroying the past but paradoxically continuing in the Christian project of salvation and perfection. The ideology of a new beginning and the faith in progress are very much related to the idea of creativity of the Man as God's gift to humanity. We can subsume to this Christian idea even the later discourses on democratization of the society with the advent of electrification, telegraph or the Internet.

The ideology of progress and the glorification of science and technology as instruments of salvation and democracy are radical in terms of effects but not in terms of words. We can see this in the early and very known proponents of this ideology of technological progress and a new beginning - Francis Bacon and René Descartes. In the case of Descartes it has the form of a search for the foundations of knowledge and science in the absolute certainty of the thinking subject. In Bacon, it is his idea of instauration, restoration of our power over nature given to us by God that is reminiscent of one of the names of God (Deus is conditor, conservator and instaurator universi).

It was believed that after the fall from heaven we lost our power over the creation and our innocence, and while religion should restore our innocence, science was meant to restore our power over the creation. In the case of Descartes it was not so much the power over the creation that needed to be restored but the method of invention used by the ancients that is believed to be the „foundation“ of science. On one side Descartes positions the solitary individual work against the work of many as an evidence of creativity and reason but at the same time the search for method is a search for the forgotten knowledge about method that ancients

used. We are simply looking for a process that produces new inventions and not only accepting the results of the ancients.

The „restoration” and the new beginning is understood in terms of actions of the thinking subject (Descartes) or the logic of the induction and experiment (Bacon) but in both cases it is making reference to the past. The natural laws that Bacon is trying to formulate are actually rules how to manipulate the nature, a power that was lost, while in Descartes the creative act of the subject also repeats the actions of God that creates the world in every moment by his pure will. The only difference between Bacon and Descartes was that Bacon did not believe that mathematics would be so important for sciences while Descartes translated the qualitative aspect of nature into mathematics.

What is important to point out in both of these examples is that the idea of *Ars Inveniendi* and the *Homo Faber* glorifying the human ability to create because that is the sign that God created Man in his image or a sign of a rational being celebrated by the ancients. Bacon believed that the restoration of the sciences means something like a second creation while Descartes believed he could think like a Greek not only to accept the results of “Greek” thinking. These radical theories of new beginnings as the model ideology of progress are actually anything but original - they repeat the Christian idea of linear time as a time of salvation and in the case of Descartes the older and true knowledge of the Greeks.

Another important reason why the sciences and technology did not present the absolute break with the past but attempts to incorporate new alterity is the “oriental” image of sciences and technology in the past. That sciences did not originate only in Europe - this fact is acknowledged not only by Bacon and Descartes but even earlier by Montaigne and many other authors. All the inventions and scientific discoveries were easily attributed to Egypt, China, India etc.. All technologies and automata were believed to have come from the East. The sciences and technology were always embraced as something foreign to us that we have to integrate. We can conclude that even in the case of sciences that seem to constitute the unique development of the European civilization, we kept culture of translations and admiration of the East and of the foreign. The problem of new beginnings and revolutions is therefore not a sign of Marcionism, gnosis or other radical theory but a strong belief that our identity is a continual struggle to establish identity, it is a process of becoming, of changing and discontinuity and constant encounters with new alterity.

## REFERENCES

- Rémi Brague, *Europe, la voie romaine*, Paris, Editions Critérion, 1992.  
Rémi Brague, *La sagesse du monde. Histoire de l'expérience humaine de l'univers*, Fayard, Paris, 1999.  
Antonio Perez-Ramos, *Francis Bacon's Idea of Science and the Maker's Knowledge Tradition*, Oxford University Press, 1988.  
Molland Georges, *Mathematics and the Medieval Ancestry of Physics*, Aldershot, Variorum, 1995.  
Stephen Gaukroger, *Descartes: Philosophy, Mathematics and Physics*, Harvester Press/New York, Barnes and Noble, 1980.  
Stephen Gaukroger, *The Uses of Antiquity: The Scientific Revolution and the Classical Tradition*, Dordrecht & Boston, Kluwer, 1991.  
Stephen Gaukroger, *Francis Bacon and the Transformation of Early-Modern Philosophy*, Cambridge, Cambridge University Press, 2001.

### Příloha č.3: Hybridní společnost lidí a strojů

Kera, Denisa. **Matrix - the new Constitution between hardware, software and wetware.** In HERBRECHTER, Stefan (ed.). *Critical studies: The Matrix and New Theory.* Amsterdam : Rodopi, 2006. ISSN 0923-411X (v tisku)

#### Abstract:

The paper discusses these emancipatory and posthumanist aspects of the Matrix trilogy in relation to posthumanist philosophy and earlier attempts to speak of active "nonhumanity. Stating new alterity to humans always leads to emergence of a new and open system, more complex collective and society. The most important exploration of the posthuman alterity and the most significant hybrids today are the software and the programming languages. Software brings together the heterogeneous and new elements in our world and creates a different and more complex society. It enables interaction between different and even incompatible "worlds" of humans and machines, but also between myth, movie and posthumanist philosophy.

## Matrix - the new Constitution between hardware, software and wetware

*Our Jerusalem is made up of software, cities of God, bailiwicks of the Word, megalopolises of language exchanges. We are making ready for the kingdom of the spirit, the celestial Jerusalem or a classless society.*

*Wait, then, for the end of history to see the realization of the promise rise up at last. Passing from hardware to software, the material to the logic, the tower of Babel turns over, and with it the point of its text. In the old days, lack of completion used to come in whenever all was said and done... Nowadays, incompleteness is the ordinary state of affairs, synthesis and unity finding themselves asymptotically.*

Michel Serres (1995: 125)

The Matrix trilogy is a modern day titanomachia in which the replacement of generations of titans, gods and semi-gods or hardware, software and wetware tests the relations between the humans and the nonhumans. The supremacy of the humans replaced by the machines in the first part of the Matrix (1999) is gradually deferred by the autonomy, dominance (The Matrix Reloaded, 2003) and then even anarchy of the software and the different programs (The Matrix Revolutions, 2003). In the course of the movie, more and more nonhumans acquire agency and ability to act for themselves and to pose new challenges to the established order.

This well-explored aspect of an "active" and even aggressive nonhumanity in the SF literature has many parallels in the different posthumanist philosophies. They are frequently trying to articulate a dynamic reality beyond human language, cognition and agency such as the association of humans and things in the heterogeneous networks of the Actor Network Theory (Callon 1986, Latour 1988), the machinic assemblages and the transgressing new complexities - rhizomes (Deleuze and Guattari 1987) and similar ideas of technological and material alterity and even autonomous technological evolution (Kittler 1997). The Matrix movie and the cyberpunk literature further develop and concentrate a special class of the nonhumans that are also prominent in our world today - programs and software.

What is it about the software that dominates our imagination today and how does it relate to the issues of nonhumanity? Are programs different from other nonhuman agents? Should we consider software to be The Language of the nonhumans with which they speak and perform their agency? Even if we do not want to go that far, software remains a special medium enabling faster translation between different agents, usually hardware and humans. It facilitates with rapidity new networks and collectives and blurs the difference between technology and politics and technology and culture.

To understand the unique property of the software we will examine it in the context of different attempts to involve new agents and to give voice and activity to things we prefer seeing as passive. This posthumanist agenda culminates in the Actor Network Theory (ANT) and its concepts of translation and creation of new "constitutions" linking humans with nonhumans (Latour 1993) and creation of various quasi objects and subjects. Equally important is the context of the earlier attempts to surpass anthropocentrism and speak of "nonhumanity" such as myths and fables that demonstrate how stating new alterity to humans always leads to new emancipation and emergence of open systems.

The matrix (the place of programs portrayed in the movie) and nowadays software are simply means to accelerate the creation of hybrids involving elements of nature, machines, people and texts. Is the new Babel built on this universal language of software destined for the same disaster as the old one? Are the disasters only symptoms of a growing and open system as Serres states in the initial quote and in his account of the universal parasitism in the fables? The software as the universal language of nonhumanity and the new Babel - matrix is like all programming languages in a state of a "permanent incompleteness". It is universal but not perfect, it is simply open source.

## I. The end of anthropocentrism between popular culture and philosophy

Active nonhuman entities are becoming an important topic in the popular culture (Matrix and the cyberpunk and SF literature) and increasingly more in the different posthumanist philosophies. We can trace back this topic in the broader debate with anthropocentrism in genres such as myths and fables that we will discuss shortly. In the posthumanist philosophies, the material agency is not simply a resistance to our will and knowledge but an evolving alterity that is in a "state" of becoming and reconfiguration. The discovery of independently existing objects and processes in the world outside of our minds and culture (as scientific realism defines nonhuman entities) involves for this reason also a negotiation and forming new alliances and configurations with them. For the posthumanist philosophies, the material exteriority is not a firm and stable ground outside of ourselves but a dynamic place for new inter (intra) activity (Haraway 1991, Barad 2003) and performativity (Pickering 1995) merging together nature and culture, social and scientific elements.

The most influential attempt to bridge this divide between nature and culture on the ground of an active nonhumanity is the Actor Network Theory (ANT), developed originally as an analysis of scientific and technological artifacts by Michel Callon, Bruno Latour and others. It establishes a methodology that connects the dominant paradigms today - scientific realism, social constructivism, discourse analysis and their loci of nature, power relations and texts. Two moments remain crucial in this transformation brought by the posthumanist philosophies and portrayed well in the Matrix trilogy. First is that slaves and all passive elements (humans in the first part of the Matrix and programs in the second and the third part) gradually become autonomous and active agents of change. Second is that the anarchy and the threat of destruction forces all sides, people, machines and programs, to work together and create a new equilibrium. These two moments summarize the basic assumptions of the ANT as the most clearly stated critique of anthropocentrism today. First is the symmetry of all agents, human and nonhuman, and the second is the autopoiesis of heterogeneous networks involving humans and nonhumans.

The symmetric relations between the different agents and the possibility of ever evolving networks that are formed by and that form new actors cease to distinguish between nature and culture, facts and constructions, subjects and objects, humans and machines. ANT is trying to end the anthropocentric bias presented by these distinctions by pointing out to the importance of networks and hybrids. Such networks are very similar to the matrix. In the movie, the matrix is simply a place where the software organizes the relations between the humans and the machines. Its function slowly transforms in the three sequels from the issues of colonization of the humans to what the most famous philosopher of ANT and nonhumanity, Bruno Latour, describes as a creation of a new Constitution.

The new Constitution displays above all the heterogeneous character of a world in which different actors, agents or actants (programs, humans, machines etc.) are all part of the same network of co-dependence. This together with other similar concepts in Latour (1999) of political ecology, experimental anthropology and even cosmopolitics, expand the initial descriptive character of the ANT and form a more normative understanding and almost a manifest. While the ANT only follows the actors and their interactions that are forming the new networks and hybrids, the later concepts try to establish a political program of how to live together and form new collectives with the nonhumans. The "Parliament of Things" (Latour 1993) and its new Constitution rely on emergent technological and posthuman agents that involve the whole cosmos in ever changing collectives.

Matrix movie serves almost as an icon of this posthumanist ideas and manifests. For the new and uncertain Constitution between humans, machines and programs it is crucial that Neo gradually refuses all established arrangements. He does not fit in the matrix world as Mr. Anderson where the humans are controlled by the machines. He also repeatedly rejects the role of the One or Neo that will save the humans from the machines. Very dramatic is his refusal of the order given to him by the Architect that reduces him to a special "backup" software. In the second part of the trilogy he refuse to return and reinstall the source code and destroy the "emergent anomaly" in the matrix (The Matrix Reloaded, transcript). The emancipation of humans but also machines and software is more than an "unbalanced equation inherent in the programming of the matrix". His goal is not a new "harmony of mathematical precision" nor the ultimate victory of the Zion over machines (as we

learn at end of the trilogy) but using the anomaly as a possibility for a new matrix and a new collective.

In a similar fashion, all actants have to work together to shape the ever changing equilibrium that Bruno Latour calls "cosmopolitics" and Michel Serres "collective". The crucial role in this is played by what both refer as to "quasi-objects". The heterogeneous agents that belong to the different and often incompatible worlds and spheres of influence are often at the same time social, natural and discursive phenomena. In the case of the Matrix trilogy we even see hybrid subjects that are both humans and programs like the agent Smith, or belong to the matrix, the Zion and even to the Machine world such as Neo.

The ultimate "quasi-object" in the world of the matrix and more increasingly in our world today is becoming the computer code that increases the possibility of translation and interaction between different actants. It is crucial in the pursuit for a new Constitution that will settle down the disputes between humans, machines and programs. Furthermore, the code as a "quasi-object" bridges the divide not only between humans and machines but even between structure and genesis (event), theory and practice, language (interpretation) and performance and between politics (philosophy) and technology. Computer code is simply a sign that can be executed, it is a sign and an event, and this capacity breaches all rules and discussions between language and being, mind and body, spirit and matter etc.. Software always creates new collectives of heterogeneous agents and its function is similar to the one of the matrix - to introduce new agents, connect them with the established order and then transgress it.

## II. Matrix trilogy as a modern day titanomachia

To understand this software dynamics and the importance of the active nonhumans, both in the matrix and in our world, we will use the metaphor of the titanomachia. It seems that every century needs a new titanomachia and the Matrix movie is the one made for the 21st century. The last famous one of Hegel and Marx influenced a large part of the 19th and the whole 20th century. The clashes and alterations of the generations of gods, nations and social classes acquire a new form today influenced by the science fiction and cyberpunk motifs of the replacement of humans by nonhumans.

Very often, the teleological topos in similar myths is overemphasized to the detriment of the emancipatory function that they serve. Then we can see an important difference between the Matrix myth and the old Greek mythology or the Christian gospels, to mention only the two of the most powerful ones. While the Greek mythology relativised the relation between the generations of old and new gods, and in a certain degree between the humans and the gods (in the stories of heroes that are becoming gods) it left unquestioned the relation between the slaves and the citizens. The Christian gospels went further in questioning the differences between the humans and the God as well as between the humans themselves and offered a strong case for abolishing slavery and setting up equality among the humans. The Matrix trilogy proceeds in this emancipation theme by focusing on the most important division of our time between the humans and the nonhumans, be them animals, machines or whatever else. Every new division weakens the importance of the previous, so the social status and the race of people are not an issue when machines treat all people equally.

In this respect, the Matrix trilogy compel us to rethink the function of a myth. The myths do not only preserve a legend but also offers a new vision of the "collective". They create new relations and do justice where there were none. This is done by initiating a new connection between the formerly incompatible agents (humans and gods, humans and machines etc.) and by giving voice and value to something that did not have it before. The slaves of the past and the machines today or other nonhuman agents share a similar fate and a resistance because they are kept "invisible". By making them "visible" we are forced to reconsider the order of the world. Such attempts to bring and mix together the unthinkable are not only an exercise of our imagination but also an experiment of emancipation usually provoked by a powerful new myth like the Matrix trilogy.

The world of the matrix is formed by the relations between hardware, software and wetware and the matrix is their constitution. All sides depend on the rules of the matrix, it is their interface through which they communicate and fight each other. While the humans fight for the freedom of their fellows, the machines fight for preserving their energy source and the programs for defending

their autonomy. What remains important is that there are no winners in this digital titanomachia of the Matrix but only a new status quo were the matrix becomes something like a reloaded and re-written (in codes and words) political and evolutionary Constitution, another stage of the symbiogenesis between humans, machines and programs. The sacrifice of the Neo at the end of the Matrix Revolutions is like the crucifixion of the Christ, an act of a new contract. While in the gospel scenario it is a new contract between the God and the humans, in the case of the Matrix trilogy it is a new contract between the worlds of the humans, machines and the programs.

The godlike Christ or the "machinelike and softwarelike" Neo transgresses the boundaries between the disparate worlds and becomes a hybrid subject. Neo is someone who not only reads the code of the matrix but lives it and even changes it. He simply translates between different domains of being, the "mechanic", the "human" (genetic) and the digital, between information and energy, and is able to create a new equilibrium.

Matrix is the most important myth of our days because it encourage us to take care of the really new immigrants in our world, the machines and the programs and all new entities (agents) that are slowly populating our world ever since the 16th and 17th century and the rise of the modern science: Modernity is often defined in terms of humanism, either as a way of saluting the birth of "man" or as a way of announcing his death. But this habit itself is modern, because it remains asymmetrical. It overlooks the simultaneous birth of "nonhumanity" - things, or objects, or beasts... (Latour 13: 1993)

Detachment from anthropocentrism goes hand in hand with this proliferation of quasi - objects and hybrids in the movie as well as in the myths and in our world. Software is only the most recent emancipatory tool that serves the same function as any myth - to create a new hybrid collective. How to articulate these new collectives, configurations and constitutions that appear in the posthuman world? How to interpret the incompleteness and instability of such networks? To answer these questions, we will have a closer look at a literary genre that involves both important issues, anthropocentrism and hybridity: the fables. In a similar fashion in which the myth connects the humans with the nonhumans - the gods, the fable connects the animal stories with the human stories to speak of hybridity but also of parasitism and even system complexity.

### III. Myths, fables, movies, games and their parasites

*One furnishes energy; the other information. One gives the force to work; the other, the directions. Matter and voice. Again this is an iniquitous exchange, but it works in history and not only in comedy...*

Michel Serres (1982: 37)

This ideas is also valid in the Matrix movie. The unjust exchange that is happening between the matrix and the Zion is the same like the one between the village and the town in the fable about the city and the country rat. Both cases gradually develop into a universal story of a collective parasitism. Michel Serres uses similar fables to speak of system complexity and outline his idea of a "collective". In his opinion, heterogeneity of the elements and parasitism are the typical properties of all open and complex systems inclined to changes and La Fontaine and Aesop were the first system theorists that spoke of this. We will try to add to this that the stories about parasites are also a prelude for the new machine fable - the Matrix movie.

Serres demonstrates how in the fables the animals are not simply mimicking the social relations among the people. Quite the opposite, the social and the moral phenomena are summarized under the problem of the "parasite" and they illustrate a system theory that is neither about humans nor animals. Cybernetics is simply a continuation of the fables. They both question anthropocentrism and try to bring an alternative. Fables are actually a "second - order cybernetics". They not only represent humans, animals and machines as all part of one system with their "feedback loops, signal transmission and goal seeking behavior" but as a part of a constantly changing open system that is autopoietic, self - making. (Hayles 1996: 11-12).

This autopoietic quality is repeatedly emphasized by Serres and his concept of the parasite as a hybrid entity bringing new order. The unbalanced relation between the host and the parasite is always a source of a new order mediating and transforming the personal and the collective identities

into a new unstable network, a quasi-object or a collective. The system complexity is simply unthinkable without the concept of the parasite and its synonyms like noise: The parasite invents something new. Since he does not eat like everyone else, he builds a new logic... He obtains energy and pays for it in information... He establishes an unjust pact; relative to the old type of balance, he builds a new one. He speaks in a logic considered irrational up to now, a new epistemology and a new theory of equilibrium..." (Serres 1982: 35-6)

The initial division between energy and information, humans and machines, manual and intellectual labor, matching the old relation between city and country, between producers and parasites is a source of a new order in the matrix as well. In the first part of the Matrix trilogy we are left to believe that the matrix serves the machines in their colonization of the human race and that Neo will help the humans to take control over the matrix and destroy the human parasites - the machines. What is important to see in the fables as well as in the movie is how this relation slowly changes and turns unclear because it becomes a part of a larger ecology or a universal parasitism that ceases to be a moral question and becomes a question of a system complexity: It so happens that this collective was given a form of an animal: Leviathan. We are certainly within something bestial; in more distinguished terms we are speaking of an organic model for the members of a society. (Serres 1982: 10)

The city and the country rat exchange their position in the fable when the tax owner, the rich men, appears on the scene introducing another type of parasitism between the humans and the mice, between the rich and the poor. Similarly, the parasitic relations between the machines, programs and humans transform several times in the Matrix trilogy. In the first part of the trilogy this shift occurs for the first time when agent Smith expresses his opinion about people:

I'd like to share a revelation I had during my time here. It came to me when I tried to classify your species... You move to an area and you multiply until every natural resource is consumed. The only way you can survive is to spread to another area. There is another organism on this planet that follows the same pattern. Do you know what it is? A virus. Human beings are a disease, a cancer of this planet. You are a plague, and we are the cure. (Wachowski, The Matrix, screenplay)

The humans are dangerous viruses that destroyed the planet and the machines are trying to prevent this from happening again. This shift in perception gradually displays the universal parasitism of the whole matrix. Most clearly in the second part of the trilogy. There we realize that the matrix is a much more autonomous zone, independent from machines as well as from humans. It is a place of diversity of interests and almost an anarchy of different programs, a real digital Leviathan.

There are programs that parasitize on other programs like the Merovingian and his mafia spreading terror but also saving "unwanted" programs like the exile program, the girl Sati. She is a special program that has to escape from being deleted because she was not created by the source but by two programs that fell in love. At the end of the trilogy she is the one that starts the first new sunrise after the Neo "saved" the matrix. Sati represents a new type of programs made by other programs, hybrid objects or subjects that promise a new evolution. She is a program that does not serve the machines nor the humans but opens a possibility of a new collective.

Merovingian also does not serve anyone. He is a powerful and old program that wants to keep the status quo and refuses any changes. He is able to "create" new programs like Sati but his "creations" are about control and not love. For example, it is his little "dessert" that he uses to seduce a woman in the restaurant and to illustrate his strange views on causality and power: Watch - you see, I have sent her dessert, a very special dessert. I wrote it myself. It starts so simply, each line of the program creating a new effect, just like poetry... Beneath our poised appearance, the truth is we are completely out of control. Causality. There is no escape from it, we are forever slaves to it. Our only hope, our only peace is to understand it, to understand the 'why.' 'Why' is what separates us from them, you from me. 'Why' is the only real social power, without it you are powerless. And this is how you come to me, without 'why,' without power. Another link in the chain. But fear not, since I have seen how good you are at following orders, I will tell you what to do next. (The Matrix Reloaded, transcript)

Since Merovingian is the "trafficker of information", he knows the reason of why everything is happening in the matrix but his view on causality reduces information to what gives immediate power in different situations. His talk on social power and control is very different from the one we



hear in the conversation between the councilor Hamenn and Neo. While the Merovingian hints on the unequal relation between information and energy, parasites and their victims, canals and sources, relations and contents in Serres' terminology, the councilor Hamenn speaks of their interdependence and relativity.

On the engineering level of the Zion where Neo and Hamenn have this important discussion we see the primitive-looking machines that represent the mechanical infrastructure of Zion helping the population to survive. It is another type of power and control that the councilor Hamenn and Neo name:

Hamenn: Almost no one comes down here. Unless of course there's a problem. That's how it is with people. They don't care how it works as long as it works. I like it down here. I like to be reminded that the city survives because of these machines. These machines are keeping us alive, while other machines are coming to kill us. Interesting isn't it? Power to give, and the power to end it.

Neo: We have the same power.

Hamenn: Yeah, I suppose we do, but down here I think about all those people still plugged into the Matrix, and when I look at these machines I... I can't help thinking that in a way we... are plugged into them.

Neo: But we control these machines, they don't control us.

Hamenn: Of course not. How could they? The idea is pure nonsense but, it does make one wonder just... what is control?

Neo: If we wanted we could shut these machines down.

Hamenn: Of course. That's it. You've hit it. That's control isn't it? If we wanted, we could smash them to bits. Although if we did, we'd have to consider what would happen to our lights, our heat, our air.

(The Matrix Reloaded, transcript)

While the human are slaves in the Machine world with the help of the software, the machines and programs are slaves in the human world of the Zion. When all sides realize this interdependence, the parasitic exchange between humans, programs and machines develops into a story about the new meaning of what is the "collective". The parasitic metaphors and tropes in Michel Serres and in the Matrix open a new view of the collective as a universal parasitism that changes, transgresses and moves the whole system into new directions.

The importance of the new collective is clearly shown in the last part of the trilogy when the agent Smith turns into a dangerous virus and threatens to destroy everyone. What is only hinted upon in the first part when agent Smith tells to Neo how tired he is from hunting people and serving the matrix, progresses into a main threat to all three worlds. The important battle happens neither in the Zion nor on the surface of the destroyed earth where machines dwell, but inside the software where new parasites seem to appear every day. The city (matrix) and the country (Zion) exchange their functions in the course of the film and introduce the same problem of a system complexity that we find in Serres.

It is difficult to decide on any positive meaning of the new equilibrium or the "collective" that is the transitory outcome of the system complexity. At the end of the introduction to the "Rat's meal" Michel Serres presents this as the "general question" of system complexity and the parasite: are we in the pathology of systems or in their emergence and evolution? (Serres 1982: 14) He radicalizes this question at the end of the each chapter. In "Satyr's meal" he can not even decide who is the sender and who is the receiver, who is the parasite and who is the guest: we don't know what belongs to the system, what makes it up and what is against the system, interrupting and endangering it. Whether the diagram of the rats is generative or corrupting. (Serres 1982: 16) In the same way, we can not decide in the second and the third part of Matrix whether we are facing system pathology, exchange of systems or a new equilibrium.

The question of "pathology or evolution" stays unanswered by the movie as it is unanswerable by our present situation. We can agree with the diagnosis of many Actor Network theorists that we live in networks involving things, humans, texts and other actors that can not be reduced to something else and separated but we can not state anything beyond that. Even when Serres talks in the introductory quote of the incompleteness being the ordinary state of affairs and "synthesis and unity finding themselves asymptotically" it is still a description rather than a program.

Matrix like other fables and myths transgresses the limits of anthropocentrism and maybe that is its most important function. It is unclear where will this lead but the whole process already started long time ago and seems inevitable. It is even difficult to decide whether we are truly teaching ourselves to step aside of ourselves and think of these new agents as a part of a new collective or we are still only anthropomorphizing the machines. In any case, we can only hope that the matrix we will create is not about the control that Merovingian is proposing but about bringing peace and new Constitution between all agents that are building a common world.

This positive view is developed by Bruno Latour and his numerous concepts describing the new Constitution and the political ecology as a collective work in progress. He uses the metaphor of an experiment: We shall say, then, that the collective as a whole is defined from now on as collective experimentation... The collective does not claim to know, but it has to experiment in such a way that it can learn in the course of the trial. (Latour 2004: 196 His vision of the matrix is a "simple passages from one version of the collective to the following version" (2004: 189) "meticulous triage of the possible worlds, of the cosmograms, always to begun anew" (2004: 195) in which we include more and more aliens. The only other option we have is to ignore this aliens and agents and to behave like Victor in the Frankenstein story who fled from the laboratory and abandoned the "creature to itself, on the pretext that, like all innovations, it was born monstrous." (2004: 193)

This message of inclusion of all agents and creating evolving collectives is well presented by the form of the Matrix trilogy and the ecology of different media "parasites" through which it develops. The whole movie refers to cyberpunk literature (books) and recycle itself in animations and computer game and continues its life in the numerous discussion lists, philosophical books, fan fiction texts etc.. The symbiosis of different media and genres around Matrix is also the "message" of the movie, no hierarchy and no control, only an infinite play of networks and new "collectives" involving more and more aliens and parasites.

#### IV. Codes, fractals and performativity

The cross media quality of the Matrix movie and its parasitic theme highlight the important aspects of all open and heterogeneous systems - hybridity and nonhuman agents. Apart from myths and fables, the most important exploration of this posthuman alterity and the most significant hybrid agent today are the programming languages. Software brings together the heterogeneous and new elements in our world as well as in the matrix to create new collectives. Like any hybrid object it translates and enables interaction between different and even incompatible "worlds" of humans and machines.

The importance of the programs in our world today is comparable to the situation in the matrix. Programs have the ability to "re-write" and evolve the existing order and the "version of the collective" and to create complex human - machine interactions. New hybrids and collectives emerge with every new software and system like P2P or social software communities. Software became the leading force behind all the transformations in the world. It not only runs our economies and cities but changes our laws and notions of property or other values and beliefs. The "Parliament of Things" that Latour envisions to express his idea of a political involvement of the nonhumans is actually a "Parliament of codes" that brings the new "aliens" into our world and shapes the new collectives.

What makes possible all of this is the hybrid nature of the code that is apparent even on the level of the programming languages. Programming languages resemble natural languages used by humans but they do not serve the communication among people. They do not serve any communication and representation. Their signs produce events and generative processes and this performativity connects our language and thinking with the machine processes and creates complex interactions and even systems of interdependence.

In the contemporary philosophy, linguistics and social sciences, performativity became an influential concept that is used to articulate the different roles of the extralinguistic elements. It points out to the social institutions, conventions and rituals (in linguistic pragmatics and sociolinguistics) but also to iterability that allows differentiation. This later notion of performativity as iterability of the signs explains how the meaning or the identity are always generated rather than represented or constructed (Derrida 1982, Butler 1997). ANT uses this later concept of

performativity to explain not only meaning and identity but to build a whole new ontology. Performativity in ANT makes us realize that the matter and the world outside are not given or passive but an active agents with which we interact to re-create new worlds and collectives (Barad 2003). Pickering (1995) describes this situation as "the mangle" of human and material agency in which they both play from time to time active and passive roles. In a similar fashion all actors (actants) in Latour (1999) are defined by their performance and constant transformations.

The ultimate example of performativity as an interaction with new actors are the programming languages - their codes use signs to produce effects but also to translate and connect machines with humans as well as machines with other machines. The move to hybrid and performative nature of the code is plainly expressed at the begging of each sequel of the Matrix movie. In the first part it is the simple binary code on someone's computer that represents all communication systems today. This initial scene where the codes only serve transmissions of information changes in the second part to a code as a simulation of the reality. The binary code becomes a fractal and even energy and this reveals its performative potential. The cryptic Chinese signs represent this transformation in which signs are not discrete anymore but holistic, almost monads of the universe. They do not represent meaning via the binary oppositions but generate new "meaning" via their fractal-like appearance. Codes as a simulation become a universal creative force that can bridge the difference between any worlds and create new hybrids. it even bridges the difference between old and new machines so that the old clocks, telephones and even trains play an important role in exporting and importing programs to the world of the humans and the machines.

Because of these properties of the code, the matrix should not be outlined in sociological and ethical terms and questions. The "new information order" brought by the matrix whether in the movies or in the real world is simply the order of the code that is always generative and emergent and there is no value that is given in advance. Even in cryptography and logic as predecessors to computer codes, the efficient code was envisioned as language abstracted from social practice, tradition and representation. Artificial languages were not meant to represent the existing knowledge and the world but to create a better one. They were often seen as a solution to the problems of social fragmentation in the aftermath of the Thirty Years War (Batchelor 1999). The idea of the code is always about enabling communication and translation between various systems of knowledge, languages, cultures and even domains of being like machines and humans. It creates new hybrids and new collectives that will change all our notion of ethics, politics and philosophy.

## References

- Batchelor, Robert (1999) *The Republic of Codes: Cryptographic Theory and Scientific Networks in the Seventeenth Century*, <http://www.stanford.edu/dept/HPS/WritingScience/Cryptography.html> viewed 5/12/2004
- Barad, Karen (2003) "Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter," in *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, vol.28, no.3.
- Butler, Judith (1997) *Excitable Speech: A Politics of the Performative*, New York: Routledge.
- Derrida, Jacques (1982) "Signature Event Context," in *Margins of Philosophy*, Chicago: Chicago University Press.
- Hayles, N. Katherine (1996) "Boundary disputes: Homeostasis, reflexivity and foundations of cybernetics", in Robert Markley ed. *Virtual realities and their discontents*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Haraway, Donna (1991) *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge.
- Kittler, Friedrich (1997) "Literature, Media, Information Systems", John Johnston, ed., Amsterdam: G&B arts international.
- Latour, Bruno (1993) *We Have Never Been Modern*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Latour, Bruno (1999) *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Latour, Bruno (2004) *Politics of Nature: How to Bring Science into Democracy*, Cambridge, MA: Harvard University Press .
- Pickering, Andrew (1995) *The Mangle of Practice: Time, Agency and Science*, Chicago: Chicago University Press.
- Serres, Michel (1982) *The Parasite*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Serres, Michel (1995) *Genesis*, Ann Arbor, MI: Michigan University Press.
- Wachowski, L. and A. *The Matrix* (screenplay)  
<http://www.screenplay.com/downloads/scripts/The%20Matrix.pdf> viewed 5/12/2004
- The Matrix Revolutions* (transcript)  
<http://www.zionmainframe.net/main/revolutions/archive/transcript.txt> viewed 5/12/2004
- The Matrix Reloaded* (transcript)  
<http://www.zionmainframe.net/main/reloaded/archive/transcript.txt> viewed 5/12/2004

#### Příloha č.4: Weblogy, sociální software a další podoby kooperace na síti

Kera, Denisa. Sítě lidí a sítě strojů - od sociálního softwaru ke gridům (Nets of people and machines - from social software to grids). *Softwarové noviny*, 2004, roč. 15, č. 3, s. 92-94. ISSN 1210-8472.

Kera, Denisa. Příliš osobní internet: weblogy, P2P a kolaborativní technologie (The very personal internet weblog, P2P and other collaborative technologies). *Internet magazín*, 2002, roč. 7, č. 63 (01). ISSN 1211-6351.

Kera, Denisa. Bloguji, tedy jsem (alespoň na Internetu) (I blog therefore I am (at least on the Internet)). *Softwarové noviny*, 2003, roč. 14, č. 9, s. 112-113. ISSN 1210-8472.

Kera, Denisa. Blogtalk Reloaded ve Vídni (Blogtalk Reloaded in Vienna). Lupa: server o českém internetu [online]. 2004, roč. 9, č. 26. 7. 2004 [cit. 2005-07-15]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanek.php3?show=3520>>. ISSN 1213-0702.

Kera, Denisa. Čtenářské kroužky a privátní knihovny na síti (Readers networks and private libraries on the web). *Computer*, 2003, roč. 10, č. 8, s. 74-74. ISSN 1210-8790.

Kera, Denisa. Flash moby, hiptop hry a další formy sdružování a hraní si mezi on line a off line realitou (Flash mobs, hiptop games and other forms of cooperation between the on line and the off line environment). *Computer*, 2003, roč. 10, č. 20, s. 74-74. ISSN 1210-8790.

## Sítě lidí a sítě strojů - od sociálního softwaru ke gridům

Jak přeložit spojení „social software“ do češtiny? Je to sociální, skupinový, společenský nebo komunitní software? Zdá se, že platí všechny tyto ekvivalenty a že sociálním softwarem je jakákoli aplikace, která buď spojuje lidi na síti do jedinečné komunity nebo vizualizuje a přenáší síť našich přátel z off line světa do on line podoby či zjednodušuje komunikaci ve skupině. Slovo lze použít pro jakoukoli skupinu lidí na síti, ať jsou to chaty, diskusní skupiny, MUDs a MOOs, ale také pro nové a originální experimenty při vytváření sociálních sítí, ať už je to sdílené on line prostředí v počítačových hrách, weblogy, wiki nebo i různé experimenty s wifi a flashmoby. O různých podobách sociálního softwaru se diskutuje již řadu let, ale až v poslední době se z toho stalo módní slovo a agresivní mem, nejspíše díky O'Reillyho konferenci „Emerging Technology 2003“. V současnosti se označení nejvíce prosadilo u aplikací, které novým způsobem propojují a organizují on line a off line komunity lidí, z čeho jsou nejnámější <http://www.friendster.com/> a <http://www.tribe.net/>. Kromě těchto nejslavnějších on line služeb na vizualizaci sítí přátel a propojení lidí podle zájmů, existuje celá řada „klonů“ jako <https://www.odkazedin.com/> nebo dokonce „open source“ projekt <http://www.foaf-project.org/> či <http://www.yafro.com/> <http://www.everyonesconnected.com> a <http://www.huminity.com/>. Mezi méně známé a více orientované na "business" komunitu patří ještě <http://www.ryze.com/> a <http://www.ecademy.com/>. Pokud chcete zjistit, jaký typ sociálního softwaru je pro vás ideální, zkuste zábavný test na <http://undergroundlondon.com/social/>.

Tyto aplikace vizualizují síť našich on line i off line přátel a umožňují nám sledovat také přátele našich přátel a lidi s podobnými zájmy. Služba funguje tak, že nejdříve vytvoříme vlastní profil a pak uvedeme mailly všech svých přátel, kterým se rozešle pozvánka, aby se přidali a dále rozšiřovali tuto "sít" nebo „kmen“ (tribe). Vzniká tím síť blízkých přátel, na které se postupně připojí přátelé z "druhého" a "třetího kolena", kterou můžeme využít nejrozličnějšími způsoby – k navázání vztahu, k hledání práce, k nějakému barteru, k organizování společného projektu atd.. Software zde vlastně utváří komunitu tím, že "vizualizuje" naše vazby a propojení mezi profily z databáze. Umožňuje nám přehledně "vidět" přátele našich přátel, jejich zájmy a další data, která o sobě uvedou, a tak navazovat kontakty. Jak taková síť přátel po celém světě vypadá a do jakých rozměrů se může dostat názorně ukazuje vizualizace 5000 přátel z celkových 209 914, které jsou napojeni na Dava přes aplikaci Friendster <http://blogosphere.headmap.com/friendster/dav.html> nebo <http://www.washedashore.com/people/friendster/index.html>. Samotný CEO Friendsteru, Jonathan Abrams, vytvořil kolem sebe síť asi 1, 5 milionů lidí, a to od března 2003, kdy spustil beta verzi tohoto softwaru. Také Danah Boyd, socioložka, která studuje celý fenomén sociálního softwaru na svém blogu Connected Selves <http://www.zephoria.org/snt> má 278 blízkých přátel, kteří ji spojují s dalšími 1,1 milionů lidí.

Friendster je zajímavý právě tím, jak se z konvenční on line seznamky velice rychle stala návyková forma sociálního výzkumu. Když brouzdáme profily našich přátel a přátel našich přátel, snadno narazíme na někoho, o kom jsme dlouho nic neslyšeli nebo s kým sdílíme společně známé, aniž bychom o tom věděli. Na Friendsteru se snadno může stát, že porno královna, rizikový kapitalista a neonacista patří přes několik „mezičlánků“ do stejné skupině, aniž by o tom věděli, a platí to skoro o každém. Síť našich sociálních vztahů vizualizovaná do on line podoby může skrývat mnohá překvapení. Danah Boyd také ukazuje, že sociální software je vlastně „superseznamkou“, která spojuje nejen lidí, ale také jejich zvířata, různé věci, a dokonce vymyšlené profily, které si vytvoříme. Profil na Friendsteru nebo Tribu a sítě, ke kterým patříme přes naše zájmy, zvířata, věci, města, školy, o nás v současnosti řeknou víc než fyzická či mailová adresa. Jako příklad subkultur, které ovládly Friendster, Danah Boyd uvádí velkou komunitu gayů z New York City, ravery z Baltimore a další. Mnohem zajímavější jsou ovšem komunity na Tribe, kde vznikají i velice obskurní věci typu „Kult jedenáctky“ sdružující lidi, kteří mají rádi číslo 11 <http://cultofeleven.tribe.net/> (6 členů) nebo „Pryč s G. W. Bushem“ <http://bushisthefakepresident.tribe.net/> (62 členů) nebo dokonce „Kořata proti masturbaci“ <http://kittenmasturbators.tribe.net/> (129 členů).

Na jedné straně se může zdát, že sociální software je jenom další on line náhražkou pro chybějící lidské vztahy. V "Ďáblově slovníku II." [http://www.eod.com/devil/archive/social\\_software.html](http://www.eod.com/devil/archive/social_software.html) vytvořeném po vzoru "Ďáblůva slovníku" Ambrose Bierce (<http://www.alcyone.com/max/lit/devils/>), slavného satirika z 19.století, se sociálním

softwarem nazývá „Jakákoli arbitrární kolekce algoritmů, protokolů a metadat, která umožňuje agorafobům bez přátel se tvářit, že takoví vlastně nejsou“. Na druhé straně právě tento software mění naše pojetí identity, ale i komunity jako i komunikaci a navazování vztahů tím, že propojuje lidské a počítačové sítě. Být ve správném „kmenu“ nebo síti a vytvořit si zajímavý profil na Friendsteru a Tribu, se stává otázkou statutu. Tyto softwary tak zasahují do našeho světa a životů a vyjadřují dnešní představu o identitě, jak ji shrnuje William J. Mitchell (Me++ : The Cyborg Self and the Networked City, 2003): „Jsem součástí sítě a síť jsou součástí mě. Jsem viditelný na Googlu. Vytvářím odkazy, tedy jsem“. V neposlední řadě, sociální software nejen mění naše pojetí komunity a identity tím, že propojuje sítě lidí a strojů, ale také nabízí jiný pohled na to, co je vůbec počítačová síť a jak ji můžeme využít. Zatímco identita lidí a skupin přestává být myslitelná bez těchto sítí a sociálního softwaru, samotné stroje a počítačové sítě se dnes obejdou bez lidí, ať už v podobě tzv. gridů (Grid Physics Network project <http://www.griphyn.org>, Network for Earthquake Engineering Simulation Grid, The Global Grid Forum) nebo různých příkladů distribuovaného propojení počítačů, jako je slavný SETI@home nebo grid na výzkum rakoviny Folding@home či AIDS Fight AIDS@home, klimatu Casino 21: Climate simulation atd..

Právě s nástupem softwaru jako byl Napster a projekt SETI@home se rozšířila myšlenka softwaru, který propojuje lidi a jejich počítače "novými" a neobvyklými způsoby. Softwarový kód se díky těmto projektům stal více než zákon nebo jiné konvence a omezení. Znovu se tak ukázalo, že nová média vždy generují vlastní sociální struktury a "ekologie". Software jako sociální fenomén, který zásadně ovlivňuje naše sdružování a komunikaci tak dokázal, že není pouhým nástrojem, který jen podléhá našim přáním a potřebám, ale dovede změnit lidskou společnost. Způsob, jak ji mění si ne vždy přímo uvědomujeme, navíc úplně zapomináme, že se přitom tvoří i nová organizace vztahů přímo mezi počítači. Možná jedině viry jasně upozorňují, že je zde forma softwaru, která neslouží přímo lidem, ale zkoumá vlastnosti sítě a hledá vlastní formy "přežití a přenosu". Dějiny virů jsou také dějinami hledání nových typů programů, které originálním způsobem využívají možnosti počítačů a sítí. Podle některých názorů jsou dokonce předchůdcem myšlenky distribuovaného propojování počítačů po síti, které reprezentují právě projekty, jako je SETI@home nebo stále populárnější GRID computing.

Právě v tomto roce vznikl v evropském středisku pro výzkum částic CERN jeden z největších GRID systémů na světě LHC Computing Grid. GRID funguje podobně jako projekt SETI. Je to jakási super P2P síť, která umožňuje nejen výměnu souborů, ale především spojení a sdílení hardwarových zdrojů. Samotný název pro tento typ distribuovaných systémů a sítí počítačů, grid, znamená odklon od biologických a sociálních metafor typu web nebo net. Grid je vlastně mříž(ka) a etymologicky odkazuje k pekáči a k středověkým nástrojům používaným v dolech, <http://www.hyperdictionary.com/dictionary/griddle>, prostě k železným mřížím všeho druhu. Na rozdíl od slov „web“ a „net“, které mají spíše biologické a sociální asociace "měkkých" sítí, které vytváří pavouci nebo ženy "pletením", grid je velice pevná mřížka, má pravidelný a organizovaný tvar, nejlépe ze železa, je produktem jiných strojů. Web a net jsou vlastně výsledkem "domácí" a kutilské práce, háčkování, pletení atd., zatímco grid je dílem řemeslníka a přímo průmyslu nebo jiných strojů. Tento rozpor mezi organickým (web, net) a neorganickým (železným grid) dobře vyjadřuje, že grid neslouží přímo lidským vztahům. Síť, které vytváří slouží spíše protonům a dalším mikročásticím, kterými možná navždy změníme materiální strukturu světa a celého vesmíru. Data generovaná těmito mikro-ději jsou v rovině tetrabytů, a zpracovat takové množství dat znamená změnit možnosti počítačů a strojů a možná i samotné hmoty. Gridy tak vedou k překonání rozdílů mezi informací a hmotou, poznat podobné částice znamená svět úplně změnit.

Sociální software je tak možná jenom aspektem zajímavějšího fenoménu, kdy se počítačové sítě stávají stále autonomnější a slouží úplně jiným než normálním „lidským“ potřebám. Minimálně propojují servery do struktur, které se obejdou bez lidských komunit. Pro udržení klidu a míru ve světě je dnes pomalu důležitější, aby správně fungovaly různé finanční a další sítě než komunikace mezi politiky. Tyto důležité počítačové sítě prezentují dnešní symbiotické propojení lidí a strojů, ale také novou organizaci života, která vzniká právě pomocí těchto sítí. Sociální software tak novým způsobem definuje význam toho, co je dnes komunita. Rozšiřuje ji nejen o lidské "profily", ale také o kolaboraci a propojování strojů (hardwaru a dalšího softwaru). Sociálním softwarem jsou proto nejen P2P sítě a softwary na distribuované propojování a práci počítačů (distributive computing), ale také gridy, prostě všechny nástroje, které umožňují uvědomit si síť jako živý a dýchající organismus softwarů, hardwarů a a wetwarů.

## Příliš osobní internet: weblogy, P2P a kolaborativní technologie

Odkazy jsou deníky, protože život je síť.  
(Links are diaries because life is the Web)  
<http://www.fawny.org/decon-blog.html>

Chatovat dlouhé hodiny už není sexy, ať žije weblog! Takto by se dal shrnout jeden ze současných trendů na internetu. Umění monologů, sebereflexe a exhibicionismu se šíří a pohlcuje stále větší počet stránek, které propadly tzv. blogování nebo weblogování. Internetu už nehrozí komercializace, ale spíše „babylonizace“. Úplný rozpad na atomizovanou strukturu weblogů, kde si každý vede nejen svůj deníček, ale i deník svého psa, dítěte, podniku, nebo alespoň tématu, obsese, snu, zájmu. Na internetu dnes najdeme ekologické weblogy <http://www.yourplanetearth.com/>, weblogy věnované určité značce aut <http://www.eatonweb.com/pantera/>, morbidní weblogy o smrti a umírání <http://www.backintime.com/dead/>, o hřbitovech [http://www.geocities.com/\\_morgaana\\_/blogger.html](http://www.geocities.com/_morgaana_/blogger.html) nebo velmi zasvěcené weblogy věnované například pivu <http://realbeer.com/library/beerlog/>. Část weblogů je zaměřena spíše prakticky, na dekoraci a interiéry jako <http://megan.scatterbrain.org/notmartha/> nebo šití <http://www.dollarshort.org/sew/index.html>, část se zaměřuje na různé skupiny, např. na homosexuály <http://www.webqueeries.com/> či dívky a ženy jako <http://www.geocities.com/womenwithwebrings/> nebo „Science girls“ <http://www.bitsofmagic.com/science/>. Velmi časté jsou pak různé deníky, které jsou nejen osobní, ale také „vedené“ za někoho jiného - jako deník, který vede otec o svém synovi <http://www.hislifeasaboy.com/> (Jeho chlapecká léta) nebo matka o svém „broučkovi“ <http://www.geocities.com/babycheesecake2000/sweetblog.html> nebo <http://www.avec-moi.com>. Populární jsou i weblogy o různých skandálech, například blog speciálně věnovaný náboženským skandálům <http://www.holyweblog.com/>. Mezi extrémní příklady patří deníky-záznamy určité nemoci nebo umírání, jako je weblog o boji s rakovinou prsou <http://www.sperience.org/blog.shtml> nebo o tom, co autor blogu každodenně jí <http://whati ate.weblogger.com/>.

Podobnému typu psaní na internetu je velmi snadné podlehnout. Stačí několikrát denně nebo alespoň jednou za den prohodit pár postřehů a odkazů, občas někoho pomluvit a zesměšnit, trochu si zaříkat, nalepit pár odkazů na zajímavé zprávy a stránky na webu, a máme weblog. Stoupající popularita blogů je daná nejspíše tím, že jako komunikační nástroj spojuje intimní psaní deníku a spontánnost komunikace po e-mailu nebo chatu s archivující obsesí každého naruživého surfaře po síti. Tím se překonává rozdělení na surfování a mailování, které se spojuje do blogování. Weblog jednoduše umožňuje sdělit velkému množství lidí všechno důležité, co se s vámi a kolem vás děje, aniž by bylo nutné posílat desítky e-mailů, navíc v elegantní úpravě webových stránek a dobře fungujícím redakčním systémem, který je nabízen zdarma.

Podobně jako weblog, také různé P2P technologie („peer to peer“ - „rovný k rovnému“) dokazují, že se internetové univerzum začalo točit kolem vás/vašeho počítače a nikoli kolem velkých serverů, portálů či institucí. Tímto anti-kopernikánským obratem se struktura velkých serveru a metafora sítě nebo pavučiny přeměnily na jakési předivo či spíše spletenec zповědí, myšlenek, vzpomínek, pomluv, postřehů a odkazů. Každá snaha o orientaci je v tomto zašmodrchaném klubku předem odsouzena k neúspěchu. Světová síť se podobá spíše cukrové vatě s chaotickým množstvím propojení, které vedou všude a nikam, navíc s často nasládlým, infantilním nebo alespoň narcisistním obsahem. Paradoxně ovšem, právě tento stav v sobě skrývá možnost autopoetického systému a různých kolaborativních struktur, které umožňují spolupráci úzce specializovaných jedinců na vytváření kvalitního obsahu a tolik hledaných filtrů.

### Nástup internetového solipsismu - weblog

Mezi nejzajímavější fenomény elektronického publikování už dávno nepatří elektronické časopisy, ale stále více se prosazují weblogy. Po technické stránce jsou to jednoduché redakční systémy, které umožňují častou aktualizaci stránek. Podobných nástrojů, které uspořádají nové příspěvky chronologicky a přímo je publikují na určené stránky, je velké množství a jsou většinou zadarmo, včetně webhostingu jako například: <http://www.blogger.com/>, <http://noahgrey.com/greysoft/>, <http://www.pitas.com/>, <http://www.diary-x.com/>, <http://www.backwash.com/> a další. Podobné systémy jsou ideální pro webové deníky nebo stránky, které z různých důvodů potřebují častou aktualizaci. Některé weblogy přinášejí



každodenně jenom odkazy na jiné stránky a komentáře k těmto odkazům, takže fungují jako zvláštní filtry pro informace z různých oblastí. Možná nejnámější jsou <http://www.robotwisdom.com/> či <http://www.slashdot.org/>, ale funguje i celá řada méně známých a zajímavých weblogů, jako je <http://www.researchbuzz.com/> nebo <http://www.drudgereport.com/> a také weblogy, které se úzce specializují na zprávy z určité oblasti, jako je <http://www.librarian.net/> o knihovnictví nebo <http://www.aldaily.com/> o literatuře či <http://xplane.com/xblog/> o designu, <http://www.linesandsplines.com/> o typografii a další. Najdeme dokonce nástroj, který se specializují jenom na tento typ „filtrovacích“ weblogů <http://www.metafilter.com/>, jehož cílem je vytvořit komunitu webloggerů, kteří dané odkazy komentují nebo v části metatalk komentují dění kolem weblogu. Na opačné straně spektra weblogových aktivit stojí velmi osobní weblogy, které jsou buď klasickým deníčkem nebo osobním záznamem mentálního stavu náruživého surfaře.

Mezi weblogy, které nabízejí jenom odkazy na zajímavé stránky a weblogy, které se soustředí na "obsah" vládne jisté nepřátelství, jak o tom svědčí například skupina 1 procentních blogerů, kteří mají vlastní webring a pravidla <http://www.ithinkitsucks.com/onepercent/>. Podstatné na tomto typu osobních weblogů jsou informace o autorovi, jeho zájmech, životě, přátelích, domácích zvířatech, a také každodenní zápisy, které o tom vede. Nestačí jenom uvést odkaz a říct, že je to skvělé, musí v tom být také osobní poznámka, stopa nebo nápad, který to ozvláštňuje. Je v tom skutečná snaha přidat velmi osobní dimenzi do surfování a on line života, která ve všech dřívějších nástrojích, ať jsou to chaty nebo diskusní skupiny, chyběla. Před nástupem weblogů si většina myslela, že povaha psaní a života na internetu je zásadně dialogická a že nejpodstatnější je interakce. Tento zvláštní návrat monologů a deníčků v podobě krátkých, skoro heslovitých zápisů, dokazuje, že povídat si sám se sebou je stejně nejlepší interakce a že se internet k tomu dokonale hodí.

Typický weblog je směsí obou zmíněných forem. Kromě fragmentů ze života daného autora, najdeme vždy doporučení a odkazy na jiné články a dokonce projevy kreativity - fotografie, poezie, eseje skryté v šuplíku. Ačkoli většina weblogů je psaná jednotlivci, najdeme i kolaborativní weblogy, jako je již zmíněný metafilter nebo <http://www.memepool.com/> a další. Kolektivní weblogy jsou ideálním komunikačním nástrojem pro určitý tým, menší skupinu, společnost nebo rodinu, která bydlí na různých místech. Komunikace přes weblog je pro skupiny mnohem jednodušší než mail, navíc chronologické řazení příspěvků z toho vytváří jakési „soukromé zpravodajství“, hybrid mezi deníkem a zpravodajstvím, který charakterizuje neformální a osobní projev. Dokonce najdeme stránky/weblogy, které tento nástroj doporučují jako ideální prostředek pro vytvoření dynamické kolektivu ve firmách, viz <http://blogbook.weblogger.com/>. Jako příklady firemních weblogů můžeme uvést <http://www.37signals.com/svn/>, <http://www.contenu.nu/nublog.html/>, <http://www.lifeset.com/> a další.

Mezi nejzajímavější kolektivní weblogy osobního charakteru jistě patří dnes již slavný <http://www.therealhouse.com/>, který se trochu podobá soutěžím typu "Big brother", ovšem na internetu. Je to dům s 23 webcamy a 7 poněkud rozpustilými obyvateli, kteří s internetovou komunitou sdílí úplně všechno přes kameru, navíc mají společný a individuální weblogy, chaty atd.. Strůjcem celého projektu je Halcyon, který sám sebe označuje za pionýra digitální intimity. Jeho zkoumání emocionálního a sexuálního potenciálu nového komunikačního média přineslo řadu dalších kolaborativních projektů jako jsou <http://www.hugnation.com/> a <http://www.globalgasm.com/> nebo <http://www.citizenx.com/>. První dva zmíněné projekty vycházejí z podobného nápadu vybudovat komunitu tím, že uživatelům stránek nabídne nápad, který mají každý týden nebo měsíc společně uskutečnit v určitou hodinu. "Hug nation" (národ v objetí) se schází každou středu v 6 hodin večer lokálního času, aby se všichni navzájem objali a šířili "pozitivní vlny". Globalgasm je pak virtuální orgie, která se odehrává prvního každého měsíce kolem 8 hodin večer lokálního času. Guru digitální intimity, Halcyon, tvrdí, že to není pouhý exhibicionismus, ale životní styl, který se snaží rozšířit přes další nástroj, který vybudoval a který propojuje weblog s webcamem, vlastním chatovacím pokojem a knihou návštěv na stránkách <http://www.citizenx.com/>. Komunita citizenX má v současnosti již přes 90 000 členů a každodenně roste o dalších 500. Jakési shrnutí všech jeho projektů pak můžeme najít na stránkách <http://www.digitalintimacy.com/>. Internet v těchto projektech přestal sloužit pouze jako komunikační nástroj a stal se nástrojem utopie, uskutečňování a budování osobních nebo kolektivních fantazií a světů.

## Weblog jako mónada internetu

Pro značnou část weblogových náruživců, weblog není jenom osobním médiem, ale spíše organizačním nástrojem, něco na způsob zápisu četby. Je to záznam vývoje určitého zájmu nebo oblasti. Podobné weblogy pak mají hodnotu skutečných filtrů, kde se můžeme dozvědět užitečné a často úzce specializované informace. Psaní a čtení weblogu ruší rozdíl mezi prací a zábavou i rozdíl mezi veřejným a soukromým. Spojování těchto postojů se naopak přímo vyžaduje. Weblog je prostě internet organizovaný podle osobností (internet organized by personality), jak hlásá motto jednoho z kolaborativních nástrojů na vytváření společných weblogů - <http://www.backwash.com/>. Na internetu najdeme i komerční portál, který se snaží těchto vlastností využít - <http://www.about.com> - výsledek je ovšem neuspokojivý. Problém je v tom, že se weblog podobá Leibnizově monádě, která má schopnost zrcadlit a reprezentovat celý vesmír, čímž překoná rozdělení na částí a celku. Blogy podobně zrcadlí celý internet, jeho každodenní změny, formu a komunitu. Není proto nutné číst všechny blogy, ani je uspořádat do jednoho celku, ale přes jeden den v něčem životě poznat celý internet.

Důkazem této monádické povahy blogů je právě jejich špatná zařaditelnost ve vyhledávacích a katalogích, kde je většinou najdeme v kategorii „osobní stránky“ nebo „deníky“. Osobní tón má zde ovšem nejružnější funkce, které toto hrubé zařazení likviduje. Často je výrazem protestu, nezávislosti, narcismu autora nebo jen hledáním formy psaní či experimentováním. Samotné komunity weblogerů navíc parodují vytváření kategorií na svých portálech nebo i na svých stránkách. Úplně arbitrární rozdělení, která vytvářejí, simulují navigaci a podobají se spíše Borgesovským nápadům. Jsou ovšem i "vážnější" pokusy weblogy zařadit podle formálních vlastností, jako je design nebo barva pozadí. Příkladem je rozdělení weblogu od Kevina C. Murphyho <http://www.geocities.com/kevincmurphy/blogcolors.html>. Jiné pokusy se snaží tuto různorodost převést na psychologické nebo i psychiatrické kategorie, čili rozdělit weblogy podle typu osobnosti (idealista, tradicionalista, racionalista, hedonista) na <http://ptypes.pitas.com/>.

Mnohem originálnější je rozdělení již zmíněného kolektivního weblogu Backwash, který k tomu používá tzv. kanály, podobné televizním kanálům, ovšem s podivnými názvy - "počítačový fanatik", "kreativní rodičovství", "život na střední škole", "podivnosti a úchylnosti" atd.. - <http://www.backwash.com/channels.php>. V každém kanálu najdeme doporučené odkazy, u kterých je také uveden profil osoby, která danou věc doporučila a její další tipy. Backwash navíc existuje ve třech verzích - pro děti, verze všeobecná a verze s pornografickým materiálem, a toto rozdělení dobře zrcadlí nevyváženost obsahu na webu, zvláště pokud jde o pornografii. Podobným portálem weblogerů je také <http://www.bloghop.com/>, kde je možné hlasovat a vybrat nejlepší weblog. Blogy jsou sice rozdělené do kategorií, ale tyto názvy odpovídají velmi vágně obsahu. Máme tam kategorie jako "počítače apple", "prsa", "žáby", "indie", "drogy", "krávy", "londýn", "škola", "filmy", "kočky", "pivo", "sebevraždy". Mezi ostatní nástroje, které vyhledávají či jinak třídí weblogy tradičním způsobem pak patří <http://www.blogfinder.com/> či <http://www.daypop.com/>. Velmi zajímavý je ovšem Blogdex <http://blogdex.media.mit.edu/>, který zkoumá na jaké odkazy odkazuje většina sledovaných weblogů zadaných v systému, z čeho se dá posoudit, na co weblog komunita reaguje.

Dalším originálním pokusem roztrždit weblog jsou stránky "Vyhledej svoje weblogové dvojče" na <http://www.selectsmart.com/FREE/select.php3?client=weblogertwin>, které mají formu psychologického testu. Podle vašich odpovědí vám určí vhodné blogy, které by se vám mohly líbit. Záliba weblogerů v podobných testech často dosahuje rozměru epidemie a dokládá trochu narcistní povahu celého prostředí. Některé z těchto testů můžeme interpretovat i jako sebeironii, například test o tom, jaký psychologický test se k vám nejlépe hodí <http://homepage.ntlworld.com/paulspeller/onlinetest/>. Většina testů je ovšem postavená na potřebě, kterou ztělesňuje i weblog: promítnout vlastní osobu do určitého média nebo ji interpretovat skrze určitý předmět, hledat "stopu" něčeho osobního a intimního ve všem, co se kolem děje. Je to vlastně podoba středověkého hledání univerzálních analogií, kterou prezentují testy typu "Jaká jste kočka?" <http://www.webkin.co.uk/poll-cat-index.html> nebo "Který obraz prezentuje vaši osobnost?" <http://www.physics.usyd.edu.au/-mar/tests/art/> nebo "Jaký typ nepřítele z bondovek prezentujete?" <http://www.physics.usyd.edu.au/-mar/villain.html> atd.. Reakcí na tuto zálibu v hledání sobě podobných weblogů a vyplňování psychologických testů je hra "Blog twinning", která vám určí dvojče úplnou náhodou nebo podobně náhodně vybere za vás blog, který si máte přečíst, viz <http://kevan.org/twin.cgi>.

Zatím je většina weblogů sdružená spíše do webringů než do portálů a vyhledávačů. Typickým rysem každé stránky je, že doporučuje svoje konkrétní "přátele" nebo webringy, do

kterých patří. Toto vzájemné doporučování je signálem přátelské a lidské povahy tohoto prostředí, kterým se weblog snaží odlišit od ostatních činností a jevů na internetu. Uvolněnost a neorganizovanost je normální v běžném světě a právě entropie vytváří kreativní a svobodné prostředí. Rozdělení a kategorizace weblogů jdou spíše proti duchu tohoto média, jak o tom svědčí například pokusy vytvořit "evropský weblog" na <http://www.odkazlust.com/> nebo <http://netdyslexia.ediththispage.com/euroblogs/> nebo jiné pokusy geograficky rozdělit weblogy jako <http://www.fawny.org/xenoblogs/>. Existují ovšem výjimky, které kategorizaci weblogů chápou jako kreativní činnost spíše než jako hledání řádu v něčem tak přirozeně chaotickém. Vtipný pokus o kategorizaci na stránce <http://www.wrongwaygoback.com/wjh/>, která komunitu weblogerů rozdělila podle metafory americké střední školy. Weblogy zde znovu prezentují určité psychologické typy jedinců, takže máme pozéry (jocks), rebely, politiky, podivíny, a pod každou kategorií najdeme příklady.

Mikrosvět weblogů charakterizují také soutěže a další hry, které se snaží tento fenomén dále rozšířit. Některé stránky jako [http://www.utsler.com/monkeyshines/2000\\_04\\_02\\_guerrilla.html](http://www.utsler.com/monkeyshines/2000_04_02_guerrilla.html) nebo [http://www.larkfarm.com/weblog\\_ads.htm](http://www.larkfarm.com/weblog_ads.htm) se například snaží vytvořit specifický typ bannerového umění spojeného s weblozem. Najdeme tam bannery na různé weblogy, ale také weblogy organizované podle bannerů. Tyto stránky umožňují jakousi jednoduchou výměnu bannerů a reklamy na weblogy navzájem. Nedávno ovšem vznikl i profesionální nástroj Blogsnob na výměnu reklamy mezi weblogy, který je zatím stále v počáteční fázi <http://www.timepasstown.com/blogsnob/>. Dále jsou to také soutěže a parodie na soutěže o nejlepší weblog, které se snaží komunitu blogerů podobně spojovat místo portálu nebo vyhledávače. Asi nejvtipnější je na stránce/blogu <http://www.davezilla.com/anti-blogie/index.html>, která paroduje vážnou soutěž o „blogies“ <http://www.fairvue.com/?feature=awards2001> a také soutěž <http://www.fishrush.com/odkazs/blog.htm>. Všechny tyto soutěže upozorňují na stejný problém klasifikace weblogů, takže ceny "anti-blogies" se udílejí pro zásluhy, jako je "neblbější název" (DUMBEST TITLE, vyhrál <http://www.nakedpopethemovie.com/>) nebo "nejrušivější obrázek v pozadí" (MOST DISTRACTING BACKGROUND IMAGE - <http://www.chatterwaul.com/oddfellow/chatter.html>).

"Blogies" jsou rozdělené do velkého množství kategorií jako kultura, původ, téma, a podkategorie, jako je nejlepší webring weblogů, nejlepší metablog, design atd.. Cenu za nejlepší webring blogerů například získala komunita „weblogerů“ na adrese <http://www.jish.nu/weblogers/>. Když si prohlédneme jejich pravidla, najdeme tam typický požadavek na osobní obsah a několik technických parametrů. Často jsou tato pravidla striktnější, a vymezují svoje členy podle pohlaví nebo příslušnost k určité skupině, čímž se vyvíjí velmi typický fenomén „klik“, výlučných a velmi uzavřených skupin. Tyto kliky jsou velmi časté v případech ženských blogů, kde jich je celá řada: "blog girls" <http://cozmik.gerl.org/ring/>, "holky s kočkami" <http://xkitten.gerl.org/>, "ženy s názorem" <http://www.womenwithattitude.org/webring.html>, "ženské blogy" <http://bonni.net/blogsbywomen/>, "úpřímná k sobě" <http://true.mytristessa.net/>, "příběh dívky" <http://www.divinette.net/jen/> atd.. Mezi jiné skupiny bychom mohli zmínit velmi populární <http://www.blogphiles.com> nebo různé speciální skupiny weblogů věnované lásce k mobilům <http://www.sweet-simplicity.net/nicole/>, weblogy leváků <http://www.gadget-girl.co.uk/leftieblog/>, weblogy chlapců <http://nav.webring.yahoo.com/hub?ring=boylogs&list>, nahatých weblogerů <http://www.ringsurf.com/netring?ring=nakedb;action=list> atd.. Někdy se identifikují i podle nástroje, který používají pro vytváření svých blogů, takže máme skupinu používající software greymatter <http://grey.glory-box.com/> nebo pitas <http://nav.webring.yahoo.com/hub?ring=pitas&list>, případně webringy, které se zcela věnují zkoumání designerských problémů blogů, jako je <http://www.blogplates.net/>. Kromě podobných soutěží a různých webringů, do kterých se blogeré sdružují, ke kultuře weblogu patří i svérázná hra "weblogémon", která funguje na principu sbírání kartiček pokémonů <http://skiandu.com/friezlog/blogmon.htm> nebo podobná hra <http://danhon.com/blogtrumps/>. Tyto kartičky se získávají na základě toho, kolik vité o jiných blogerech. Pokéonomanie jako fenomén poměrně přesně odpovídá weblogománii díky nekonečnému množství přišerek, které je těžké kategorizovat do skupin. Trochu méně nápaditá je pak hra Blogo! na <http://www.otsosoft.com/blog/blogo.shtml>, která také spočívá v sledování kartiček s tématy, které máme sledovat, zda se objevují na navštívených blog stránkách, a po úspěšném sestavení určitého obrazce máme jednoduše zařvat Blogo! Schopnost parodovat sebe sama prostě patří ke kultuře weblogu a dokonce se zdá, že se blogeré v tomto umění předhánějí. Například nástroj,

který za vás vytvoří akronym neboli zkratku, což je velmi populárním atribut weblogových stránek. Mít zkratku někde na stránce působí tajemně a je také znakem profesionality blogera. On line si tento blogem vytvoříte i spolu s obrázkem na <http://web-therapy.com/blogernym/>. Najdeme ovšem i vážně míněné nástroje, jako je Blogtracker, který slouží k tomu, aby e-maily upozorňoval na nové příspěvky v oblíbených weblog stránkách <http://www.dansanderson.com/blogtracker/>. Podobně také Bozlist na <http://zymm.com/raster/misc/bozlist.html> přináší velmi zajímavý interface, který je celý věnovaný tomu, že ukáže, na kterém weblogu najdeme nejčerstvější příspěvek (zdá se ovšem, že v době psaní článku již ukončil svoji činnost).

Další zajímavý fenomén, který se na weblogování váže je podivná nekrofilie v případě "mrtvých blogů", totiž záliba v sledování, které blogy ukončily svoji činnost. K tomu slouží stránky <http://www.davezilla.com/fucked/>, na kterých je možné dokonce nechat svůj e-mail, aby vás pravidelně informovali o webozích, které ukončily činnost. Je tam kategorie dočasně zastavených weblogů - "gone fishing" (šli na ryby a možná se vrátí) a zcela mrtvých weblogů "recent fucks". Důvody, které se na těchto mrtvých webozích objevují jsou často kuriozní. Například "Skutečně už nemám, co říct... byla to legrace... teď to už ale není. Všechno se mi jevílo tak důležité, když venku byla zima a neměl jsem, co dělat doma. Teď mám hodně práce." (již neexistující stránka <http://monkeyfarts.org/tom/blog>). Kromě důvodů, jako je práce, se často objevují i jakési náznaky tvůrčí krize. Ex-blogger je pak někdo, kdo už nemá o čem psát jako tvůrce <http://www.thisismydna.com/>, kde je velmi vtipný poslední zápis "prostě se už necítím, že bych chtěl cokoli sdělovat" (i just don't feel like telling you anything any more). Na weblog stránkách najdeme celou řadu podrobně popisovaných symptomů nemocí spojených s psaním a čtením, které dokládají, že se skutečně jedná o životní styl a nikoli jen o doplněk každodenní rutiny. Například frustrace z toho, že nestíháme všechno přečíst a na všechno odpovědět. Tento stav může mít dokonce název "Leseschuld", a podrobný popis toho najdeme na stránkách [http://www.metagrill.com/2001\\_06\\_01\\_blog.htm](http://www.metagrill.com/2001_06_01_blog.htm) ze dne 4.06.2001. Různé podoby weblogových krizí pak ironizuje comix na <http://grudnuk.com/weblogangst/>, který tyto stavy popisuje jako "weblog angst" (weblogová úzkost). Kromě tvůrčích krizí a problémů s psaním, je dalším zajímavým problémem také sebecenzurování, které je vždy úzce spjaté s přílišnou sebeanalýzou. Tomuto problému se věnuje celá poznámka ze slavného Eatonwebu, jednoho z prvních weblogů na internetu, viz 6.04.2001: "každých několi měsíců nebo tak si uvědomím, že se znovu cenzuruju. jsou k tomu samozřejmě dobré důvody, ale místo toho, aby to trvalo jen krátkou dobu, stává se to návykem. obvykle je to vázaný přímo na moji práci. jak se snažím získat nějakou práci, tak se mi nechce příliš mluvit o emocích. problém je ovšem, že když začnu cenzurovat jednu věc, skončí to tím, že vůbec nemůžu psát. je to pak skutečně frustrující, když si uvědomím, že vlastně psát chci, ale nemůžu, protože sama sebe cenzuruju. upozornění: radši přestaňte číst, protože přecházím do sebe analyzujícího psaní" "every few months or so i realize that i'm once again censoring myself. there's always a good reason for it, but rather than being short term, it becomes a habit. usually my censorship is work related. trying to get a job and not wanting to talk too much about the process or what i'm feeling. the trouble is, once i start censoring one thing, i end up not writing at all. it's rather irritating when i realize that i really want to write but i haven't been because i've been censoring myself. warning: stop reading now. i'm going into self-analysis through writing mode". <http://www.eatonweb.com/archives/2001/06>

### Weblog etiketa a nová etika P2P

Správná weblog stránka musí mít především zajímavý design, který ji odlišuje od ostatních stránek na internetu. Je to možná nejdůležitější část weblogu, a proto se budování vizuálního image věnuje hodně času. S tím také souvisí jeden z typických rysů dobrých blogů, totiž sekce "past blog design" (může se to ovšem jmenovat i jinak), ve které najdeme jakési dějiny daného blogu v podobě archivu nebo obrázků, jak daný blog vypadal v minulosti. Lepší blogy také umožňují si zvolit barvu pozadí nebo přizpůsobit design čtenáři viz <http://www.camworld.com/>. Některé blogy dokonce nabízejí i vlastní font, ve kterém je možné je číst. Stažení a používání fontu je samozřejmě zdarma viz <http://www.kottke.org/plus/type/silkscreen/index.html>. Další důležitou částí jsou informace o samotném blogerovi, kdo to je, koho má rád, proč to dělá atd.. Dobré je uvést informace o současném stavu a náladě v podobě jakési rubriky "právě teď" viz <http://www.peterme.com/> či velmi detailní <http://www.fimoculous.com/>. Mohou se tam objevit zcela arbitrární informace, co poslouchám, jak jsem oblečen, kolik je hodin, kde se

zrovna nacházím nebo různé emotikony, většinou ze stránky <http://www.imood.com/>. Na některých blog stránkách najdeme i kontakty na dotyčného autora, a taky tzv. "wish list", co mu můžeme koupit a jak mu udělat radost, případně jeho vlastní internetový obchod, kde si můžeme koupit tričko nebo hrneček s jeho logem a jménem blogu. Archivující obsesi na některých stránkách doplňuje i rubrika "co se stalo v tento den před rokem (nebo více let)", kde si můžeme přečíst osobní události daného autora před rokem. Je vůbec zvláštní, že formát těchto deníků je hodně ovlivněn různými rubrikami, které známe z portálů nebo seznamek. Poznámky o domácích mazlíčcích jsou taky velmi populární, a zdá se, že je kultura weblogů mysticky propojená s kočkami. Nutnou součástí jsou odkazy a informace o dalších blogerech a skupinách (webring), ke kterým daný blog patří. Jakýmsi vrcholem dokonalosti je pak weblog spojený s webcamem. Marginálie jako jsou recepty na jídla, aktuální četba, doporučené filmy jsou také velmi žádané. Řada weblogů umožňuje interakci s návštěvníky přes vlastní chat nebo nástěnku jako <http://objection.diaryland.com/> nebo dokonce umožňují hodnotit jednotlivé příspěvky v deníku viz <http://www.ctrl-alt-ego.com/blog.html>. Nejdůležitějším rysem weblogu je ovšem častá aktualizace stránek, která dokazuje, že jste se skutečně vtělili do svých stránek a umíte převádět svoji existenci do on line podoby, což je chápáno jako umění. Tímto weblogy dobře navazují na tradici psaní deníků v 20. století, ve kterém se deníky poprvé staly prostředkem sebestylizace, která zpětně ovlivňuje život autorů. Cílem dobrého deníku není jenom sebeobjevování a sebezpytování jako v předchozích stoletích, ale sebevytváření.

Pokud zkoumáme weblog v kontextu deníků, najdeme tam rysy všech dřívějších forem deníkových zápisů a funkcí. Deníky byly neznámým žánrem až do 17. století, kdy se objevují první každodenní zápisy o aktivitách a životě, které se ovšem týkaly spíše veřejných událostí. Veřejný život byl velmi populárním tématem deníků hlavně během osvicenství. Toto soukromé dějepisectví zajímaly nejvíce dobové skandály, pomluvy, anekdoty, ale najdeme v nich i zajímavé postřehy o dané době. Podobnou funkci ve weblogu dnes splňují odkazy a komentáře k odkazům, které jsou také dobrým obrázkem doby. Záhy se stávají velmi populární introspektivní, duchovní deníky, které vycházejí z deníků, které popisovaly boj duše o čistotu v náboženském slovníku. Byl to původně duchovní žánr deníků, které si psali puritáni a kvakeři jako formu náboženské hygieny, protože si nemohli být jisti Boží milostí, které pro katolíky zaručuje církev a vnější rituály. Právě tyto náboženské deníky sloužily k zlepšení stavu duše podobně jako na některých weblog denících najdeme počítání kalorií, různé detaily z pracovního a osobního života, které mají očištnou funkci. V 19. století se pak prosazují deníky, ve kterých duše už není nositelkou těchto konfliktních emocí, ale jsou tím samotní pisatelé, kteří emoce ztělesňují. Emoce se vlastně přestávají popisovat, ale začíná se psát emotivně. Osobní deníky inspirované romantismem ukazují tip vášnivého psaní, ve kterém jsou emoce přímo vtělené do psaní, a autoři sebe vnímají jako celek rozporuplných emocí a snaží se ukázat tuto rozporuplnost spíše než ji zakrývat. Přesně stejný dojem vzbuzuje také spojení ironie, sebeironie a sentimentu v dnešních weblog denících.

Některé weblogy se ovšem podobají spíše kabinetům kuriozit než deníkům, a tato potřeba po sbírání odkazů a zajímavých momentů může dosáhnout patologické podoby jako v případě weblogu <http://www.davezilla.com/>. Jejich autor se baví tím, že na stránce <http://homepage.mac.com/davezilla/index.html> sbírá fotky náhodných lidí, které pak popisuje jako obludy. Tyto fotky si pořizuje ve svém okolí a dotyčné lidi označuje latinskými názvy, které vesměs znamenají, že jsou tlustí, odporní, blbí, zmutovaní atd.. Manuál jak sledovat a popisovat zrůdy ve svém okolí (Freak Watchers Textbook) nyní obsahuje 33 kategorií. Sentiment a sarkasmus se tak v případě blogů velmi úzce střetávají a někdy jsou od sebe nerozpoznatelné. Weblog je proto něco mezi deníčkem a středověkou kronikou či spíše bestiářem, meditací a cestopisem či záznamem surfování po internetu. Je možné ho zkoumat v kontextu domácího a amatérského videa nebo dalších necenzurovaných aktivit, které lidem umožňují psát a projevat se tak, jak by si to v běžném životě nedovolili. Množství efemérních a zbytečných informací pak vyvažuje často velmi citlivé a přesné filtrování témat, které daného člověka zajímají. Díky tomu se z weblogu snadno stává kolaborativní nástroj, který na základě osobních vztahů mezi členy a díky uvolněné formě komunikace vytváří speciální komunity a filtry.

Ať už weblog chápeme jako pouhý seznam doporučených stránek, formu psychické hygieny nebo ukázkou exhibicionistického a voayerského životního stylu, který podporují soutěžní typu "big brother" nebo "natoč to", v každém případě to dokládá bohatost textových forem a experimentů na internetu. Tyto nové formy psaní přitom nejlépe ukazují, že internet přestává kopírovat dřívější média a rozvíjí vlastní formu komunikace. V první řadě pak překonává rozdělení psaných forem na veřejné jako jsou noviny, knihy, dokumenty a soukromé jako jsou deníky, dopisy a poznámky.

Soukromé a veřejné oblasti na internetu byly do nedávna dobře rozpoznatelné. Oblast soukromé komunikace zahrnovaly maily, chaty, diskusní skupiny a osobní stránky, které charakterizoval osobní kontakt mezi jednotlivými uživateli internetu. Veřejné oblasti na internetu pak prezentovaly portály, vyhledávače, e-shopy, e-ziny a další elektronické verze novin. Nástup komercializace internetu a zabydlení internetu „právními osobami“ - anonymními společnostmi, které nabízejí svoje zboží, informace a služby celému davu uživatelů - představovalo kritickou fázi vývoje komunikace na internetu. Paralelně s vývojem „veřejných služeb a stránek“ ovšem probíhala v komerční oblasti také snaha překonat rozdělení na soukromé a veřejné pole komunikace. Pomocí personalizace a dalších technologií se komerční stránky snažily přeměnit na jakési vesnické obchůdky, kde se anonymní kupci stávají dobře známými zákazníky na jejichž návyky a poměry je možné citlivě reagovat.

Nástup P2P technologií, které zcela využívají osobní komunikaci a kontakty mezi uživateli vede k úplnému rozpadu rozdělení na veřejné a soukromé. Kromě životů a myšlenek, které sdílíme přes weblog, P2P technologie nám umožňují podobně sdílet i naše materiální dobra a další věci, často bez žádného zprostředkovatele. Tento digitální komunismus, kde je možné zboží nekonečně kopírovat a sdílet s ostatními jako v případě Napsteru <http://www.napster.com/> a dalších podobných nástrojů na sdílení souborů (<http://www.audiogalaxy.com>, <http://www.musiccity.com/>), má ovšem i další, méně známe funkce. Distributivní využití počítačů pomocí nástrojů jako jsou Popular Power <http://www.popularpower.com/> nebo United Devices <http://www.ud.com/> zná většina spíše z té humorné stránky, například projekt SETI <http://www.seti-inst.edu/>. Tyto nástroje ovšem ukazují, že vědecký výzkum už není jenom záležitostí nějaké laboratoře, ale mohou se ho účastnit i úplní laici, milióny uživatelů internetu, kteří se rozhodnou stáhnout screensaver a zapůjčí nevyužitý potenciál svého počítače některé prospěšné záležitosti, jako je výzkum rakoviny a podobně. Dále také kolaborativní nástroje jako jsou Groove <http://www.groove.net/> nebo Consilient <http://www.consilient.com/> či filtrovací kolaborativní nástroje jako jsou Worldstreet <http://www.worldstreet.com/> a OpenCOLA <http://www.opencola.com/> slibují vytvoření kolektivní inteligence jejíž možnosti a sílu teprve zjišťujeme. Výzkum této kolektivní inteligence a nových komunikačních struktur, které díky ní vznikají, jsou mnohem zajímavější než výzkum mimozemšťanů, a nejspíše nikdo ani netuší jaké sociální změny tento vývoj ještě přinese.

## **Bloguji tedy jsem (alespoň na internetu)**

(první evropská konference o weblogu ve Vídni - Blogtalk.net květen/2003)

Koncem května se ve Vídni (24.-26.05) odehrála první evropská konference o weblogu "Blogtalk", na které se setkali nejen evropští nadšenci, ale také velice slavní blogeři z USA, jako je Dan Gillmore <http://weblog.siliconvalley.com/column/dangillmor/>, David Weinberger <http://www.hyperorg.com/blogger/> nebo Rebeca Blood <http://www.rebeccablood.net/>. Tato stále populárnější forma publikování a shromažďování informací na internetu již dávno zasáhla konferenční turistiku a přinesla novou formu odborných setkání. Zatímco přednášející nebo hosti na panelu mluvili, blogeři z publika přednášky simultánně a čiperně anotovali a mezi sebou přes svoje blogy diskutovali. Na konferenci byli najati dokonce dva „oficiální“ blogeři, jejichž zápisky z konference můžeme najít na <http://www.blogtalk.net/live.html>.

Tato zvláštní „veřejná“ aktivita na konferenci v podobě soukromých blogů, které simultánně komentují vystoupení, znovu potvrdila reputaci blogerů jako lidí, kteří vytvářejí nové formy interakce a sociálních struktur. Propojení on line a off line aktivit blogerské komunity na konferenci otevřeně a jasně konfrontovalo staré a nové způsoby přenášení a sdílení informací. Setkání bylo významné také tím, že se porovnaly aktivity blogerských komunit po celém světě, takže tam vystoupili zástupci z Polska a dokonce Iránu. Česká skupina, která se konference účastnila, tak mohla zjistit, že úroveň domácích blogů je velice dobrá po odborné stránce, poněkud ovšem pokulháváme v počtu blogů.

Příspěvky na konferenci se dělily na ty, které zdůrazňovaly sociální funkce weblogu, a na ty, které weblog zkoumají jako zajímavý technický fenomén. První skupina chápe weblog jako oslavu diskutující a otevřené společnosti a nástroj zlepšení komunikace a interakce na webu. Druhá skupina se snaží rozšířit a domyslet technické funkce a možnosti weblogu, hlavně pomocí metadat a ontologií, čili propojit weblog s myšlenkou sémantického webu. Jednou z technologických vizí jsou pak ontologie pro weblog, které tvoří a sdílí různé skupiny blogerů, jak o tom mluvil Steve Cayzer z laboratoří Hewlett-Packard v prezentaci svého projektu „Semantic blogging“ <http://jena.hpl.hp.com:3030/blojsom-devt/blog/>. Zcela vyjimečný byl příspěvek Phila Wolffa „Toward a Converged Blogging Toolkit“, který překonal tuto diskusi mezi sociálně a technicky orientovanými blogery.

Phil Wolff si všimá, že v dnešní době blogují nejen lidé, ale v stále větší míře stroje, které vedou záznamy o svém použití nebo o zájmech uživatele. Proto předpovídá jakési spojení těchto záznamů strojů a lidí a upozorňuje, že blogy jsou teprve začátkem nových služeb a nových podob komunikace na webu, které vedou k stále větší konvergenci lidí a strojů. Blogování je vlastně již v současné době jakýmsi propojením hlasu a myšlí člověka s on line prostředím, ve kterém mozkové synapse přecházejí do hypertextových odkazů. Pomocí weblogu komunikujeme přímo s celým internetem nikoli jen „přes“ internet. Naše záznamy o surfování a nápadech umožňují jiným strojům (tzv. agregátorům, blogroll službám apod.), ale i lidem reagovat na to, co říkáme a dále to propojovat a komentovat. Budoucnost je proto v tomto spojení různých softwarů a služeb on line. Phil Wolff byl skutečnou hvězdou celé konference, a jeho blog na <http://dijest.edittthispage.com/> stojí za přečtení, jako jeden z nejlepších příkladů, jak má blog vypadat. Šíře zájmů, ekonomičnost a nápaditost sdělení, informovanost, aktuálnost a vtípnost jsou všechno hodnoty, které odlišují dobrý blog od obyčejného deníčku. Phil Wolff proto nemyslí jako stroj ani nesní o strojích, které myslí jako lidé, ale „myslí“ spolu se stroji v nejlepším slova smyslu.

### **Weblog jako nástup sofistů na internetu**

Na straně těch, kteří zdůrazňují sociální potenciál weblogů patřili hlavně již zmínění slavní hosté konference. David Weinberger zahájil celou konferenci příspěvkem, ve kterém rozvinul zajímavý koncept multisubjektivit a weblogu jako nástroje veřejné prezentace této multisubjektivit. David Weinberger je tvůrce zajímavého Cluetrain manifestu <http://www.cluetrain.com>, který se snaží novým způsobem definovat „kapitalismus“ a smysl podnikání v době internetu. Podnikání chápe Weinberger jako vytváření nových společenství a ekologií, celých systémů vzájemné podmíněnosti a nových sociálních struktur. Je to vlastně tvůrčí spojování lidí, a proto je první tezí Cluetrain manifestu, že trhy jsou typem konverzace. Psát manifest podnikání je samo o sobě odvážným nápadem, zvláště když tvrdíme, že podnikání může nabývat skoro uměleckých kvalit.

Weblogy jsou pro Weinbergera jen dalším podobným nástrojem konverzace jako trhy. Jsou vlastně návratem rétoriky a sofistů do západní kultury. Internet má pro Weinbergera podobu jakési Athénské agory - náměstí, na kterém svobodní občané diskutují neformálním způsobem o důležitých otázkách obce a zároveň se přátelí. Weinberger vychvaluje právě toto spojení formálního a neformálního tónu a místa, které má v případě weblogu podobu spojení veřejného publikování simultánních a soukromých náčrtků, okamžitých myšlenek a nápadů, které často přeroste do společné diskuse velkého množství blogerů.

Neupravená a „necenzurovaná“ forma weblogů je vysvobozující, neklade žádné nároky ani pravidla, takže se nemusíme soustředit na formu, stačí si pohrát s klávesnicí a stisknout tlačítko publish. Funkcí podobného „publikování“ ani nemusí být něco sdělit, takže ani obsah na weblogu není tak důležitý, jak se tvrdí. Dobrý weblog znamená především vytvořit typ sociálního a veřejného prostoru, ve kterém volně experimentujeme s naší „subjektivitou“, zkusíme různé role, a také se učíme konfrontovat s cizími názory, komunikovat s lidmi apod.. Weblog podobně jako sofisté ve starověku chápe komunikaci jako sociální dovednost při jednání s lidmi a odmítá romantickou představu o vnitřním a neprojeveném géniu, který používá jazyk jako výraz svojí osobní jedinečnosti a nepochopitelnosti. Weinberger vidí weblog jako možnost vyzkoušet si různé podoby subjektivity (multisubjektivita), díky čemu se učíme veřejně vystupovat a komunikovat s ostatními lidmi. Weblogová subjektivita je nutně „veřejná“, je otevřená jiným lidem a myšlenkám a schopná v různých diskusích hájit různé pozice.

Internet jako skupina weblogů proto přestává být informační dálnicí či kyberprostorem. Místo těchto architektonických metafor se Weinberger snaží prosadit metafory zdůrazňující interakci a vztahy -internet jako hlas a konverzace nebo internet jako trh či správněji tržnice. Rozlišuje také tři fáze vývoje weblogů a jejich funkce: od záznamů o tom, co jsme na webu navštívili a kde jsme byli, po vytváření komunit sdílejících určitý zájem (community of interest), k poslední fázi weblogu jako prostoru ryzejších výměn a konverzace mezi blogery. Weblog se v této poslední fázi stává prostředkem diskuse, jakýmsi amorfním prostorem, ve kterém zaznívají různé hlasy, názory a pohledy, které koexistují v neustálé konfrontaci a výměně. Toto je, podle Weinbergera, nejdůležitější funkcí weblogu: vytvoření diskutujícího společenství na webu, které reprezentuje lidskou „multisubjektivitu“. Weblog vlastně už není ani technologií, ale skutečnou přítomností lidských hlasů a naší různorodosti na webu.

Výklad weblogu jako významného sociálního fenoménu výrazně prosazuje i jedna z prvních dám amerického a světového „bloggerství“, Rebeca Blood. Tato žena se zvláštním úcesem a zájmem o něco, čemu říká gotika, sebekriticky uvádí, že blogeré se jenom tváří, že je zajímá cizí názor. Většinou se mezi sebou stejně kamarádí lidi s podobným pohledem na svět, jak je tomu i mimo blog. Rebeca Blood proto zkoumá weblogy, které se snaží toto vědomě překonat a nabízejí pluralitu často konfliktních názorů hlavně u politických otázek. Jako příklady uvedla weblog o situaci v Severním Irsku <http://www.sluggerotoole.com/>, na kterém se jeho autor nebojí uvést extrémní pohledy katolíků i protestantů a konfrontovat je. Velice podobnou funkci plní také indický weblog <http://www.dialognow.org/> v dialogu mezi Pákistánci a Indy, který ukazuje i názorovou pluralitu v rámci jednotlivých skupin.

### **Blogovat, blogovat a jenom blogovat!**

Z nových technických řešení pro weblogy bychom mohli zmínit tři projekty, které se v rámci konference prezentovaly. Nejzajímavější byl Weboutliner <http://www.weboutliner.com/> pro rozšíření weblogu o obsah, pro který chronologické řazení není důležité. Cílem je vytvořit stránky, které by byly podobně jednoduché a přehledné jako weblog zároveň by ovšem obsahovaly více médií a také lépe strukturovaly informace, které nejsou časově závislé. Metafora poznámkového bloku a náčrtků zde slouží k vytvoření interfacu, který má zjednodušit umístění a publikování velkého počtu informací v nejrůznějších formátech a médiích na jednom místě. Přehlednost je zajištěna systémem interaktivních ikon, které označují paragrafy a typ dokumentů, které se po kliknutí zobrazí pod paragrafem nebo na příslušném místě. Tomuto typu odkazů se říká „transclusion“ neboli „outline inclusion“, což jsou jakési vložené poznámky, které se objevují teprve po kliknutí na příslušném místě a posunou text pod tím, zatímco po dalším kliknutí znovu zmizí. Jednoduchým řešením se tak udržuje celková přehlednost a kontext stránky, a uživatel si sám vybírá místa v textu, o kterých se chce dozvědět něco podrobnějšího. Jako vloženou poznámku můžeme mít jakékoli médium od obrázku po video. Do budoucna se počítá také s tím, že tento nástroj umožní volně pohybovat po stránce kusem textu, přidávat a měnit text přímo v browseru, čímž se vzhled weblogu spojí s možnostmi jaké nabízí wiki a různé



anotační systémy. Na příklad podobné stránky se můžeme podívat na <http://radio.weblogs.com/0104487/>.

Další prezentovanou aplikací pro weblog byl „vylepšený“ agregator na sbírání odkazů z různých weblogů pod názvem „k-collector“ <http://k-collector.evectors.it/>. Tento agregator (někdy se jím říká i RSS readers) by měl jednotlivé zprávy třídit podle témat, která určí původní bloger při publikování a nejen podle data publikování, jak se to zatím děje. Nová témata pak může každý bloger jednoduše založit a sdílet s celou komunitou. Sdílení a organizování příspěvků na základě témat je umožněno novým nebo spíše vylepšeným standardem na anotování weblog příspěvků, který tvůrci tohoto agregatoru pojmenovali jako ENT (Easy News Topics) <http://matt.blogs.it/specs/ENT/1.0/>.

Další zajímavostí, která má spíše estetickou než pragmatickou funkci, je i nový vizualizační nástroj pro weblogy, který je těsně před dokončením a jmenuje se Blogospheremap (bude na adrese <http://www.blogospheremap.com/>). Informace o celém projektu se zatím dají najít na <http://www.realitylab.at/blogospheremap>. Tento vizualizační software má za úkol sledovat a ukazovat formou map šíření určitých témat - populárních slov tzv. blogosférou, skupinou spřátelených a na sebe napojených blogů. Vizualizace nám vlastně nabízí pohled z ptáčí perspektivy na weblogy a na dění na webozích, které většinou sledujeme brouzdáním nebo přes agregatory. Podle tvůrců Blogospheremap nám vizualizace umožní pochopit, že weblogy nejen odkazují k různým událostem z každodenního života nebo vnějšího světa, ale především sami na sebe. Weblogy se projevují velice seberefrenčně, jsou jakýmsi světem pro sebe, ve kterém je recepce různých událostí a jejich zpracování na různých blozích často důležitější než to, co se vlastně odehrálo v samotném světě. Právě toto seberefrenční „chování“ a sebe-organizování je znakem jisté autonomie a typickým rysem všech živých organizmů - sebe-rozvíjejících se systémů nadaných inteligencí. Propojenost weblogů se vlastně podobá fungování neuronové sítě a Blogospheremap je nástrojem, který má tuto metaforu neuronové sítě a přenosu vzruchů blogosférou názorně ukázat v podobě přenosu zpráv a informací v okolí každého weblogu.

## Blogtalk Reloaded ve Vídni

Pokračování první a jediné blogerské konference v Evropě, Blogtalk se trochu podobalo pompézní premiéře další části úspěšného filmu Matrix. Neobešlo se bez řady doprovodných akcí a aktivit, ať už simultánních i nesimultánních, ve virtuálním i nevirtuálním prostředí, které navodily atmosféru „velké události“. Den před konferencí proběhlo setkání evropské blogerské elity, BlogWalk 3 <http://blogwalk.mediapedagogy.com/BlogWalkVenues/BlogWalk3>. Uskutečnil se i další velký experiment se simultánním komentováním v průběhu konference, ve kterém se hvězdou stal nástroj SubEthaEdit <http://www.codingmonkeys.de/subethaedit/>. Celá akce se pak streamovala a také „asynchronně“ přenášela na Wiki, které tím završilo komunikační ekologii Blogtalku <http://joi.ito.com/joiwiki/BlogTalkViennaNotes>.

Zatímco se minulý rok všichni nechali unášet možnostmi „živého“ blogování přímo z konference, letos mělo komentování novou podobu. Kromě blogování si část účastníků oblíbila právě nástroj na simultánní a kooperativní editování poznámek - SubEthaEdit, které pak přenesli rovnou do Wiki. Tuto komunikační ekologii nebo spíše Babylon Blogtalku velice dobře vystihuje koncept „Open Space Formátu“ pro konference formulovaný v rámci Blogwalku 3. Tento formát setkání se vlastně podobá myšlenkám hnutí Rainbow <http://www.welcomehome.org/rainbow/>, totiž vytváření sebeorganizujících a cestujících komunit jako vzoru pro společnost budoucnosti. Taková společnost se vždy spontánně utváří na jednom místě a umožní konkrétní skupině lidi sdílet a společně tvořit, a pak se znovu rozpustí, aby vznikla jinde a v nové podobě. Podobná „společenství“ kočují nejen v prostoru, ale vlastně v čase. Jsou vždy jedinečná a zcela ve službách konkrétních členů, kteří se dané akce účastní. Jsou to takové krátkodobé kolonizace určitého místa a času s cílem využít maximálně potenciálu konkrétních lidí.

Blogerská konference se hodně podobá těmto utopickým místům/společnostem, ve kterých dochází k intenzivní výměně informací, znalostí a nápadů. Propojení virtuálních a nevirtuálních aktivit ve „formátu“ „Open Space“ se řídí jenom 4 principy:

Whoever comes is the right people

Whatever happens is the only thing that could have

Whenever it starts is the right time

When it is over, it is over

[http://notizen.typepad.com/aus\\_der\\_provinz/2004/07/blogs\\_wikis\\_and.html](http://notizen.typepad.com/aus_der_provinz/2004/07/blogs_wikis_and.html)

Samozřejmě, pokud chceme zůstat víc při zemi, tak atmosféru setkání asi nejlépe shrnuje vtipný komentář na blogu „vowe's magic flying circus“:

One person talks

All the others type, surf the web, or take photos

Everybody flattens the WLAN and complains about it

Some still don't have a Mac

<http://vowe.net/archives/004707.html>

Ať už je Blogtalk „létajícím“ cirkusem nebo experimentem se společností budoucnosti, jedno se mu nemůže upřít: kreativita, spontánnost a otevřenost lidí, kteří se ho účastní, působí nakažlivě. Na letošní konferenci ovšem bylo patrné i jisté vystřízlivění. Několik příspěvků se snažilo adresovat problém, proč lidé přestávají psát svoje blogy. Pro ukončení vlastního blogu se dokonce ujalo i označení „to churn“ (vyublat?). Zdá se, že se výzkumy zániku blogů začínají provádět pravidelně viz <http://www.perseusdevelopment.com/blogsurvey/>. V příspěvku „Does blogging suck?“ Stefan Glänzer (<http://www.20six.de/stefan>) dokonce uvádí, že až 82 procent blogerů opouští svůj blog po několika měsících. Nejčastějším důvodem je nezájem okolí a nedostatek čtenářů, překvapivě také věk vůdce dominantní komunity, což nejspíše spolu souvisí, protože blogerské komunity mají generační podobu. Častým důvodem odchodu bývá i lokální blogerská válka nebo jiné projevy „flames“ agresivního chování členů komunity. Na tento problém upozornil i jeden z programových řečníků, slavný Mark Bernstein, <http://markbernstein.org/>, zakladatel <http://www.eastgate.com/> společnosti, která nabízela první hypertextové softwary pro spisovatele a také publikovala elektronická literární díla začátkem 90tých let. Ve svém příspěvku „The Social Physics of New Weblog Technologies“ radil, abychom zkoumali, jak například trackball nebo komentáře zabíjejí blogy a jaká je dynamika blogerských a jiných skupin. Nejlépe se na to prý hodí „etnografický“ výzkum přímo v terénu, protože nám jinak hrozí, že budeme dělat „archeologii“ zaniklých blogů a skupin.

Tabu kolem špatné zkušenosti s blogerskou komunitou a ukončováním blogu mě zaujaly jako téma i z osobního důvodu, protože přesně vystihují můj současný „blogerský“ stav myslí. Velice osobní, i když trochu komický příběh o „vyublávání“ svého blogu popsala v souvislosti s virtuálním útokem i zakladatelka systému MovableType, Mena Trott

<http://sixapart.com/corner> (příběh je na [http://www.sixapart.com/corner/archives/2004/07/blogs\\_bandwidth.shtml#more](http://www.sixapart.com/corner/archives/2004/07/blogs_bandwidth.shtml#more)). Prozatím se rozhodla, že na blogu nebude psát o svém soukromém životě a že její blog přestane sloužit velké komunitě čtenářů. Mena Trott také poukázala na to, že stále větší počet lidí vytváří „skryté“, většinou rodinné blogy, které neprohledává žádný vyhledávač a na které nenajdete odkaz, pokud vám ho někdo nepošle přímo. V případě MovableType je to až 33% všech blogů, z čeho 10% jsou dokonce přímo zaheslované.

Dalším znakem „vystřízlivění“ byl i větší počet příspěvků, které se přímo věnovaly praktickým otázkám propojení weblogů s jinými službami a aplikacemi, nebo ukazovaly příklady jejich využití pro konkrétní společnosti, knowledge management a hlavně ve výuce. Ze zajímavých příkladů je třeba zmínit vytvoření prvního ryze dětského blogu Zoomblox, který spustí tento podzim (Daniel Doegl : Zoomblox - A universe of topics from children for children, <http://blogtalk.net/presentBT2/Doegl.ppt>) nebo používání XML řešení pro videoblogy, které by společně vytvářely něco jako „kolektivní dokument“ (Jon Hoem: Videoblogs as 'collective documentary' [http://blogtalk.net/presentBT2/Hoem\\_Jon.pdf](http://blogtalk.net/presentBT2/Hoem_Jon.pdf)) či knowledge management nástroje, jako je Snip Snap <http://snipsnap.org/space/start>, které využívají vlastností blogu spontánně vytvářet komunity pro sdílení poznatků a profesionální spolupráci (Stephan Schmidt: Bottom up weblogs for knowledge management [http://blogtalk.net/presentBT2/Schmidt\\_Jugel.pdf](http://blogtalk.net/presentBT2/Schmidt_Jugel.pdf))

Možná nejprofesionálnějším a nejpropracovanějším využíváním blogu pak byl projekt Lee Bryanta pro velkou britskou organizaci spojující psychiatry a psychology - National Institute for Mental Health in England. (<http://www.headshift.com/archives/001823.cfm> Lee Bryant: "Informal, joined up knowledge sharing using connected weblogs in pursuit of Mental Health service improvement") Jeho nástroj spojuje vlastnosti sociálního softwaru, jako je Friendster nebo Orkut, ve kterém si členové vytvářejí profily, mohou vyhledávat další lidi podle profilu a také vytvářet vlastní skupiny, s vlastnostmi blogovacího systému, totiž psaní a komentování vlastních i cizích příspěvků, posílání zpráv atd..

Velice zajímavým propojení blogování s jinými aplikacemi byly projekty zmiňované v přednášce Mikela Marona „Weblogs and location: beyond the limits of physical and virtual space“. Projekty jako GeoURL <http://geourl.org/> nebo Biomapping.net <http://www.worldboard.org/> či Geowanking <http://lists.burri.to/mailman/listinfo/geowanking> spojují naši virtuální existenci a místo se skutečným světem a umožňují informace přímo vázat na určitá místa pomocí technologií využívajících GPS nebo různých metadat. Úspěšným příkladem jak spojit mapu s blogováním a sociálním softwarem je i aplikace „Mapping Blogtalk“ - kolaborativní mapa Blogtalku, na které najdeme praktické rady a informace vytvořené účastníky konference <http://brainoff.com/weblogs/blogtalk/map>. Blogem se tak vlastně stává celý svět, do kterého zapisujeme svoje soukromé zkušenosti a vzpomínky, důležité rady a informace nebo jen graffiti.

## Čtenářské kroužky a privátní knihovny na síti

Dějiny každého nového média poznamenává zvláštní kriminální zápletka, ve které se stále ohlašuje vražda „starého“ média. K vraždě nikdy nedojde a údajní nepřátele se vždy překvapivě stanou nejlepšími spojenci. Podobně je tomu také s internetem a knihou. Počítače nejen knihy nevytlačily, ale vzniká zvláštní symbióza mezi kulturou knihy a „novým médiem“. Díky internetu se vytvářejí zajímavé komunity čtenářů, kteří si knihy vzájemně doporučují a v podobě podivných systémů také půjčují, vedou společné čtenářské deníky a organizují různé události spojené s knihami.

Rétorika ohlašující konec starých médií a začátek nového věku se přitom pravidelně opakuje. Technooptimistické vraždění médií, ať už se jednalo o noviny, fotografii, TV, internet má vždy stejnou podobu. Fotografie měla zničit malířství, kino mělo potlačit divadlo, televize a video pak měly zničit kino, a počítače měly vytlačit všechny předchozí média. Dokonce ani knihy nebyly na tom nevinně. Slavný filosof John Stuart Mill obviňoval knihy z toho, že zabijí kázání a že jeho současníci přestali pořádně poslouchat v kostele a nechávají se příliš ovlivňovat knihami a novinami. Temnou předpověď vyřkl také Oswald Spengler, podle kterého knihy vystřídaly kázání podobně jako noviny vystřídají knihy.

Zdálo by se, že dějiny médií jsou jen dlouhou řadou krvavých převratů a bojů o trůn. Ve skutečnosti se žádné dramatické změny nikdy neodehrály. Noviny nezničila román v 19. stol. Právě naopak, romány vycházely v časopisecké úpravě, přerušované reklamou a dalšími informacemi. Tradiční román nezaklátil ani v 20. století, nýbrž se prodává v neuvěřitelných nákladech, často díky filmovému zpracování nebo zajímavé recenzi v novinách či web stránce. Nevymizelo ani kázání, které se velmi úspěšně adaptuje na TV a určitě si získá i internet. Zvláštní symbióza knihy a internetu je pak pokračováním tohoto mírumilovného soužití médií.

Doporučit knihu patří k dobrému tónu každého pořádného weblogu. Sdílet komunitě webloggerů, co právě čtu je stejně důležité jako ukázat obrázek svého domácího mazlíčka nebo napsat pár depresivních soukromých poznámek. Zcela extrémní jsou případy, kdy weblog úplně splyne s deníkem četby jenom jedné knihy, jako je to u blogu zasvěceném četbě „Filosofických zkoumání“ od Wittgensteina <http://phili.blogspot.com/>. Kniha se jednoduše stala důležitým atributem weblog stránky, díky čemu vznikají speciální služby, jako je Bookwatch <http://onfocus.com/bookwatch/> nebo <http://allconsuming.net/>, které sledují jaké knihy množství weblogů doporučuje. Stránky zjišťují, co komunita webloggerů zrovna čte a sledují jakousi globální náladu nebo trendy. Navíc si můžeme snadno kliknout na odkazy a zjistit, co si daný „čtenář“-blogger o knížce myslí. Jsou to naprosto spontánní kolektivní čtenářské deníky, ve kterých můžeme brouzdat zážitky různých lidí se stejnou knihou.

Více organizované, ale celkem oblíbené jsou tzv. „One Book“ programy na internetu, které často organizuje jedno město (například Chicago <http://www.chipublib.org/003cpl/oboc/oboc.html>) nebo stát ve spolupráci s knihovnami. Cílem programu je inspirovat všechny občany daného místa k četbě a sdílení zkušeností s jednou knihou, jakési kolektivní čtení a diskutování o knížce pomocí internetu. Kromě těchto veřejně organizovaných akcí najdeme i řadu ryze soukromých klubů čtenářů jedné knížky. Například skupina přátel, kteří se schází u knížek a vína <http://www.redwining.com/> nebo podobná skupina, která se schází u knížek a jídla <http://www.mostlyweeat.org/> (jak sami přiznávají v názvu domény „většinou stejně jíme“) apod..

Možná nejzajímavější a neojorginálnější jsou různé projekty umožňující výměnu a sdílení fyzických knih přes internet. Nejslavnější jsou stránky <http://bookcrossing.com/>, jejichž cílem je, jak tvrdí, z celého světa udělat jednu velkou knihovnu. Stránky zprostředkovávají informaci, kde zanecháme knížku, kterou jsme si již přečetli a nepotřebujeme, a kde si případně můžeme sami vyzvednout novou knížku od někoho dalšího. Toto vzájemné darování a výměna knih funguje po celé zeměkouli. Navíc je to zábavná hra - svérázný lov, kdo první se dostane ke knížce nebo kdo vymyslí zvláštní místo, kam knížku zanechat. V současnosti je zaregistrováno 107 757 uživatelů, kteří zanechali na různých místech pro jiné lidi 318 033 knih. Knihy se většinou nechávají v různých restauracích a kavárnách, a například v Praze se již nabízí 32 knih na různých, často podivných místech. Například 5. října 2002 někdo zanechal knížku v tramvaji číslo 18 nebo u sochy na Karlově mostě apod. Komunita lidí, kteří si touto zábavnou formou darují knížky se také pravidelně schází jednou měsíčně.

Další originální „výpůjční“ službou na internetu je <http://www.booklend.net/>. Tento dobrovolník nabízí knihy ze své knihovny a řeší distribuci knih tím, že vám požadovanou knížku pošle poštou za co platíte. Celá služba funguje na důvěře - když knížku přečtete, tak ji zase

poštou máte vrátíte, a zdá se, že zatím to nikdo nezneužil. Velice aktuální je pak služba na internetu, která sbírá knížky pro vojáky <http://www.booksforsoldiers.com/>. Tyto knížky se darují přímo vojákům, kteří někde bojují nebo pracují na některých z amerických základen. Vojáci údajně tráví hodně času čekáním, a knížky jim to mohou zpříjemnit a vás zbavit starých a nepotřebných knih.

Internet nabízí zajímavé řešení i pro ty, kteří zrovna neradi čtou nebo jednoduše nemají čas. Dokonalou službou je podivné zkracování knih a dlouhých dějů na několik vět, které vám knížku vysvětlí. Projekt „Book a minute“ - knížka přečtená za minutu <http://www.rinkworks.com/bookaminute/> nabízí například tuto zkrácenou verzi slavné „Jany Eyrové“ od Charlotty Bronteové <http://www.rinkworks.com/bookaminute/b/bronte.eyre.shtml>:  
(*Lidi jsou zlí na Janu Eyrovou.*)

**Edward Rochester**

Obestírá mě temné tajemství. Zůstaneš se mnou, ať už se stane cokoli?

**Jana Eyrová**

Ano.

**Edward Rochester**

Moje tajemství je, že mám šílenou ženu.

**Jana Eyrová**

Tak sbohem.

(*Jana Eyrová odejde. Někdo zemře. Jana Eyrová se vrátí.*)

THE END

Pokud se rozhodnete pustit do těchto „knížních“ dobrodružství na internetu s doporučováním, půjčováním, darováním knížek, jistě potřebujete počátečný kapitál. Místem, kde lze zjistit nejlepší cenu knížky, kterou si chcete koupit, jsou stránky <http://www.bublos.com/> či <http://www.bookchecker.com/> nebo velká databáze již použitých a často těžko dostupných knih na <http://www.bookfinder.com/>. Při svých dalších aktivitách s knihami také nezapomeňte, že možná jsme všichni jen součástí reprodukčního cyklu knih, tak jak to tvrdí Daniel Dennett o učencích: „Učenec je jenom způsob jak knihovna zplodí další knihovnu“.

## Flash mobs, hiptop hry a další formy sdružování a hraní si mezi on line a off line realitou

Mobilní neboli pohyblivý, z čeho vyšlo slovo pro mobil, souzní v angličtině s dalším slovem "mob" pro srocování se, chátru, dav, které slyšíme zachované třeba ve slovech, jako je mobilizace. Právě spojení "nevysvětlitelné mobs" (inexplicable mobs) nebo rychlé davy (flash mobs) se stalo názvem pro novou a populární formu veřejné zábavy organizované většinou prostřednictvím mailů. Cílem je "mobilizovat" co největší počet lidí, aby se objevili na určitém místě a provedli něco nečekaného nebo neobvyklého a pak stejně záhadně a rychle zmizeli, nejlépe po deseti minutách.

Mediálně úspěšný mob, který se trochu podobá scéně ze slavného filmu "Fight club", se v červnu 2003 uskutečnil v New Yorku <http://www.cheesebikini.com/blog/archives/000261.html>. Skupina stopadesáti lidí se ve večerních hodinách společně objevila ve známém obchodním domě Macy's, kde v oddělení koberců šokovala prodejce svojí žádostí o "koberec lásky" (love rug). Vysvětlili mu, že bydlí společně v jakési opuštěné tovární hale na okraji města a že hledají společný "koberec lásky", na kterém by si hráli. Chvilku spolu diskutovali kolem jednoho velkého koberce a po deseti minutách všichni naráz zmizeli. Cíl cesty a tajnou frázi "koberec lásky" nikdo z účastníků dopředu nevěděl, e-mailem dostali jenom instrukce, ve kterém baru mají počkat na někoho, kdo jim vysvětlí, kam půjdou a co budou dělat.

Názory na to, jak hodnotit a pojmenovat podobný typ akcí se velice různí, od podezření, že se jedná o napodobování aktivit teroristických buněk po originální "flash mob" nebo pochvalná označení, jako je "sociální experiment" či dokonce "poetický terorismus", název vypůjčený od filosofa a gurua městské kultury, Hakima Beye, který hledá originální způsoby, jak se ubránit nudě v dnešním světě. V každém případě mají podobné akce úspěch a získávají na popularitě, o čem svědčí také japonský mob organizovaný u příležitosti premiéry Matrixu. V určitou dobu dne v Tokiu a Osace na velice frekventovaných místech vyšli do ulic klonové agenta Smithe, z čeho vznikly zajímavé fotografie podobné filmu. Videozáznam Matrixového mobu v Japonsku najdeme na stránce <http://homepage.mac.com/sibamasa/> a fotografie fanoušků na filmovém serveru

<http://www.rotentomatoes.com/forum/showthread.php?s=&threadid=238636&perpage=25&pagenumber=5>. Podobným typem akcí byly v minulosti také setkání opilých Santa Clausů v Kalifornii (Mad Santa Crawl) <http://www.seansavage.com/photos/santa/>, které organizuje po všech městech organizace pod názvem "Santa anarchie" <http://www.santarchy.com/>. Kromě fotografií opilých Santa Clausů, které nejspíše vyvolávají skutečné trauma v dětských dušičkách, když se potácejí po ulicích města, za povšimnutí stojí i legrační ukázky policejních zpráv.

Kromě podobně zábavných podob mobů, velice často se tento typ akcí spojuje s nějakou podobou aktivismu. Slavnými se v amerických městech staly projekty "Guerrilla Queer Bar". Skupiny gayů se v daném městě společně domluví, že navštíví bar či restauraci pokládanou do té doby za výrazně heterosexuální nebo jinak konzervativní. Známe jsou například skupiny z Detroitu <http://www.detroitguerrillas.com/> nebo z Austinu <http://www.geocities.com/guerrillaqueerbar/>, které si již získaly sympatie a dokonce dostávají pozvání na návštěvu z různých míst. Heslem podobných nájezdů je jednoduše "Dont clone, colonize!" (Neklonuj, kolonizuj!) čili proč vytvářet speciální gay bary, když je třeba převychovat většinu a to nejlépe šokem.

Dalším krokem v tomto zábavném a zvláštním organizování skupin lidí pomocí technologie jsou mobilní telefony. Velice úspěšným příkladem takové hry se stala akce organizovaná vlastníky hiptopů, což jsou jakési mobilní telefony nadané MMS, systémem na posílání digitálních fotografií. Hra „Halloween Photo-Scavenger Hunt“ <http://hiptop.bedope.com/halloween.html> proběhla v době svátku Halloween 2002. Soutěžilo v ní několik týmů hiptop blogerů, kteří běžně posílají svoje obrázky na weblog či správněji moblog stránku Hiptop komunity "Hiptop Nation" <http://hiptop.bedope.com>. Cílem této dětské hry bylo nasbírat jako tým co nejvíce bodů focením zvláštním objektů a situací uvedených na speciálním seznamu [http://hiptop.bedope.com/hunt/the\\_list.html](http://hiptop.bedope.com/hunt/the_list.html). Mezi věci a situace bylo možné fotit například Elvise za dva bod, loga různých fast food řetězců za jeden bod, za fotku George Bushe bylo dokonce osm bodů, za nemluvně oblečené do kostýmu opice pak tři body atd.. Ve vítězném týmu Raven <http://hiptop.bedope.com/hunt/raven/> byl také John Lester, který napsal zatím první sociologickou studii o Hiptop komunitě a jejím chování během dané hry [http://neuro-www.mgh.harvard.edu/lester\\_hci\\_2003.pdf](http://neuro-www.mgh.harvard.edu/lester_hci_2003.pdf). Podle Lestera je tento fenomén

zajímavý tým, jak se lidé sdružují a identifikují přes určitou technologii a weblog a pak zkoušejí organizovat společné aktivity a hry. Každá technologie vlastně umožňuje nejen nové podoby individuální identity, ale také experimenty s kolektivní identitou. Právě tyto sociální experimenty, které zatím působí jako zábava nebo jen aktivismus, jsou možná významným přelomem v symbióze strojů a lidí, ukázkou toho, jak se bude společnost v budoucnosti organizovat.

### České moby a další urbánní experimenty

Nejznámější český mob „Flash mob Pooh“ proběhl začátkem září v pražském Carrefouru. Blogerská komunita sdružená kolem serveru <http://www.pooh.cz/> a MedvídkoPů (Daniel Dočekal) se rozhodla nafotit v obchodním centru, kde je to zakázané, co nejvíce fotografií. Došlo přitom k nepochopitelnému a agresivnímu napadení několika českých blogerů pracovníky ochranky, které pak odsoudily nejen domácí média, ale také zahraniční, mezi ostatními i časopis Wired. Tento mob tak ukázal slabosti našeho systému, ve kterém je stále možné, aby vás někdo bezrestně a neoprávněně napadal, zavíral a jinak porušoval vaše občanská práva. Medializace celého mobu ovšem zastínila některé dřívější urbánní experimenty s davem a organizováním rychlých, společných akcí. Pokud pomineme různé volební „mobilizace“, za první flash mob můžeme označit akce skupiny Máslo, kterým říkají „reality hack“ (nabourávání do reality) <http://www.maslo.cz/news/hack01.html>. Právě na tyto opomíjené předchůdce slavných mobů, které se odehrály již v říjnu 2002, opakovaně upozorňuje weblog Adama Javůrka <http://blog.vozovna.cz>, který také rozlišuje tři typy mobů: recesistické, politické (aktivistické) a umělecké. Zatímco ve světě převažují recesistické moby, u nás se daří právě aktivistickým, k čemu patří také „reality hack #01“, kdy se účastníci sešli před pražskými provozovny McDonalds, aby po dobu 15 minut beze slov pozorovali přes výlohu dění uvnitř. Zajímavé je i prohlášení skupiny Máslo z června 2002, které by mohlo sloužit jako manifest mobů: „Naším cílem je nabourat realitu. Donutit náhodné kolemjdoucí, aby se zastavili a aspoň na chvíli vypadli z každodenního stereotypu, podívali se na svět jinak. Řečeno s originální bd - nechceme svět, kde bude v našem životě jedinou barevnou věcí televize“. Dalším typem uměleckých a urbánních experimentů s davem a městem jsou tzv. psychogeografické procházky, které probíhají po celém světě a sdružují se kolem serveru <http://www.socialfiction.org/>. V Praze již proběhly tři, a na Halloween 2003 se připravuje další. Popis pražských psychogeografických procházek PPP používajících nebo hledajících různé algoritmy procházek, kterými interpretujete město jako databázi, najdete na blogu <http://psychogeografie.blogspot.com>.

## Příloha č.5: Hypertextová literatura

Kera, Denisa. Anatomie (elektronického) psaní: kniha, text, textový blok, webová stránka, algoritmus, počítačový příkaz (The anatomy of the (electronic) writing). *Host*, 2003, roč. 19, č. 3, s. 20-29. ISSN 1211-9938.

### Anotace:

Splývání umělecké avantgardy s dnešními technologiemi na příkladě elektronické literatury: hypertextové a multimediální příběhy, kooperativní on line psaní, příběhy generované stroji, pokusy o high tech realismus a využití minimalismu počítačových kódů pro básně.



## Anatomie (elektronického) psaní: kniha, text, textový blok, webová stránka, algoritmus, počítačový příkaz

Jak budou vypadat čítanky pro děti v budoucnosti? Zatímco technofilové opěvují různé palmtop technologie, elektronické knihy a další hardware, které mají změnit naše návyky čtení, konzervativní příznivci tištěných knih varují před negramotností. Pravdu ovšem nemá ani jedna strana, a literatura budoucnosti bude podle všeho mnohem různorodější než si to umíme představit. Mezi papírem a monitorem, jazykem a strojem, je tak velký prostor pro experimentování a prolínání, že je stále těžší určit, kde končí počítačová hra a začíná hypertextová nebo experimentální povídka nebo jaký je rozdíl mezi tištěnou knihou a příběhem generovaným počítačem či kolaborativním textem, na kterém spolupracuje více autorů současně.

Vytvořit podobnou čítanku již dnes znamená uspořádat současnou textovou produkci nejen podle žánru, ale také podle toho, kdo je přesně autorem. Je to stroj, člověk, skupina autorů případně samotní čtenáři v případě interaktivních textů, v kterých si každý tvoří vlastní verzi příběhu a příběh doplňuje? Tato nová díla také spojují text s dalšími médii a dokonce překládají pomocí algoritmů různé smyslové počítky do podoby textů či z textů vytvářejí hudbu, obrazy atd.. Text a jazyk tak snadno přecházejí do ryze vizuálních nebo sluchových vjemů, a není jasné, zda to ještě máme nazývat psaním nebo spíše skladbou či animací, zda je to flashová báseň nebo jen typografický experiment.

Psaní, ať už v podobě knihy, hypertextu nebo strojem generovaného textu se stále více podobá jakýmsi textovým orgiím, v kterých je všechno povoleno. Je možné míchat všechno se vším, překládat a propojovat programovací jazyky s každodenním slangem, literární kánon s multimediální prezentací, senzory, algoritmy a texty, atd.. Umělecká avantgarda splývá s dnešními technologiemi, a jazykové deviace a experimenty s podivnými stroji na čtení a psaní se stávají spíše pravidlem než výjimkou. Psát dnes může jednoduše každý, všechno a pomocí čehokoli.

### Začátky hypertextového psaní: mezi experimentální literaturou a počítačovou hrou

Umělecké a literární experimenty s novými informačními technologiemi v podobě hypertextů byly typické pro začátek 90tých let. Kreativní práci s novými technologiemi psaní a čtení tehdy umožnily programy jako Storyspace, HyperCard, Toolbok, Microcosm a samozřejmě nástup světové počítačové sítě WWW. Rozvíjet technologie psaní a hledat k tomu přiměřený obsah nebo experimentovat s dřívějšími styly psaní v novém prostředí se stalo skoro imperativem. Storyspace, jako jeden z prvních hypertextových systémů, byl dokonce speciálně vytvořen pro literaturu již v roce 1990. Jeho tvůrci, Jay David Bolter, John B. Smith, Michael Joyce a Mark Bernstein, se v polovině 90tých let stávají velice slavní a dokonce synonymem pro teorii nových médií (Jay David Bolter, Mark Bernstein) nebo hypertextovou literaturu (Michael Joyce).

Původní literární díla psaná v podobě hypertextu se většinou ukládala na disketách a později na CD romech. Tento typ publikování se překvapivě udržel i do dnešních dnů díky slavnému vydavatelství Eastgate <http://www.eastgate.com/>, které v roce 1989 vydalo jednu z prvních a asi nejznámější hypertextovou povídku "Poledne" Michala Joyce <http://www.eastgate.com/catalog/Afternoon.html> a další díla. Názornou ukázkou tohoto klasického období hypertextové literatury, je také další slavné dílo "Victory Garden" z roku 1991 od Stuarta Moulthrop, <http://www.eastgate.com/VG/VGStart.html>, které najdeme i na webu. Zatímco verze pro internet z roku 1995 má 105 stránek (textových bloků a asi 500 odkazů), původní verze psaná pro Storyspace má neuvěřitelných 993 textových bloků a 2804 odkazů. V příběhu se proplétají osudy několika postav v univerzitním prostředí v období války v Zálivu, a orientaci nám zjednodušuje pomůcka v podobě vizuální mapy s vyznačenými "uzly", v kterých se postavy nebo děje setkávají.

Na rozdíl od tohoto hypertextového románu je "Poledne" zdánlivě jednoduchá povídka o muži, který na cestě domu vidí autonehodu, o které si začne myslet, že v ní zemřeli jeho syn a bývala manželka. Povídka se ovšem rychle mění na meditaci nad lidskou pamětí, a děj se dostává do pozadí. Toto přecházení žánrů je typické pro hypertextovou literaturu a je dané strukturou textových bloků a odkazů, které texty různě propojují. Každý děj se v chaotické struktuře textů postupně rozkládá a vytrácí, a čtenář se přestává ptát, jak příběh pokračuje nebo kde končí, a nechává se unášet asociacemi a nečekanými spojeními, která přinášejí

odkazy. Hypertextové odkazy často způsobují změnu perspektivy a pohledu na daný děj, do příběhu vnášejí úplně nové prvky, případně na chvilku zdůrazňují jednu linii děje. Každý příběh se tím nutně rozpadá na množství verzí, které svým rozhodnutím kliknout na daný odkaz čtenář "aktivuje". Čtení se proto podobá hraní počítačové hry, při které je každé kliknutí myši osudové. Znamená totiž nový děj a nečekanou událost, která vede buď k úplné ztrátě orientace nebo k vítězství.

Pro pochopení čtenářského zážitku hypertextové literatury, který je spojen s klikáním myši a volbou odkazů, má kromě počítačové hry zásadní roli experimentální literatura. Hypertext vlastně patří do skupiny textů, které umožňují netradiční způsoby čtení a manipulaci s knihou, jako "Nebe, Peklo, Ráj" (Julio Cortázar, 1966), "Pale Fire" (Vladimir Nabokov, 1962), "Chazarský slovník" (Milorad Pavić, 1984) a další. Všechna jmenovaná díla jsou závislá na aktivní účasti čtenáře, který se stává spoluautorem díla, protože "aktivuje" jednu z možných verzí čtení. Čtení přestává mít automatickou a neutrální funkci, ale stává se významotvorným činem. Čtení je vlastně software, zatímco text je databáze, kterou software různým způsobem organizuje.

Tento "software" má v Cortázarově románu "Nebe, peklo, ráj" podobu zvláštnímu číslování na konci kapitol, které spojuje první část knihy, popisující příběh mladé dvojice, s druhou částí, kde se objevují teoretické pasáže o literatuře a psaní. Čísla v Cortázarově románu plní nejenom funkci stránkování, ale jsou spojena s narativní funkcí a umožňují různé způsoby čtení. Podobně také dílo "Pale Fire", které se skládá z 999 řádek dlouhé básně a nekonečných možností interpretace pomocí fiktivního poznámkového materiálu, který znejistí i naše přesvědčení o tom, kdo je autorem básně. "Chazarský slovník" je pak organizován nikoli čísly, nýbrž hesly v třech různých slovnících, které se vztahují k jedné události - náboženské konverze chazarského národa. Křesťanská, muslimská a židovská verze toho, co se stalo s chazarským národem a jakou víru vlastně přijali, má podobu polemiky a konfrontace těchto dominantních monoteistických náboženství. Opakující se hesla jsou vlastně odkazy, které v sobě obsahují další odkazy, čímž nás nutí knihu číst nelineárním způsobem. Forma slovníku navíc vnáší do tohoto sporu mezi náboženstvími, které charakterizuje vyprávění a mýty, typický znak osvícenství - encyklopedii, předchůdce moderních databází. Tento román-hra navíc nekončí přečtením, ale návodem na konci knihy popisující rituál, který bychom měli uskutečnit jako vlastníci mužské nebo ženské verze knihy. Kniha přestává být předmětem kontemplanace a ponoření se do jiného světa, a stává se originálním prostředkem, jak se s někým seznámit a jednat v tomto světě. Nejstarším příkladem podobné knihy-hry je také čínský "I Ching" (Kniha Proměn) z období 1122-1170 před.n.stol.. Kniha proměn se skládá z 64 hexagramů nebo symbolů vytvořených z binárních kombinací šesti celých a rozdělených čar, které generují celkem 4096 možných textů!

Ve všech těchto případech si můžeme všimnout, že ztráta linearitu textu je přímo úměrná možnosti vytvářet různé verze příběhu a souvisí s rozbitím knihy a textu na bloky (části, lexie, stránky) a odkazy, čili s rozdělením na databázi a algoritmus (software), který řídí spojování těchto textů. V atomizovaném a nehierarchickém textu mají všechny bloky stejnou důležitost, a každá část textu je většinou dostupná z různých míst. Tradiční rozdělení na kapitoly, poznámky a rejstříky vlastně mizí a žádný blok textu nemusí mít jenom jedno spojení se zbytkem nebo jenom jeden směr pohybu-čtení. Hypertext proto můžeme chápat jako elektronicky pospojované poznámky k poznámkám.

Hypertextová literatura díky této atomizované a databázové struktuře umožňuje čtenářům-uživatelům různou míru kontroly nad textem, z čeho vyplývají i některé extrémní případy čtení. Při čtení hypertextu si stále uvědomujeme cesty a strategie, které jsme nevyužili, a také, že se možná nikdy nedozvíme, co nám při daném čtení uniklo. Tuto zkušenost nemůžeme přirovnat k mnohoznačnosti lineárního textu, protože se nejedná o sémantickou mnohoznačnost slova a diskurzu, nýbrž o různé způsoby čtení spojené s prostorovou organizací nelineárního textu. Pohyby v textu a objevování cest, ztrácení se nebo opakování, nejsou metaforami, ale přímou zkušeností vznikání smyslu a naší spoluzodpovědnosti za dílo.

Hypertext ovšem může také zásadně omezit možnosti čtenáře, např. tím, že vytvoří jenom jeden směr spojení mezi textovými fragmenty nebo jako v extrémním případě "Hegirascope" Stuarda Moulthrop (1995) na adrese:

<http://iat.ubalt.edu/moulthrop/hypertexts/HGS/> i fyzický akt čtení. Zde je čtenář úplně odepřena svoboda "listování" knihou, dokonce i libovolná rychlost fyzického aktu čtení, protože se musí přizpůsobit větám, které mizí na obrazovce po 15 vteřinách. Kontrola čtenáře nad textem a možnost vytvářet nové interpretace ustupuje v případě projektu jako je "Hegirascope" možnosti jedinečné a neopakovatelné zkušenosti s textovým fragmentem. Hypertext proto není

nutně apoteózou čtenářské svobody a kreativity, spíše se pro něj hodí metafora labyrintu, kde čtení či spíše navigace znamenají ztracení se a uvědomování si, že konečná interpretace neexistuje. Každé naše rozhodnutí sledovat určitý odkaz znamená možnost nového výkladu, nikoli úplnější obraz, každým okamžikem proto můžeme něco nového objevit nebo se úplně ztratit. Existují ovšem různé typy labyrintů: rozvětvený a nelineární, který se skládá z mnoha cestiček (převládal v Renesanci), a nerozvětvený a lineární, kdy jedna cesta vede složitou strukturou do cíle, jako je labyrint v Chartres (podobné labyrinty dominovaly často na obrazech, zatímco v literatuře to byly rozvětvené labyrinty). Na autorovi hypertextu záleží, jaký typ textového labyrintu vytvoří, čímž určuje míru svobody čtenáře. Může se stát, že u každého bloku textu bude následovat jenom jedna volba, a tak čtenář vejde do labyrintu podobném tomu z katedrály v Chartres. Čtení takového "hypertextu" je dokonce více autoritativní a omezující než čtení knihy, protože neumožňuje přeskokování stran nebo listování. Hypertext nemusí nutně vysvobozovat z autoritativního, hierarchického a lineárního vězení tištěného média, ale může jako v případě Hegirascope a dalších tyto vlastnosti umocnit.

Metafora labyrintu je výstižná také tím, že překonává tradiční rozdíl mezi chaosem a řádem: na jedné straně je labyrint vždy dílem umělce a plánu, na druhé straně nemá vypadat přehledně, a umělec se sám snadno ztrácí ve svém díle (jako Deadalus v labyrintu vytvořeném pro Minotaura). Hypertext je proto labyrintem, hrou, imaginárním světem, který čtenář, ale i autor objevují nebo se v něm úplně ztrácí, odkrývají různé cestičky nebo bloudí v kruhu. Hypertext nic nereprezentuje, ale přivádí k vyjádření rozhodnutí čtenáře jako konstitutivní moment díla - čtenář hypertextu tvoří nový text každým kliknutím. Tento koncept vlastně pojmenovává vztah čtenáře k textu a způsob, jakým samotný text dovoluje sebou manipulovat. Text v podobě bloků a odkazů již není jenom proudem signifikací, nýbrž se stává strojem na produkování nových znaků s pomocí jednoho nebo více čtenářů, jako u kolaborativních textů. V případě některých textuálních strojů, které texty přímo generují pomocí algoritmů, dokonce i bez čtenářů.

### Hypertext a animovaný text

Hypertextová literatura se v začátcích soustředovala hlavně na texty, totiž na nelineární efekty jejich propojování a na rozvíjení interakce s čtenářem při navigaci, tzv. interaktivita. Na rozdíl od lineárního uspořádání stránek v knize, které na sebe navazují a určují směr čtení a rozvíjení příběhu, fragmentarizované bloky textů nabízejí značnou volnost při "procházení se" dílem. Čtenář se rozhoduje a kliká na určité odkazy v textu či slova, která ho zavedou k dalším fragmentům - blokům textu nebo vrátí zpět. Svoji volbou odkazů se čtenář aktivně podílí na vzniku příběhu spolu s autorem. Hypertextové povídky nebo romány jsou proto díla, která vznikají interakcí se čtenářem, a dobrým autorem hypertextu je ten, kdo nabízí originální způsoby navigace textem, díky kterým vznikají stále nové příběhy.

Rozvoj informačních technologií a hlavně internetu postupně přenesl tento důraz z nelineárních možností textu na multimediální možnosti nového prostředí. Obrázky, zvuky, animace a videa se staly běžnou součástí hypertextové literatury již v polovině 90tých let, kterou později posílil i nástup flashe a možnost streamingu zvuku i videa.

Multimediální možnosti hypertextů nejen obohacují psaní o pohyblivé a statické obrázky nebo o zvuky, ale hlavně využívají těchto médií při strukturaci příběhu a navigaci. Vznikají tím interaktivní a multimediální koláže, v kterých obraz neslouží jako ilustrace textu nebo text jako ilustrace obrazu, ale samotný obraz má narativní funkci v podobě interaktivní a klikací mapy nebo když plní funkci jednoduchého odkazu. Kromě toho, multimediální díla často konfrontují média navzájem, jako i typy prezentace a rétoriky, která se na ně pojí.

Dobrým příkladem je dílo "Moje tělo", které vytvořila Shelley Jackson v roce 1997 <http://www.altx.com/thebody/>. Nakreslené tělo ženy - vyprávěčky slouží jako klikací mapa pro navigaci při čtení a procházení se v povídce. Povídka popisuje dospívání dívky a její identifikaci s vlastním tělem. Části těla jsou spojené se vzpomínkami, myšlenkami a příběhy, které se k tomu váží. Tento hypertext vlastně používá ženské tělo nejen jako téma, ale také formu a metaforu celého vyprávění.

Kromě podobných hypertextových koláží, část autorů experimentuje v on line prostředí také s technicky náročnějšími nástroji, jako jsou 3 D virtuální světy nebo flash. Projekt "The perpetual bed" Mary Flanagan <http://maryflanagan.com/bed/> z roku 2000 je 3 D povídkou o pobytu její babičky v nemocnici. Povídka má podobu VRML světa, který má přiblížit pocity a prožitky těžce nemocné stařeny připoutané na lůžko. V tomto prostředí jsou její vzpomínky a

myšlenky něco, co může sdílet celá komunita návštěvníků - uživatelů, kteří v tomto světě interagují navzájem a také vzhledem k příběhu.

Velkou oblibu si u části autorů experimentujících s novými nástroji získaly především animace dělané ve flashi. Tyto animace ovšem podporují literárně méně zajímavé žánry a často se inspirují spíše comixem, filmem a tradičním románem. Na internetu proto dnes najdeme i celé flashové romány, jako je "Broken Saints" z roku 2001, <http://www.brokensaints.com/>. Tento román je inspirován japonskými animé kreslenými filmy a comixy a sleduje příběhy čtyř postav formou epizod na pokračování. Není to dílo interaktivní, spíše se podobá tradičním románům, které v 19. století také vycházely na pokračování v časopisech.

Mnohem zajímavější než tyto spíše comixové pokusy propojit obraz a text jsou pokusy, které v pohyblivých obrazech hledají narativitu a zkoumají, jak pohyb interpretujeme, jak v něm nacházíme "příběh". Příkladem je dílo Donny Leishman, která se snaží v interaktivní podobě "převyprávět" Červenou Karkulku pomocí animovaných obrazů <http://www.6amhoover.com/>. Samozřejmě je podobné převyprávění pomocí obrazů možné spíše u příběhů, které dobře známe, jakými jsou pohádky. Verze Červené Karkulky, kterou autorka vytvořila, je ovšem ironickým převrácením pohádky pomocí animace. Zajímavé na tomto pokusu je změna našeho prožívání, kterou přináší spojení pohádky a vizuální zkušenosti, jakou známe z počítačové hry.

Možná nejzajímavějším experimentálním dílem spojujícím flash a vyprávění je "Ground Zero" Johna Cabrala <http://www.turbulence.org/Works/groundzero/>. Tato animace - příběh potkana Ratzo běží nepřetržitě 24 hodin denně. Texty, zvuky a děje se zde generují automaticky podle doby dne a dalších podmínek. Je to vlastně příběh, který se před námi skutečně odehrává spíše než jen vypráví, a je podobný voyeuristickým pořadům typu "Big brother" a dalším, které běží nepřetržitě někde na webu nebo televizi a lákají diváky svojí úplnou banalitou. Tento projekt vlastně vyjadřuje zvláštní realismus webového prostředí, které díky webcamům umožňuje nepřetržitě sledování na dálku. Simultánní a synchronní podoba komunikace a interakce na webu od chatů po webcams a telematické aplikace provokuje dnešní umělce k podobným performancím v on line prostředí, do čeho bychom mohli zařadit i tuto 24 hodinovou povídku - performanci.

Bohatost multimediálního prostředí internetu část autorů využívá také ikonoklastickým způsobem. Například projekt "Eidentity" <http://www.hippocrit.com/eidentity/>, Joela Swansona z roku 1999 je zvláštní zpovědí a hledáním identity ve vizuálně chaotickém prostředí internetu. Navigaci umožňují jména biblických postav, která označují jakousi genealogii světa a dobu, kdy věci ještě měly řád a na sebe navazovaly. Tato jména se míchají s fragmenty textů a myšlenek, které jsou typické pro komunikaci na webu a které tento celek a kontinuitu ruší. Celá prezentace ironicky končí ztotožněním identity a loga, vytvořením komerčního loga z otázky po identitě. Toto ztotožnění vlastně zdůrazňuje biblické varování, že skutečně důležité věci jako je identita nebo bůh bychom neměli vizuálně reprezentovat.

Další dílo, které kriticky zkoumá narůstající vizuální a synchronní možnosti internetu pomocí příběhu a textu je "Distance" Tiny LaPorta z roku 1999 <http://turbulence.org/Works/Distance/>. Je to fiktivní příběh nebo spíše dialog, který je vyprávěn pomocí obrázků z webcamů různých lidí, ke kterým se připojují fragmenty textů budících dojem rozhovoru nebo monologu. Je to jeden z literárně zajímavějších pokusů vytvořit příběh o něčem, co se odehrává pouze v on line prostředí. Měl by to být totiž příběh všech vztahů na dálku, které se navazují díky možnostem webcamů a internetu. Tyto vztahy podobně jako naše zkušenost s internetem je často dialogem pochybností a naděje, iluze a touhy po autentickém prožitku. Pochybnosti o těchto vztazích na dálku a autenticitě prožívání zprostředkovaném technologiemi dostává metaforickou podobu v nekvalitních záběrech z webcamů. Záběry také vystihují různé mentální stavy, totiž momenty, kdy se z lidských bytostí stávají pouhé pixely na obrazovce, nebo naopak, kdy se těmto pixelům snažíme dodat lidské vlastnosti a emoce.

Na rozdíl od podobných experimentů s multimediálními možnostmi internetu nebo s nelineárním textem, část hypertextové literatury je také pokusem využít formálních vlastností hypertextu a formátování v html (rámy, tabulky, formuláře, vrstvy atd.) jako nástroje vyprávění. Náznorným příkladem této strategie je "Zjevení Agathy", které vytvořila známá umělkyně Olia Lialina v roce 1997 <http://www.c3.hu/collection/agatha/>. Tato hypertextová povídka jednoduchými prostředky, jakými jsou java skripty a html kódy, hlavně rámy, vytváří příběh s dialogy a pohybem, který vlastně napodobuje film. Povídka ovšem využívá omezení internetu, aby vytvořila zvláštní estetiku statických obrázků kombinovaných s ASCII kódy a dalšími vizuálními atributy počítačů. Příběh setkání propuštěného a našťavaného správce sítě s dívkou z vesnice, která se ztratila ve velkém městě, má podobu ironie na vztah odborníků k laikům.

Dívku, podobně jako každého laika, je totiž možné přesvědčit, že internet je velice mocný a že umožňuje teleportaci lidí. Tento motiv přenášení těla přes internet je také narážkou na omezení tohoto média, které optimistické představy o jeho možnostech vždy ignorují.

Dialog mezi dívkou a mužem je simulován pomocí příkazu-tagu ALT, který se využívá pro umístění zástupného textu pro obrázky. Tento text se zobrazuje se při přejetí myší obrázkem ve žluté bublině připomínající také comix. Zatímco v běžném použití má tento příkaz pasivní funkci popisu obrázku, autorka se rozhodla ukázat jeho možnosti pro dialog. Místo běžného popisu obrázku je v něm věta, kterou pronáší obrázek - hrdina nebo hrdinka příběhu. Podobným způsobem Olia Lialina využívá také malá okna s upozorněním, které se běžně ukazuje při našem dialogu s počítačem. V povídce okna slouží jako nástroj dialogy mezi dvěma postavami. Nástrojem vyprávění je navíc také řádka s adresou stránky, takže název html stránky zde zastupuje hlas vyprávěče. Tento překlad narativních funkcí pomocí html kódu a formátovacích prostředků WWW stránek je velice originální a navíc vytváří zvláštní typ hypertextového minimalismu.

Formátování stránek jako nástroj vyprávění a přeměna neutrálních znaků - příkazů na narativní jednotky je dobře vidět i v dalším díle Olji Lialiny "Můj přítel se vrátil z války!" <http://www01.heise.de/tp/english/kunst/nk/3040/1.html>. Toto slavné dílo je významné i tím, že ho další umělci začaly "recyklovat" v různých médiích, ať už formou bannerů, videa, klasického obrazu malovaného na plátně atd. <http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/>, čímž se toto dílo přetvořilo v kolaborativní projekt.

Projekt Olji Lialiny začíná obyčejnou větou "Můj přítel se vrátil z války!" a vypráví příběh nejen pomocí úryvků z dialogů mezi dívkou a jejím přítelem, ale také formátováním stránky a jejím rozdělením na stále menší rámy v černé barvě. Chmurnou atmosféru nedořečených vět a ztracené lásky ideálně dokresluje to, že se klikáním na věty dostáváme k dalším větám v stále menším prostoru, které vyjadřují jakýsi dialog naděje a zklamání končící vždy černým čtvercem. Prostor příběhu - webová stránka se postupně dělí na více a více ráků a čtverečků, a slova přecházejí do tmy, mlčení, i když to na chvíli vypadá, že je možné vztah navázat. Dialog se dotýká témat nevěry, traumatických zážitků z války, zabití atd. a postupně se celá prezentace mění na mříže jakéhosi vězení a beznaděje.

Techniku vytváření ráků v rámech a dalšího dělení na čtverečky pomocí tabulek využívá také projekt z roku 1998 "Slepá skvrna" Darcey Steinke <http://adaweb.walkerart.org/project/blindspot/>. Tento projekt výrazně kombinuje fotky, zvukové efekty a obrázky, aby navodil neurotickou atmosféru, která charakterizuje duševní stav matky starající se o mimino, kterou podvádí manžel a která se cítí ohrožena. Nutnost rolování lišty na prohlížeči, kterým se dostáváme k "slepým místům" příběhu, zvýrazňuje tento pocit, že nám něco stále uniká, pocit stísněnosti a paranoie. Klikáním na obrázky a slova se prostor na stránce stále více zmenšuje. Další okna v okně, která se vytváří při tomto dělení stránka na menší části pomocí tzv. ráků, naznačují rostoucí klaustrofobii. Pocity popisované autorkou jsou zvýrazněné nejen tímto formátováním stránky, ale také nepříjemnými zvuky telefonu, statické elektřiny a zvláštních interferencí.

Elektronickou literaturu, s kterou se nyní běžně na internetu setkáme proto charakterizují podobné koláže a snaha propojit různá média s textem. Kromě těchto vizuálně a auditivně bohatých prezentací, nástup internetu přinesl také pokusy využít jeho specifických vlastností. Internet totiž není jenom distribučním nástrojem, ale spíše nástrojem komunikace a kolaborace mezi uživateli. Nový typ tvorby, která vznikla jako přímá odpověď na tuto výzvu, jsou kolaborativní texty, weblog a tzv. wikki, v kterých více autorů tvoří společné dílo tím, že přispívá na stejnou stránku, nebo různě anotuje dané dílo. Kromě hypertextových koláží a kolaborativních textů, zajímavou část prezentují také texty generované robotem nebo různými algoritmy, které buď napodobují určitý styl psaní a komunikaci nebo objevují zcela autonomní a nové dimenze textů přeložených na obrazy či zvuky a další "překlady".

### Kolaborativní a generované texty

Ve všech zmíněných případech, hypertextová literatura a experimenty novým způsobem definují vztahy mezi autorem, čtenáři a textem. Vývoj od textu k hypertextu a internetu mění základní strukturu "aktivní autor, který tvoří" - "pasivní čtenář, který čte" - "neutrální text" na dynamickou strukturu "uživatel - interaktivní médium". Dalším stupněm je pak vznik struktury "účastníci - participační a interaktivní prostředí", v kterém se zkoušejí různé formy kolaborativního psaní, při kterých anonymní čtenáři a autoři tvoří kolektivní, otevřené texty. Typickým příkladem je stránka <http://www.prosebush.com/>, kde je možné si zvolit žánr od

milostného románu po SF a pak po přihlášení "přispívat" do daného díla, čili přidávat k existujícím povídkám vlastní texty.

Většinou tyto kolaborativní díla směřují ke komediálním efektům, existují ovšem i příklady vážných projektů, jako je Aspergillum gently <http://doxa.net/168/>, který se pokouší pokračovat v románu Juana Rulfo "Pedro Páramo" z 1955 psaním alternativních verzí. Původně je to román o hledání zmizelého otce, který se stává románem o psaní, seberefrenčním dílem, v kterém se pout' syna za ztraceným otcem stává poutí čtenáře psaním a vytvářením příběhu. Podobný efekt má proto vzniknout také v tomto kolaborativním textu na internetu, v kterém se pokračuje v první větě ze začátku románu.

Méně ambiciózním dílem, které ovšem zdůrazňuje provázanost hry a textu jako typický rys hypertextových a kolaborativních experimentů je "Solitaire" Heleny Thorington <http://turbulence.org/Works/solitaire/>. Zde se příběhy tvoří automaticky pomocí karet, které se "otevrou" a interpretují jako při věštění. Na každou kartu se váže automaticky spojená věta nebo slovo, a v případě žolíkové karty můžeme k tomu přidat vlastní slovo. Kombinace karet, vět a motivů pak vytváří krátké básně nebo texty, kterými přispíváme na společné stránce.

Fenomén nahodilých textů, které vznikají určitým algoritmem, je jinak typický pro literaturu psanou stroji. Literární aktivita některých programů a strojů má většinou podobu aforismů, které napodobují různé diskurzy. Jsou to např.: počítačové programy, které mohou psát jednoduché příběhy, jako TALE-SPIN Jamese Meehana produkující bajky <http://web.media.mit.edu/~wsack/micro-talespin.txt>; program ELIZA z roku 1963, který napodobuje diskurz psychoanalýzy; generátor postmoderních textů DADA z roku 1994 <http://www.csse.monash.edu.au/other/postmodern.html>); program napodobující styl psaní slavných autorů, jako byl Lewis Carroll, Edgar Allen Poe, na libovolném příkladu textu <http://www.nightgarden.com/shannon.htm>; generátor prorockých tvrzení na <http://www.essl.at/works/lexicon-oracle.html> a řada dalších.

Kromě těchto generovaných textů, které napodobují určitý žánr nebo styl psaní, známe jsou také umělecké pokusy pracovat s textem jako s objektem, který nic nenapodobuje ani nekomunikuje a který je jenom aktuálním výsledkem určitého algoritmu. Například projekt Alana Sondheimova "fgfgfgggfgggfgfggg" [http://www.anu.edu.au/english/internet\\_txt/x.html](http://www.anu.edu.au/english/internet_txt/x.html) vytváří text na základě pohybu myši a změn dalších parametrů. Text je zde výrazem komunikace mezi stroji spíše než prostředkem komunikace mezi lidmi.

Velice sympatickým dílem je pak "Impermanence Agent" skupiny autorů na <http://www.impermanenceagent.com/agent/>. Animovaný a generovaný text zde vzniká tím, že tzv. "agent" neboli program sleduje uživatelské chování na webu v průběhu týdne. Na základě toho, jaká slova uživatel vyhledává, co si prohlíží apod., agent vypracuje a začíná vyprávět příběh. Příběhy zde vznikají jako kolaborace agenta s uživatelem a trvají po celý týden. Agent je vlastně automatická Šeherezáda, která udržuje naši pozornost tím, že se dotýká témat, která nás evidentně zajímají a kterým vlastně dodává formu pohádky nebo příběhu.

### Psát, programovat nebo simulovat literaturu?

Do elektronické literatury nepatří jenom zmíněná díla vytvořená v hypertextové podobě nebo různé případy psaní, které využívá multimediálních a kolaborativních vlastností internetu či přímo nechává stroje generovat příběhy. Jak ukazuje příklad jedné z původních skupin na internetu, ALT-X, která se elektronické literatuře věnuje od roku 1996, také tištěná díla inspirovaná kulturou internetu a slangem spojeným s informačními technologiemi patří k elektronickému psaní. Nejedná se přitom o SF literaturu, ale spíše o jakýsi "hight tech realismus" popisující dnešní svět zaplněný různými kódy, stroji, marketingovými frázemi a hybridními formami vztahů mezi lidmi, jako i mezi lidmi a stroji.

Otázkou proto už není, zda naprogramovat nebo napsat knihu, ale spíše jak zprostředkovat zážitek tradiční knihy v multimediálním prostředí (hypertextová literatura) nebo jak hledat algoritmus určitého typu příběhu či narativity (generování textů stroji). Na opačné straně spektra pak stojí zmíněné pokusy zprostředkovat zážitek surfování a života v hight tech společnosti v tradiční formě příběhu nebo knihy. Zcela ojedinělé pak zůstávají stále experimenty, v kterých se přímo píše pomocí programovacích jazyků nebo se napodobuje jejich syntax. Prolínání přirozeného jazyka běžné komunikace s umělým jazykem strojů přináší jistou estetiku kódů, která je svým minimalismem, typickým pro příkazy, blízká dnešnímu citění.

At' už psaní, které napodobuje programování a pracuje s počítačovými kódy, nebo psaní, které identifikuje "kódy" dnešní kultury spojené s novými technologiemi, cílem je vždy konfrontace. Je to konfrontace tradičních forem psaní v podobě knihy, povídky, meditace, eseje

a dnešních metafor, frází či přímo umělého jazyka, které jsou spojené s informačními technologiemi. Ve všech případech se jedná o použití daných "kódů" k vytváření nových efektů a hledání nového poetického zážitku.

Většina těchto textů je inspirovaná nějakou výraznou počítačovou nebo hackerskou hantýrkou, která je idiomatickým příkladem převzetí programovacích jazyků v běžné komunikaci, jako

ú názvů pro hardware a procesy, které se dějí na síti či v počítači. Tyto texty často reagují na širší fenomény spojené s elektronickou kulturou a zvláště s e-businessem, marketingovými klišé a popularitou nových technologií. Jsou to díla zajímavá právě tím, že se snaží tyto nové fenomény interpretovat tradiční literární formou esejí, deníkových zápisů, vnitřního monologu nebo reflexe. Kontrast, který tím vzniká má nejen zajímavý efekt na naše chápání těchto tradičních forem psaní, ale také na samotné fráze a reklamní slogany, na které se náš běžný jazykový zážitek s novými technologiemi redukuje.

Proud vědomí typický pro vnitřní monolog a podobné subjektivní formy psaní se třeba u Marka Ameriky, jednoho z nejvýznamnějších autorů tohoto žánru, často mění na chaotickou síť odkazů. Ty vyjadřují jakýsi hédonismus a přehánění, typické pro zážitky nabízené novými technologiemi. Spíše než nalezení vnitřního světa, nedotknutelného vnějšími jevy, nebo nějaké výrazné a bolestné vnitřní zkušenosti, která dává dílu jedinečnou perspektivu, se typický monolog Marka Ameriky podobá rozbitému hardwaru nebo virem napadenému systému. Pišící subjekt je jako stroj, který stále úspěšně zvládá některé operace, ale u jiných selhává a celý systém postupně padá. Nejlepší ukázkou je třeba začátek jeho povídky-eseje "Konceptuální umění jako performance jako kreativní exhibicionismus":

Žil jsem život plný vnějších odkazů a vnitřního zapomnění. Vně probíhala html schizofrenie, erotogenní emailová etiketa, transkontinentální porno chat a stálý proud digitálních objektů, jejichž pseudo-identita se podávala v paketech spolu s proudem agresivních firemních značek, které se mě snažily připravit o všechno, co jsem si naspořil v sebeobraně před nevyhnutelnou globální ekonomickou depresí, která mi stále nastavovala svůj nejhorší pokerový obličej.

Jeho "OK texty" představují další typ literárních experimentů. Elektronická a počítačová hantýrka zde ustupuje formě textu, která využívá tradičních aforismů pro jejich podobnost k řádkům počítačových příkazů. Základ naší komunikace s počítačem, neutrální příkazy OK, enter a další, slouží jako ironický souhlas se ztrátou svobody nebo s dalšími důsledky přetechnizované a monopolizované společnosti. Zdánlivý dialog v tomto textu se podobá tomu, který občas vedeme se systémem Windows. Výrazy z běžného jazyka se ztotožňují s těmito příkazy, které používáme při komunikaci se systémem. Systémem ovšem není jenom počítač, ale také společnost, kterou řídí rigidní algoritmy. Ztotožnění lidí a strojů, lidského vědomí a strojových procesů, má zde proto podobu sociální kritiky. "OK texty" jsou vlastně vnitřním monologem nebo spíše "zápisem" procesů ve vědomí, které charakterizuje ironický a dvojznačný optimismus výrazu OK. Tento souhlas je spíše rezignací, která spouští naprosto arbitrární akce směřující k naprosté ztrátě individuality:

Zapomnění je jediným lékem proti agónii. Opakovat funkci escape?

OK.

Nemůžeme zpracovat tvoje informace. Tvoje informace jsou poškozené a potřebují vyčistit.

Smazat mozek?

OK

Stroj nemůže najít tvoji paměť. Cache tvoji imaginace byl vymazán. Obnovit defaultní sny?

OK

Systém identifikoval chybu v tvém vědomí. Veškerý zdrojový kód je poškozen. Pokračovat?

OK

Mechanicko -erotická konfigurace se smazala. Následuje lživá přetvářka existence. Uložit?

OK

Aplikace se nemůže spustit, protože tvůj genetický kód je dysfunkční. Abort?

OK

Experimentální díla Marka Ameriky se nebojí parodovat v tištěné formě i samotnou interaktivní nebo hypertextovou literaturu, počítačové hry a jejich klišé. Konfrontace různých stylů prezentace a psaní v tištěných a elektronických médiích totiž nejlépe ukazuje, čím jsou

zkušenosti s těmito médii specifické a jak je máme porovnat. Například jeho virtuální hra, která napodobuje začátek a vybírání si rolí v počítačových hrách, přenáší do psané, tištěné podoby, která dobře ukazuje jejich naprostou arbitrarnost. Znovu se v ni setkáváme s dvojnásobností imperativů, které kromě toho, že slouží jako počítačové příkazy, mohou také působit jako část scénáře. Scénář nebo program vyjadřují představu, že svět můžeme měnit podle potřeby, že ho můžeme řídit.

Spisovatel....

jako...

pseudo-auto biografické....

nedokončené dílo...

[nebo]....

boj proti času: umírat po částech a po bitech v ekologickém systému nových médií...

(virtuální hra)

hrají

TY (čtenář/konspirátor)

JÁ (interaktivní fikce)

nebo co kdybychom zkusili toto

TY (interaktivní fikce)

JÁ (spisovatel/konspirátor)

scéna: nespolehlivý interface

úvodní záběr na počítačem zprostředkované prostředí

nechat záběr běžet po celou dobu prohlášení

Hlas: "...v tomto prohlášení používám povrchovou manipulaci vzorků, surfuji elektrosférou a hledám použitelné bity dat, které pak sampuluji a manipuluji, abych je integroval do mého vlastního defamiliarizovaného životního příběhu..."

Součástí této virtuální hry je také "Email ve čtyřech dílech" ( Email In Four Parts / Email In Quattro Parti), který má podobu hudební skladby v podobě příkazových řádků. Všechny tyto experimenty s formou prezentace a psaní typického pro programy se nás snaží přesvědčit, že příkazový řádek není nic vyjimečného a že se objevuje ve všech sférách našeho života, zvláště v kulturních produktech, skladbách, hrách a dokonce i v hudbě - psát nebo mixovat skladbu je dnes výrazem postmoderní kultury:

I.

"hrubé cvičení/zdánlivá gymnastika"

NEBO

kolaborativní emailová performance

jako

sítově propojený svět příběhů

disseminovaný/distribuívaný

v podobě elektrosféry

(kompoziční prostor)

v 70tých letech jsme tomu říkali

poštovní umění

co se nyní morfingem přetvořilo na

Hypertextové vědomé

("Vytvářím odkazy, tedy jsem")

II.

roztáčet písmena

samplovat ideje

mixovat linguaggio

konstruovat ambientní hyperetorická gesta

(neposedné symboly eliptického

(K)NO(W)MADa . . . )

(slovní hříčka na nomáda, vědění, nebýt bláznem)



NEBO  
elektronický spisovatel jako DJ pla(y)giaristic  
(slovní říčka na plagiátor a hráč na kytaru)  
NEBO  
dirigent teorií  
NEBO  
NEBO  
hypertextový popelář

Dalším "tištěným" dílem, které přináší řadu podobných textů najdeme jak ve formátu PDF, tak v Ebook a Palm verzi <http://www.altx.com/pod>, ve sborník "HARD\_CODE, vyprávět síťovou společnost" redigovaném Eugenem Thackerem. Kromě názvů jednotlivých textů a jmen autorů, jsou zde také informace o velikosti jednotlivých povídek v podobě počtu Kb. Samotný sborník je popisován jako heterogenní databáze textových souborů, které mají zodpovědět na otázku: "Jaký příběh nám veškerá data kolem nás vyprávějí?" Kromě textů najdeme i video chat s již zmíněnou Tinou LaPorta, pseudo reklamy - parodie "Technologies to the People" a typografické experimenty Steve Tomasula, Lance and Andi Olsen. Tento sborník je ovšem zajímavý především řadou textů, které experimentují v lineární podobě s umělými jazyky, hlavně HTML, ale i s další komunikací, která se odehrává mezi stroje či mezi uživatelem a serverem a která v tištěné podobě získává zvláštní význam.

Experimentování s poetickými vlastnostmi programovacích jazyků objevuje v těchto příkazech a apostrofách, které se vlastně obrací k stroji jako k "neživé" bytosti, jisté symptomy dnešní doby. Dvojnásobnost většiny příkazů často slouží jako ironie, najdou se ovšem i opačné příklady něčeho lidského a teplého v imperativech. Takovým příkladem je jeden z prvních pokusů napodobit programování v básni-programu psaném v programovacím jazyce. Je to dílo básničky-programátorky Sharon Hopkins, která v jazyce PERL napsala slavný poem Listen. Báseň dokazuje jistou něžnost příkazů použitých jako přirozený jazyk. Právě díky napětí milostné básně a technického příkazu se z tohoto díla stává jedna z nejzajímavějších básní 90tých let.

```
#!/usr/bin/perl  
APPEAL:
```

```
listen (please, please) ;
```

```
    open yourself, wide ;  
        join (you, me) ,  
    connect (us, together) ,  
tell me.
```

```
do something if distressed ;
```

```
    @dawn, dance ;  
    @evening, sing ;  
    read (books, poems, stories) until peaceful ;  
    study if able ;
```

```
    write me if-you-please ;  
sort your feelings, reset goals, seek (friends, family, anyone) ;
```

```
    do*not*die (like this)  
    if sin abounds ;  
keys (hidden), open (locks, doors), tell secrets ;  
do not, I-beg-you, close them, yet.
```

```
    accept (yourself, changes) ,  
    bind (grief, despair) ;
```

```
    require truth, goodness if-you-will, each moment ;
```

```
select (always), length (of-days)
```

```
# listen (a perl poem)
# Sharon hopkins
# rev. June 19, 1995
```

V případě textů ze sborníku "HARD\_CODE" je smyslem podobných experimentů s kódy spíše jakési spojení obsahu a formy než hledání lidských emocí v kódech. V díle "// lure/id" od Alana Sondheim se výrazně seberefrenční text dobře spojuje s HTML kódy popisující formátování textu. Toto formátování není neutrální, ale spíše stálým poukazem k seberefrenčnosti jako k nemožnosti utéct z tohoto prostředí a dát kódům tělesnou a lidskou podobu nebo emoce. Mezery v textu vyjádřené značkou \_ vlastně označují propast, která rozděluje skutečný svět od toho naprogramovaného. Všechno, co se v tomto psaném a formátovaném textu děje je sice intenzivní, ale není reálné, je prostě znakové. Tématem je také vztah přes e-mail k Jennifer nebo spíše nenaplněnost tohoto vztahu. Milostné vyznání neznámé osobě, o které máme jenom obrázky a texty, se správně děje v kódu HTML. Text přestává být nositelem emocí a není transparentní, nemůže vystoupit z "formátování" a ze znaků, takže zdánlivě intimní výměny, která je místy až vulgární, nepřináší nic skutečného. Povaha výměny a vztahů navázaných přes tyto texty a média je efemérní a spíše seberefrenční:

```
Subject: lure/id
<HTML>
<TITLE>šilený komunikátor straší kabely</TITLE>
<HEAD>
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html;
charset=iso-8859-1">
<META NAME="GENERATOR" CONTENT="Mozilla/4.0b3 [en]
(Win95; I)
[Netscape]">
<META NAME="Author" CONTENT="Alan Jen Sondheim">
</HEAD>
<BODY TEXT="#000000" BGCOLOR="#FF9191"
LINK="#0000EE" VLINK="#551A8B" ALINK="#FF0000">
<P> Při hraní si s barokními elementy rokokového Netscape komunikátoru celý večer, tento kritik pozoroval začátek emailových trosek, ve smyslu sesuvů fontů a barev, odkazů a extenzí, zvuků a obrazů. Email se transformuje do podoby pohyblivého pojmu, je průhledný, nekontrolovatelně proudí po síti; email ztrácí vnitřní obsah, a tato tranzitivita nestále přerušuje jeho smysl. Jak si hrajeme a posouváme další hranice a fenomenologickou propast "světa textů", objevujeme nové drahokamy a možnosti svádění. Co bych dal za to vidět tvoji píču v mé doručené poště! Vnitřní hlas a zvuková podoba jazyka se ztrácí; (digitální) svět násilně vstupuje ve smysl ikony (každý digitální obraz je ikonický)...
<B>Alan.</B></P>
```

Dalším zajímavým textem je "search?q=code etc...", který napsal někdo pod pseudonymem Meta Overman. Na první pohled je to kopie výsledků dotazu z Googlu, který měl podobu "code+network+society+data+hacking+virus+language". Text, který vzniká na Googlu při podobných dotazech je pak velice zajímavý právě svým zkratkovitým podáním, které se skoro podobá jakýmsi asociativním a automatickým textům surrealistů. Meta nás tímto textem upozorňuje, že zajímavá díla vznikají na internetu každým dnem nebo spíš každým kliknutím na Googlu či v jiném vyhledávači. Co jiného je literatura než tato schopnost reorganizovat slova a texty v dané kultuře nějakým novým a zajímavým způsobem? Google je vlastně literární stroj, který se učil u dadaistů a surrealistů psát, a dnes umí kreativně odpovídat na naše na dotazy. Navíc je forma tohoto textu od Meta Overmana vyjádřením obsahu. Moc a svoboda kulturních virů neboli memů, hackování, sítě a kódů, je zde názorně vyjádřena tím, jak mohou přeskupovat texty a naši kulturu každým kliknutím.

```
search?q=code+network+society+data+hacking+virus+lan-
guage&hl=en&lr=&safe=off
>>>> Results 1 - 10 of about 3,830. Search
took 2.63 seconds.
Intermediate Report
```

... the criminal code in 1987 ... computer virus protection and ... anti-hacking specialists ... to language learning ... information network to ... of data and ... a democratic society. VI ... [www.npa.go.jp/hightech/antai\\_repo/ereport.htm](http://www.npa.go.jp/hightech/antai_repo/ereport.htm) - 96k - Cached - Similar pages Andrew Ross - Hacking Away at the Counterculture -

... the utopian language and values ... seamlessly panoptical network of ... of society as ... control code of ... and international data bases ... on hacking. See ... Lundell, Virus! The ... [www.rochester.edu/College/FS/Seminars/DigiCult/Fall1997/aross.html](http://www.rochester.edu/College/FS/Seminars/DigiCult/Fall1997/aross.html) - 95k -

### Slovníček pojmů:

**Hypertext** je skupina textů, kterou charakterizuje vzájemné propojení pomocí tzv. odkazů, ukazatelů, směrniců, linků. Texty neboli dokumenty jsou propojeny mezi sebou tak, že libovolné slovo nebo část dokumentu může odkazovat na jiný dokument, který lze automaticky vyvolat. Tato otevřená struktura prezentace umožňuje procházet informacemi nelineárně či bez definovaného počátku, konce nebo pořadí.

Hypertext byl poprvé popsán v roce 1945 spisovatelem Vannevarem Bushem ve vizionářském článku "As We May Think" publikovaném v "The Atlantic Monthly". V něm předpovídá vznik zařízení Memex (Memory Extender), do kterého se budou ukládat informace a vzájemně propojovat. Toto zařízení má napodobovat fungování naší mysli, která také funguje pomocí asociací a propojení zkušeností, vjemů a poznatků.

Dalším pionýrem, který slovo hypertext dokonce vymyslel v roce 1965, je Ted Nelson, který také provedl první počítačovou realizaci hypertextu. Její soudobou rozvinutou podobu známe jako světovou počítačovou síť WWW, která vzájemně propojuje hypertexty s vlastní webovou adresou vyjádřenou příslušným URL ("Uniform Resource Locator") přenášených pomocí protokolu HTTP ("Hypertext Transfer Protocol") po celém světě. Odkazy v hypertextu vypadají na obrazovce jako zvýrazněné kousky textu, které můžeme aktivovat myší a tím přecházet z jednoho hypertextového dokumentu do druhého, odtud do dalšího nebo zase zpátky.

**HTML** (HyperText Markup Language). Umělý jazyk, v němž se uchovávají a přenášejí dokumenty světové sítě WWW. Příkazy (značky) HTML ovlivňují vzhled dokumentů, které přímo čte a interpretuje prohlížeč.

**VRML** (Virtual Reality Modeling Language) Umělý jazyk, kterým se popisují 3 D tělesa a scény v prostředí WWW. Díky VRML a speciálním prohlížečům si můžeme na síti prohlížet nejen texty a obrázky, ale také věci a místa z libovolného úhlu a pozice.

**FLASH** Tato technologie od firmy Macromedia se stala standardem pro tvorbu interaktivních multimediálních prezentací pro web i CD ROM, které obsahují animace, zvuky a video. Díky použití vektorové grafiky, která obrazy vyjadřuje matematickými vzorci, jsou výsledné soubory velmi malé a proto rychle přenositelné přes internet.

### Streaming

Streaming je technologie, která umožňuje živé vysílání na internetu. Pomocí streamingu můžeme sledovat video a poslouchat rozhlas na internetových serverech nebo se účastnit konference na dálku v reálném čase. Komprimované zvukové a video informace jsou s téměř nulovým zpožděním přenášeny a zobrazovány přehrávačem, a není nutné je předem stahovat jako velké soubory.

**Webcam**

Je to snadno použitelná "internetová" kamera pro pořizování videa a fotografií, jako i pro komunikaci přímo z domácího počítače.

**Telematické aplikace**

Služby a nástroje, které umožňují působení na dálku a v reálném čase přes síť.

**Weblog**

Weblog je nový způsob publikování a organizování informací na internetu v podobě webových stránek, které obsahují kratší, chronologicky uspořádané zápisy. Je to webový deník, v kterém se většinou uvádí různé novinky, anotované webové stránky a soukromé zápisky.

**Wikki**

Velice anarchistický nástroj na publikování na internetu, který umožňuje každému návštěvníku anotovat a měnit daný text, přičemž se různé verze ukládají na společné místo.

## Příloha č.6: Vybrané osobnosti teorie nových médií

Kera, Denisa. **Problém metody v teorii nových médií: Gregory L. Ulmer**, 2003 (nepublikovaný text).

Kera, Denisa. Recenze Hansen, M.: *New philosophy of new media*, Cambridge, MA: MIT University Press, 2004 (Review of Hansen, M.: *New philosophy of new media*, Cambridge, MA: MIT University Press, 2004). *Teorie vědy*, 2004, roč. 13, č. 2, s. 1-1. ISSN 1210-0250.

Kera, Denisa. **Politické a umělecké krajiny a technologie Keiko Sei** (The landscape of Keiko Sei - politics, art, technology). Ikaros [online]. 2005, roč. 8, č. 11 [cit. 2005-07-15]. Dostupný z WWW: <<http://www.ikaros.cz/Clanek.asp?ID=200510008>>. ISSN 1212-5075.

## Problém metody v teorii nových médií: Gregory L. Ulmer

Gregory L. Ulmer, jeden z pionýrů hypertextového bádání a nadšený tvůrce neologismů, jako jsou "hyperrhetorics", "electracy", "cyberlanguage", "fetishturgy", "choragraphy" a "mystoriography", se problémem kreativního využití nových technologií zabývá již od 80. let 20. století. Od samotných počátků, v knize „Aplikovaná Gramatologie“ z roku 1985, Ulmer zdůrazňuje význam různých médií a zvláště videa a televize pro humanitní vědy. Jeho cílem je vytvořit metodu kreativní práce s médii, která by umožnila spojování obrazů a slov, diskurzivních a nediskurzivních obsahů, a sloužila jako alternativa k dominantnímu psaní v humanitních vědách. Tento posun od lineární a psané produkce diskurzů k nelineárním, hypertextovým a multimediálním výtvorům se řídí metaforou hry. Cílem je mediální kreativita (media creativity) místo mediální gramatnosti (media literacy). Mediální gramotnost totiž neutralizuje působení elektronických médií a snaží se je vložit do kontextu psané a knižní kultury, které jsou, podle Ulmera, důsledkem specifického propojení technologických a sociálních faktorů a instucí charakteristických pro epochu před nástupem elektronických médií.

V případě jazyka se kreativita projevuje ve slovních hříčkách a především v neologismech, které mají pro Ulmera podobnou funkci jako samotná metoda nebo přesněji metody (mystory, heuretika, chorografie a další). Neologismy překonávají automatické porozumění, ale také interpretaci slov, a zdůrazňují performanci, činy, pohyby a procesy, které Ulmer chápe jako synonyma kreativity: *A name provides a handle with which to drag some phenomenon into phenomenality, to make it thinkable, accessible* (Amerika, 2000). Používání neologismů vyjadřuje cíle jeho metody a navazuje na Deleuze a Guattariho, kteří ve svém posledním díle "Co je to filozofie" definují filozofii jako "umění tvorby, vynalézávání a sestavování pojmů" (Deleuze, Guattari, 2001, 8). Ulmerovy metody jsou tímto uměním sestavování a vynalézání, ovšem nikoli jenom na úrovni pojmů a textů, ale i různých médií.

Gregory Ulmer se snaží propojit myšlení nikoli jenom s psáním, které chápe jako ryze analytickou činnost, ale také s elektronickými médii, o kterých věří, že přinášejí větší prostor pro kreativitu. Metodu tohoto propojování médií rozvíjí v knize z roku 1989 „Teleteorie“. Práci s médii, v té době dominantním videem, Ulmer chápe jako blízkou kreativnímu myšlení, podobně jako je abeceda neoddělitelně spjatá s vývojem kritiky a analýzy. Kreativní myšlení schopné „objevů“ se pak vyznačuje propojováním různých rovin vyjádření a také médií, které vede k mizení hranice mezi reflexí nebo kritikou a jejich předmětem. Často je to subverzivní technika, která konfrontuje médium s jeho obsahem nebo upozorňuje na problémy a klíše spojené s jeho užitím. Ulmer se tímto snaží spojit analytické myšlení, vázané na text, s kreativním myšlením, které je obrácené ke hře, riskování a imaginaci, a jehož médii by měly být video a film.

Toto rozdělení na kreativní a analytické myšlení vzhledem k dominantním médiím ovšem zachovává klíše spojená s psáním. Paradigmatickým případem psaní má být kritika, která si udržuje odstup k popisovanému předmětu. Dívání se na televizi je naopak imerzivní, a proto se jeví jako „nekritický“ zážitek, který nás vtahuje do děje a do nabízeného obsahu. Ztráta distance je základem rozdílu mezi tradičními a elektronickými médii. Tento názor na média máme jasně vyjádřený již u McLuhana a jeho rozdělení na „hot“ a „cool“ média, přičemž „horká“ (ve smyslu „passé“ nebo „out“, nedomoderní) média spjatá s písmem jsou lineární, hierarchická, rozvíjí jenom smysl zraku a omezují možnost účasti, zatímco média „studená“ (ve smyslu moderní, „in“) vybízejí k aktivní účasti a smyslovému vnímání.

Proti tomu lze namítnout, že psaní není jenom analýza a kritika, ale také esej nebo literární experiment, které často napodobují nebo různě konfrontují obsah a formu psaní, čili ruší distanci, a vyžadují aktivní účast čtenáře. Dokonce původní tázání po metodě u Descarta můžeme chápat jako pokus obsáhnout na diskurzivní úrovni určitou praxi a napodobit ji, totiž, obsáhnout a nejen popsat proces myšlení. Dosahování jistoty jako pevného základu dalšího vědění se totiž u Descarta objevují v procesu pochybování. Myšlení nebo pochybování jsou pak činnosti, které se Descartes snaží zachytit samotným psáním. Jeho cílem není jen prezentovat hotové poznatky či výsledky těchto procesů. Proto jeho filozofie nemusí být nutně chápána jako filozofie vědomí, ale také psaní, které vede k objevu vědomí. Je to filozofie, která se v psaném jazyce snaží přiblížit procesu myšlení spíše než jeho výsledkům, čili filozofie, v které psaní a myšlení, myšlení a jeho předmět, splývají.

Ulmerův projekt, podobně jako řada teorií nových médií, patří do dlouhé tradice, v které se psaní snaží přiblížit svému předmětu samotnou formou nebo využitím média a nejen odkazem k pravdě, objektivitě či jiným hodnotám. Propojení média, jeho předmětu a typu myšlení či psaní nemusí mít nutně podobu technologického či spíše mediálního determinismu, v kterém aparáty formují a podmiňují naši zkušenost. Projevy sebereferece a sebereflexe jsou

symptomem každé ztráty distance mezi médiem a jeho předmětem a dokonce lépe definují pozici technologického determinismu, protože představují navíc obecnější, filozofický problém.

Kromě ztráty distance mezi médiem a jeho předmětem, dalším důležitým fenoménem kreativity je „propojování médií“ neboli ztráta distance mezi různými médii a formami vyjadřování v těchto médiích. Podobně jako McLuhan a další teoretikové, Ulmer popisuje média v neustálém procesu propojování, vzájemného působení a přebírání forem vyjádření, které má za následek nečekané efekty a vznik nových forem vyjádření. Podle Ulmera, je tato konfrontace médií blízká procesu kreativního myšlení a je podobná snům nebo fantazii. Jádrem teleteorie a „nové“ metody je proto žánr a strategie psaní tzv. „mystory“. Tento hybrid má spojit nejen média, ale i různé roviny diskurzů, které se k těmto médiím váží: osobní diskurs (životopis postavený na vzpomínkách, ale také fantazii) s veřejným diskurzem (filmy, mýty, populární kultura) a odborným diskurzem různých disciplín. Mimo jiné to znamená propojování mluvených a psaných způsobů vyjadřování, které vede ke kombinování a přepracování již daných konceptů a teorií prizmatem vlastní zkušenosti: „*Teleteory offers a rationale and guidelines for a specific genre - mystory - designed to do the work of schooling and popularization in a way that takes into account the new discursive and conceptual ecology interrelating orality, literacy, and videocy... Teleteory offers mystory as a translation (or transduction) process researching the equivalencies among the discourses of science, popular culture, everyday life, and private experience.*“ (Ulmer, 1989, vii)

Pomocí metody „mystory“ se životní příběh autora stává nástrojem teoretického výzkumu, který má podobu hledání překladu, ekvivalence či spíše analogie mezi nejrůznějším diskurzem, ale také médii. Ztráta distance, která odděluje kritiku nebo psaní od umění či jiného předmětu a teorii od praxe, má v tomto případě podobu ztráty distance mezi společensky determinovanými diskurzy a individuální zkušeností s jejich používáním. Výsledkem metody „mystory“ je proto koláž nebo montáž osobních poznámek s různými citáty a kontexty, které vytvářejí slovní hříčky a paradoxy spíše než koncepty a teorie. „Mystory“ nebo tzv. „Mystoriography“ je také slovní hříčkou na výrazy „history“, „herstory“, „mystery“ a „my story“, neboli koláž literárních žánrů a forem psaní.

Jako příklad toho, co se Ulmer snaží dosáhnout svojí metodou, mu slouží Freud a jeho práce se starými řeckými mýty. Freud nejen vyložil staré mýty novým způsobem, ale použil tyto mýty k vytvoření psychoanalýzy a k sebeanalýze. Řecká mytologie má v podobě psychoanalýzy funkci jakési performance nebo osobního divadla, v kterém se motivy z těchto mýtů objevují a působí v kontextu osobních zkušeností a vyprávění. Podobné použití mýtů neusiluje o jejich přesný výklad a nemá žádné hermeneutické cíle spíše jim přikládá novou a nečekanou funkci, která inspirovala další oblasti umění a kreativního vyjádření (v případě psychoanalýzy jsou to surrealismus a film). Řecké mýty se díky Freudovi jednoduše staly novou věcí - psychoanalýzou, a Ulmer věří, že podobně můžeme „použít“ všechny produkty naší kultury a dělat nebo vytvářet „nové věci“.

Právě o použití spíše než výklad teorií a konceptů usiluje Ulmerova metoda, která klade důraz na objevování nových možností psaní a na kreativitu spíše než na koherentnost výsledků. Mohli bychom ji označit za formu hravého pragmatismu, který spojuje význam s použitím, ale zároveň zdůrazňuje nutnost stálých experimentů, které nejsou motivované potřebou po přesnějším výkladu, lepší společnosti apod.. Tím se Ulmerova metoda liší například od pragmatismu Richarda Rortyho, který také věří na možnost vytvářet nové popisy a jazyky, které mají poetickou a inspirační funkci. Podle Rortyho ovšem, tyto diskurzy nejsou samoučelné, ale zpětně ovlivňují celou společnost, její politickou strukturu a samotné hodnoty. Cílem je u Rortyho vždy vytvářet spravedlivější a lepší společnost „ironických liberálů“.

„Mystory“ na rozdíl od ironicky liberálních či liberálně ironických utopií nemá žádné přesně stanovené cíle, ale je neustálým procesem spojování různých věcí a diskurzů, které vytvářejí zajímavý a nový efekt spíše než něco vysvětlují nebo uvádí do správného kontextu. Díla vytvořená metodou „mystory“ se často podobají knize „Finnegans Wake“, v které se jazyk také stal procesem a psaní má podobu spojování jazykové, vizuální a auditivní zkušenosti. Ulmer se vlastně snaží o podobnou syntézu a synestezii, která by obsáhla všechna média a nejenom text. Proto přirovnává psaní metodou „mystory“ k ženskému psaní (l'écriture féminine). Jako příklad mu slouží Helene Cixous, která v knize „The Laugh of the Medusa“ kombinuje mluvenou a psanou tradici tak, že její teoretické a politické analýzy jsou neoddělitelně spjaté s osobními příběhy, ale i dějinami. Ulmer odkazuje k tomuto psaní slovní hříčkou na metodu „mystory“, které můžeme říkat také „her story“ (její příběh) místo „history“. Dějiny jsou pak příběh vyprávěný a převyprávěný z pozice ženy a všeho, co bylo marginální, odmítané apod.. „Mystory“ by měla mít kromě kreativity tuto emancipační funkci, ale jen pro toho, kdo píše, nikoli pro

společnost. Emancipační funkce pak má podobu sebeanalýzy a chybí jí jasná politická motivace jakou nacházíme v úvahách Richarda Rortyho o vztahu psaní a emancipace.

Dalším zdrojem inspirace pro Ulmerovu metodu "osobního příběhu" je také klasická rétorika a její systém mnemotechnických cvičení a pomůcek. Tato cvičení spojují osobní zkušenost s „neosobními“ daty a informacemi, které je třeba si zapamatovat tím, že je „umístíme“ v domě nebo v místě, které důvěrně známe. Vědění se tím personalizuje do podoby osobní zkušenosti, a rozpomínání se stává procházkou domem nebo známým místem. Mnemotechnická cvičení jsou důležitým příkladem spojení osobní zkušenosti a neosobního vědění. Cílem Ulmerovy metody ovšem není rozpomínání, ale objevování nových řešení otázek tím, že se kombinují znalosti s osobními zkušenostmi. Důraz na autobiografické psaní je ovšem zároveň velice problematickým momentem celé metody „mystory“. Odpovídá totiž romantické představě subjektu, který se utváří psaním (například deníků). Používání různých technologií a médií mělo ovšem důsledky na samotné chápání subjektu. Osobní tón mnoha projektů, které se v rámci „mystory“ prezentují, často charakterizuje tato velmi omezená forma subjektivity a psaní, která ignoruje diskuse například v díle Foucaulta o „konci subjektu“ a jeho konstruovanosti nebo apoteozu jeho vznikání, plurální a schizofrénní podoby u Deleuze a dalších.

Osobní projev je proto nejslabší stránkou celé metody, která se jinak snaží působit jako spontánní přitakání různým zájmům a momentálním nápadům decentralizovaného subjektu ponořeného do populární a medializované kultury. Spojování osobního vyprávění s populární kulturou a historickým materiálem se sice chápe v intencích konfrontace a propojování rozdílných forem psaní a interpretace, výsledek má ovšem podobu nepovedených deníků. Sociální a intersubjektivní dimenze jazyka se naprosto ignoruje a prosazuje se romantická představa psaní a tvorby jako sebeutváření. Tento autobiografický moment psaní samotný Ulmer vykládá v kontextu psychoanalýzy, která je pro něj paradigmatickým příkladem kreativního použití konceptů a teorií, překonáním rozdílu mezi interpretací a tvořivým použitím. Juxtapozice různých materiálů, stylů a médií, podle něj, slouží k vytvoření humorného efektu spíše než nostalgie nebo vážného výkladu. Vtip jako univerzální strategie podobného propojování je chápán v kontextu Freudovy analýzy jako úspěšné překonání cenzorského zásahu nebo jiných omezení. „Mystory“ a vtip míchají a spojují různé a často neslučitelné diskurzy, přičemž dochází k uvolnění a ke kreativitě. Video, film, jako i další technologie, jsou jenom extenzí této původní funkce vtipu, které můžeme přirovnat k „snové práci“ nevědomí: *„Video images are always framed in verbal discourse and mediated through cultural interpretations available in everyday language (part of the comprehension of images includes paraphrasing). Television organizes information narratively, ordering the complex interaction of sound and image through time by means of a combination of oral and pop culture forms, extending the simple forms of anecdote, joke, proverb, riddle, legend, and the like to new functions of classification and evaluation.”* (Ulmer, 1989, ix)

Na Ulmerově metodě je spíše než tato teorie subjektu progresivní, že média chápe nejenom jako téma, ale přímo jako novou metodu práce v humanitních oborech. V zatím poslední knize, „Heuretics: The Logic of Invention“, metodu „mystory“ dále rozvíjí do podoby tzv. chorografie (choreography), která více zdůrazňuje prvky tvoření, generování a překladu neslučitelných systémů jako jeden z aspektů propojování teorie a praxe, psaní a předmětu psaní apod.: *„That choreography is more grammatological than deconstructive does not reduce the impossibility of the program: the method of no method (the possible impossible). How to practice choral writing then? It must be in order neither of the sensible nor the intelligible but in the order of making, of generating. And it must be transferable, exchangeable, without generalization, conducted from one particular to another.”* (Ulmer, 1994, 67)

Metoda chorografie zde vychází z odlišně chápané rétoriky elektronického psaní, která se při volbě tématu nebo strategie (inventio) řídí nikoli již danými klišé, frázemi a tématy neboli „topos“ (místa), ale metaforou „chora“. Tento pojem vypůjčený z Platónova *Timaiu* (50-2) použila poprvé ve vztahu k jazyce Julia Kristevová (1984). Zatímco chora v *Timaiu* prezentuje „třetí rod“, stav mezi formou a její realizací (svět vnímaným smysly), místo původu a pohybu, pro Kristevovou se chora stává typem pohyblivé a provizorní promluvy, která je konstituovaná pohybem, rytmy a efemerními stavy, nikoli smyslem a dokonce ani ne artikulací: *„We borrow the term chora from Plato's Timaeus to denote an essentially mobile and extremely provisional articulation constituted by movements and their ephemeral stases. We differentiate this uncertain and indeterminate articulation from a disposition that already depends on representation, lends itself to phenomenological, spatial intuition, and gives rise to a geometry....The chora is not yet a position that represents something for someone (i.e., it is not a sign); nor is it a position that represents someone for another position (i.e., it is not yet a*



*signifier either); it is, however, generated in order to attain to this signifying position. Neither model nor copy, the chora precedes and underlies figuration and thus specularization, and is analogous only to vocal or kinetic rhythm. We must restore this motility's gestural and vocal play (to mention only the aspect relevant to language) on the level of the socialized body in order to remove motility from ontology and amorphousness where Plato confines it...*" (Ulmer, 1994, 25- 6)

Ulmerovo chorografické psaní se snaží definovat elektronická média jako podobné místo kreativity a vzniku různých diskurzů, které je samo o sobě prchavé a neuchopitelné. Generativní a tvořivé vlastnosti podobného psaní inspirovaného metaforou "chora" (místo rétorických "topoi", které jsou sociálně determinovanou jazykovou praxí) se ovšem znovu spojují s chápáním subjektu jako tvořivého původce různých diskurzů, které jaksi plynou z jeho nevědomí. Toto Ulmerovo přesvědčení je patrné již v metodě "mystory", zde ovšem dosahuje mnohem subtilnějších podob. Chápání subjektu a nevědomí jako původního místa tvořivosti mimo symbolický řád vychází tentokrát z Kristevové, která nevědomí chápe jako ryzí proces, jakýsi rytmický prostor, z kterého vycházejí všechny signifikace: *"The theory of the subject proposed by the theory of the unconscious will allow us to read in this rhythmic space, which has no thesis and no position, the process by which signifiante is constituted. Plato himself leads us to such a process when he calls this receptacle or chora nourishing and maternal, not yet unified in an ordered whole because deity is absent from it. Though deprived of unity, identity, or deity, the chora is nevertheless subject to a regulating process [réglementation], which is different from that of symbolic law but nevertheless effectuates discontinuities by temporarily articulating them and then starting over, again and again."* (Ulmer, 1994, 25- 6)

Procesy charakterizující nevědomí podobně jako platonské „chora“ nevytvářejí identitu ani jednotu, ale diskontinuita a schopnost začít znovu, tvořit, vznikat apod.. Metody chorografie a heuretiky usilují právě o toto vysvobození a užití generativní vlastnosti nevědomí. Heuretika, jejíž základem je chorografický pohled na jazyk, je také další slovní hříčkou na slova "heuristika", "hermeneutika", "heretik" a ženské zájmeno "her". Ulmer ji chápe jako výzvu po návratu k retorice a poetice, které staví proti hermeneutické snaze po interpretaci a vlastně proti samotné filozofii. Místo otázek typu „jaký je význam daného díla“ mají nastoupit tvořivé experimenty s daným textem a konceptem, čili výzva typu "jaký další text bychom mohli vytvořit" (Ulmer, 1994, 4-5). K tomuto účelu Ulmer dokonce navrhuje heuristický generator (heuristic generator), jakousi novou logiku a stroj pro intelektuální objevy skrytý za akronymem "CATTt" (Contrast-Analogy-Theory-Target-tale). Když tento generátor použijeme na novou, elektronickou kulturu a identifikujeme všechny elementy jejího CATTt-u, vyjde nám, že elektronická gramotnost je „kontrastní“ vzhledem k literárním aparátům, v „teorii“ vychází z poststrukturalismu, jejím „terčem“ (target) je internet a příběhem (tale) se stává individuální zkušenost každého uživatele. Jako analogie nebo metafora toho, co se elektronická gramotnost snaží dosáhnout, mohou sloužit například pidgin jazyky, diskurzy marginálních kultur a skupin, které jsou výrazem hledání nepravděpodobných, podivných, "heretických" a "heuristických" spojitostí a nápadů inspirovaných nevědomím nebo vycházejících z „chora“. Všechny tyto diskurzy jsou pro Uomera příkladem „generativních“ nebo „expresivních“ textů, které stojí na pomezí umění a vědeckého bádání, ale také na pomezí různých aparátů nebo režimů přenosu (elektronického a alfabetského): *"These strategies constitute an outline for a potent pedagogy in which research functions as the inventio for an expressive text (thus producing a hybrid drawing upon both scholarship and art). This possibility suggests another role for electronic publications--to explore productive exchanges between the electronic and alphabetic apparatuses, emphasizing the usefulness of computer hardware and software as figurative models for written exercises. It is perfectly possible to compose an essayistic equivalent of a hypermedia program, and to think electronically with paper and pencil."* (Ulmer, 1991)

Ulmer je obecně přesný ve svých popisech kreativity, čili v analýze, ale paradoxně velmi omezený ve výkladu toho, co popisuje. Jeho výklad médií jako původního zdroje kreativity, generativních experimentů a vznikání nových pojmů a teorií, není sám o sobě kreativní, ale přejetý z teorií o subjektu a nevědomí. Proti těmto nahodile přejetým teoriím spojujícím nevědomí, média a kreativitu, bychom měli hájit tezi, že místem kreativity a vznikání má zůstat sebereflexe média nebo médií navzájem, a vlastně imerzivní vztahy mezi médii a jeho předmětem. Tím myslíme příklady pozorného a vynalézavého čtení prezentované Derridou nebo americkou dekonstrukcí, které spojují režim písma s metafyzikou a filozofií. Na základě těchto zkušeností o vlivu a významu média při konstituci předmětu bychom souhlasili s Ulmerem, že je třeba začít interpretovat i pomocí dalších médií a experimentovat. Vysvobodit se z dominantní formy myšlení spojované s psaním ovšem nemusí znamenat příklon k nevědomí, protože ani

diference „vědomí - nevědomí“ a celá psychoanalýza nejsou vyvobozené z řady metafyzických předpokladů. Problém s Ulmerovými metodami je jednoduše v tom, že funkci médií vždy podřizuje konceptu nevědomí, přičemž dále nezkoumá vztah nevědomí a médií. Tato strategie je dobře vidět i na metafoře překladu, kterou Ulmer často používá pro svoje metody.

Metody jsou sice často přirovnávané k překládání, ale samotný překlad Ulmer vykládá velmi rigidním způsobem jako ekvivalenci (process researching the equivalencies among the discourses of science, popular culture, everyday life, and private experience - Ulmer, 1989, vii). Jak se zdá, Ulmer tím myslí politickou nebo společenskou rovnocennost různých diskurzů a disciplín spíše než významovou ekvivalenci, která je naprosto cizí představě překladu. Znamenalo by to ovšem, že „mystory“ a „heuretika“ neslouží jako projev kreativity a ani nejsou metodami, ale politickou utopií hlásající rovnoprávnost. Proto ta blízkost k feministickým teoriím, v kterých se analýza také často a bez udání důvodů mísí s manifestem. Překlad je ovšem důležitou a zajímavou metaforou pro teorii nových médií chápanou jako spojování různých médií a diskurzů a na obecně rovině jako spojování teorie a praxe, kódů s bytím, apod.. Toto spojování, podobně jako překlad, vždy naráží na neekvivalentnost a jinakost jazyků, do kterých se překládá a na nečekané efekty a situace, které přitom vznikají. Vliv technologie na společnost nebo na teorii, jako i snaha popsat význam různých filozofických teorií a konceptů na vznik technologií, jsou všechno příklady překladů, při kterých dochází k nečekaným efektům spíše než k vytváření ekvivalentů

Překlad vlastně slouží jako metafora pro vztah teorie a praxe, diskurzivních a performativních projevů kritiky a umění. Dobrý překlad je totiž vždy novým uměleckým dílem nikoli jenom ekvivalentem, a právě o podobný status usiluje kritika, která se snaží přiblížit umění, či teorie nových médií, která o médiích nechce jenom psát, ale také je použít novým způsobem, vyjádřit zážitek i formou. Ulmer tento problém překladu zjednodušuje a tvrdí, že je překlad vždy možný a vždy stejně dobrý, i když jsou systémy naprosto nekompatibilní jako to vidíme na tomto citátu o překladatelnosti matematiky, poezii a afrického folklóru: „*Some of the most promising practices for accessing the creative thinking inside the equipment comes from other cultures. Some of the models that we need are lying around already available but not yet plugged in; they are the models brought to our culture by the black diaspora, such as various African spiritual modes of divining. Then we have our own pattern-making intelligence; we call it mathematics or we call it poetry.*“ (Rickels, 1997)

Ulmer si je vědom významu metafory překladu pro pochopení nových médií. Digitálnost nových médií je schopnost spojovat a překládat různé systémy navzájem a tvořit různé kombinace a hybridní formy vyjádření. Výsledky těchto překladů jsou zajímavé a kreativní právě díky tomu, že víme, co jsme tímto způsobem spojili, a chápeme tento výsledek jako konfrontaci a zároveň jako nové dílo. Pro Ulmera je ovšem podstatné výsledné dílo, které z propojování vznikne, i když nemusíme pořádně rozumět ani jednomu z původních systémů, které spojujeme. Proto shledává všechny překlady na rovině aparátů a dokonce celých kultur za nejen možné, ale také ekvivalentní, i když často nahodilé. Zdá se, že překlad si Ulmer představuje jako svého druhu sen, při kterém se náhodně spojují různé obsahy našeho nevědomí. Ničemu z těch obsahů nemusíme pořádně rozumět, ale sen zůstává zajímavým zážitkem. Navíc tato meditace nad překládáním jako sněním pomocí nových médií končí velmi nejasnou konstatací, že právě tento nový kontext a zkušenost propojování médií nám umožňuje více si cenit cizích kultur: „*With the computer we can map any two systems one onto the other. It doesn't matter what the systems are, a kind of explanatory effect results from taking say one completely unknown system and another completely unknown system and simply mapping one onto the other. Suddenly human beings understand something. So the sound spectrum is like the light spectrum. We don't really understand either one but now we have a way of coordinating them so that bright colors and sharp sounds seem to go together. Those kinds of coordinating patterns, the extraordinary richness of them, is available in all kinds of non-Western practices. The motivation for learning about non-Western cultures has become quite different than it had been. Whereas before in the colonial literate history of the West there was only the complete incompatibility of other civilizations, the cultural practices of the non-Western world now begin to make a great deal of sense - to compute - in our newest techno contexts.*“ (Rickels, 1997)

Ulmera obecně fascinují příklady překladů a interakce, které se odehrávají mezi velmi nerovnými systémy, ať už je to africká diaspora otroků vzhledem k dominantní kultuře nebo pidgin jazyky různých kolonií. Věří, že skupiny, které dominantní gramotnost zatlačila do pozadí, získají díky novým médiím větší hodnotu a vlastně hlas. Nahodilost spojení, které Ulmer všemožně oslavuje jako integraci neznámých a dokonce nepochopitelných systémů, vede k přechodu od západní, koloniální gramotnosti k elektronické gramotnosti, která má zahrnovat

právě dříve „negramatoné“ civilizace. Celá tato teorie elektronické gramotnosti (electracy) postavená na tomto radikálním překládání připomíná McLuhanův koncept globální vesnice (global village) jako důsledku elektronického “cool” média televize. To, co Ulmer nazývá integrací i za cenu ztráty původních systémů, z kterých se překládá a které interagují, je ovšem spíše asimilace: „*What is the most smashed discourse we have at the historical level, the social level, to complete the pattern offered by the Internet and the unconscious, technology and psychology? It is the music of the African Diaspora. The process by which Africans integrated their cultural practices with the materials of whatever place they found themselves offers a frame for understanding how literacy becomes electronic.*” (Rickels, 1997) Překlad jako metafora fungování nových médií a také metody jejich výzkumu by měla trvat na uchování jinakosti technologií a nového hybridního celku spíše než na této asimilaci.

#### Použitá literatura:

- AMERIKA, Mark. Gregory Ulmer and Talan Memmott. *BeeHive*, 2000, roč. 3, č. 4 [online]. [cit. 2001-07-15]. Dostupný z WWW: <[http://beehive.temporalimage.com/content\\_maps/34a.html](http://beehive.temporalimage.com/content_maps/34a.html)>.
- CIXOUS, Helene. *The Laugh of the Medusa*. Chicago : The University of Chicago Press, 1983.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Co je filosofie?* Praha : Oikúmené, 2001.
- KRISTEVA, Julia. *Revolution in Poetic Language*. New York : Columbia University Press, 1984.
- RICKELS, Laurence. *I Was There: Talking with Michel Serres and Gregory Ulmer* [online]. 1997 [cit. 2001-07-15]. Dostupný z WWW: <<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9711/msg00035.html>>.
- RORTY, Richard. Kontingencia liberálneho společenstva. In GÁL, Egon; MARCELLI, Miroslav (ed.). *Za zrkadlom moderny : filozofia posledného dvadsaťročia*. Bratislava : Archa, 1991, s. 209-241.
- ULMER, Gregory. *Applied Grammatology: Post(e)-Pedagogy from Jacques Derrida to Joseph Beuys*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1985.
- ULMER, Gregory. *Teletheory: Grammatology in the age of video*. New York : Routledge, 1989.
- ULMER, Gregory. Grammatology Hypermedia. *Postmodern Culture*, 1991, roč. 1, č. 2.
- ULMER, Gregory. *Heuristics: The logic of invention*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1994.

## Recenze Hansen, M.: *New philosophy of new media* (2004)

Originální pokus o filozofii současných digitálních technologií, která vychází z těla a lidské subjektivity (prožívání) jako zdroje smyslu a interpretace světa, podniká Mark B.N. Hansen ve své knize „Nová filozofie pro nová média“ (2004). Právě díky vychodiskům v předreflexivní sféře lidského života je celé dílo velice přístupné českému čtenáři odchovanému na tradici fenomenologické filozofie. Inklinace k fenomenologii jinak není pro běžnou filozofii technologie nijak převládajícím jevem, zvláště když jsou technologie z pozice „běžné“ fenomenologie často vnímány jako znak odcizení se přirozenému světu a ztráty smyslu.

Fenomenologie estetické zkušenosti, kterou na příkladech uměleckých projektů Jeffreyho Shaw, Douglasa Gordona, Billa Violi a dalších Hansen podniká, vlastně rozšiřuje doménu lidského „pobytu“ a žitého světa právě o dnešní technologie. Propojení lidského těla s novými technologiemi, ke kterému dochází v interaktivních instalacích a ve virtuální realitě, je základem toho, co Hansen nazývá „digitálním obrazem“. Podobné obrazy jsou přímo výsledkem našeho tělesného jednání, a jejich zkušenost není jenom vizuální, ale přímo haptická, protože je neodmyslitelná od pohybu. Tyto obrazy tak nejsou předmětem našeho vnímání, ale výrazem změn a afektivity těla jako základu vnímání. Proto o nich Hansen mluví v pojmech tělesnosti a ztělesnění.

Digitální obraz je fakticky výrazem ontologie těla jako jednotného pole zkušenosti spojení se světem i s technologiemi. Právě díky tělu a jeho afektivitě se obraz konstituuje jako vždy nová možnost percepce/vnímání. Tělo v pojetí Hansona není pouhým nástrojem vnímání, který reaguje na „novost“ digitálních médií, ale aktivní spoluvůrcem této „novosti“. Díky afektivitě těla v jeho senzomotorickém základu jsou podobné zkušenosti a obrazy vůbec možné. Hansen proto reformuluje pojetí virtuality a virtuálního, které přestávají být vlastností technologie a stávají se dokonce základní kapacitou lidského těla. Jsou jednoduše schopnosti překonávat okamžitý stav a přinášet nové vjemy a zkušenosti. Právě tato otevřenost budoucnosti je samotným základem afektu a „kreativní dimenzí samotného lidského ztělesnění“ (90). Podobně jako i ve své předchozí knize, „Ztělesnění technesis: technologie mimo psaní“ (*Embodying Technesis: Technology Beyond Writing*), Hansen radikálně odmítá jakoukoli představu technologické transcendence a determinismu. Digitální obrazy jsou u něj vždy „filtrované“ tělem, které není žádným statickým rámem, ale procesem měnícího se a kreativního ztělesnění. Celá kniha vlastně sleduje tyto „senzomotorické rekonfigurace těla“ (120), s kterými právě digitální technologie a umění souzní.

Problém, který v sedmi kapitolách postupně řeší, je konstituce digitálního obrazu jako tělesné afektivity a uchopení této afektivity jako přechodu od vizuálního prostoru tradičních médií k hapticky konstituovanému prostoru virtuální reality. Nová média a umělecké instalace pracující s VR technologiemi vlastně jenom naplňují tento přechod od percepce k afekci a umožňují nám plně pochopit haptickou povahu (nejen virtuálního) prostoru, který je vlastně také produktem časového základu afektivity. Digitální obraz a média jsou tak médiem projevu plně afektivity těla, která je i základem veškeré prostorové zkušenosti.

Kontextem Hansenovy filozofie nových médií je hlavně dialog s Deleuzovou filozofií filmu, potažmo jeho recepcí Bergsona, a dílem Varely a Maturany. Právě tyto představitelé současné kognitivní vědy inspirované fenomenologií jsou pro Hansena přímo vzorem toho, jak myslet interakci člověka s prostředím (digitálními technologiemi). Představa autopoiese otevřeného systému, jakým je tělo, a spontánní emergence nových struktur vnímání přes digitální technologie, umožňují Hansenovi se poměrně přesvědčivě vyrovnat s „posthumanistickými“ vizemi (Kittler, Virilio) o zbytečnosti lidských bytostí ve věku úplné digitalizace všeho.

Hansen nepřijímá ani mírnější verzi tohoto technologického „determinismu“, který v podobě Deleuzovy filozofie filmu chápe mozek jako pasivní až „odtělesněné“ médium, které se přizpůsobuje novým možnostem obrazu vytvořeného filmem. Rozdíl mezi Deleuzem a Hansonem je vlastně rozdílem filmu a technologie virtuální reality. Zatímco filmový obraz můžeme ztotožnit s vnějším médiem plátna, ve virtuální realitě aktivita mozku a těla přímo splývá s tím, co se ukazuje, přesně podle logiky: „the more invisible the interface with the body, the more

affectively rooted it becomes." Vlastně tímto Hanson navazuje na Bergsona, kterého svojí knihou oslavil. Bergsonovo pojetí obrazu jako řešení sporu mezi „objektivními“ věcmi a „subjektivními“ představami, a role obrazu jako místa spojení těla a světa nabývají u Hansona podobu spojení těla a digitálních technologií přes digitální obraz. Podle Hansona, nové technologie jen otevřely možnost pro nové projevy ztělesnění, které přinesou zcela nové interpretační možnosti a další jevy. Nové technologie vlastně „ztělesňují“ aspirace lidského těla jako afektivního orgánu nebo „slovy“ Bergsona, který má k představě imanence myšlení a bytí, vědomí a světa blízko, naše tělo dosahuje nejen ke hvězdám, ale také k novým technologiím.

## V krajinách Keiko Sei - politika, umění, technologie

*„...čtenářům předkládám informace a nechávám je hádat, zda to, co mám na mysli, znamená totéž pro mě jako pro ně. Nechám je, aby informace vkomponovali do toho, co chtějí vytvořit.“*

Exotické malby krajin z Asie v minulých stoletích podnítily Evropu k romantickému i realistickému hledání "vlastní" krajiny a k pozdějšímu experimentování s malbou v plenéru. Právě setkání s cizí "krajinou" vedlo k opuštění renesanční perspektivy, jakož i přísného rozdělení na prostor a čas a dalších omezení "evropského" pohledu a myšlení. Umění se od dob impresionismu stává kritikou a experimentem s různými způsoby reprezentace. Cizí krajina je proto místem zlomu, v kterém přestávají platit tradiční rozdělení. Podobnou krajinou, která spojuje a konfrontuje tradice a kultury, z čehož vznikají nové pohledy, je právě sbírka esejí Keiko Sei.

Obrazy v impresionismu podobně jako eseje Keiko Sei nejsou statické. "Pohyby" barev v nové technice malování jsou oslavou okamžiku, ale také divácké aktivity a interpretace. Podobně také techniky interakce a morfování v současných digitálních technologiích, o kterých se Keiko Sei rozepisuje v esejích "Vzhůru ke krásnému lidskému životu" a "Hladký přechod: Umění, umění ve veřejném prostoru a reklama v postkomunistické východní Evropě".

Právě v těchto dvou esejích nejlépe vyniká její styl psaní, který problematizuje a zároveň přibližuje neznámé i známé na naší každodennosti. Přináší jedinečný pohled na transformaci postkomunistické východní Evropy v kontextu médií a také umění spojeného s novými digitálními technologiemi. Vývoj nových technologií a umění, jakož i politické a společenské změny v 90. letech minulého století Keiko sleduje jako prostupování historických, ideových a "prostorových" krajin. Právě nové možnosti digitálního umění v podobě interaktivity jako spolúčasti diváka na díle a morfování jako libovolné přeměny jednoho předmětu a obrazu na jakýkoli jiný jsou symptomem politických změn. Je to především hladkost přechodu z komunismu na kapitalismus či přesněji "komunistických soch a památníků na reklamu", která připomíná toto morfování předmětů a postav v uměleckých a komerčních dílech, a s tím související vyměňování rolí (politiků) jako typický rys interaktivního umění.

Přeměnu komunistů na "kapitalisty", jakož i občanů bez základních práv na konzumenty se všemi právy Keiko Sei sleduje třeba na příkladu třech významných polských osobností a na jejich vztahu k umění a k reklamě. Zatímco umělec Krzysztof Wodiczko prezentuje naději, že nové technologie a nová doba budou sloužit hledání spravedlnosti a míru mezi lidmi, Aleksander Kwaśniewski jako polský prezident, který vyhrál volby díky marketingovému poradci, prezentuje vítězství reklamy a manipulace. Třetí osobnost, Krzysztof Albin, je nejzáhadnější, protože se po kariéře aktivistického provokatéra v době komunismu rozhodl pro práci v reklamním průmyslu. Keiko Sei odmítá jednoduchá řešení těchto složitých vztahů mezi uměním a reklamou. Nechává spíše na čtenáři, aby rozhodl o možnosti tzv. "umění ve veřejném prostoru", které spojuje umění a politiku a vytváří alternativní prostor a praxi, která zastaví bezuzdné morfování a přeměnu rolí bez účelu.

Keiko Sei také velice kriticky zkoumá japonská, americká a francouzská média a jejich zdůrazňování významu nezávislých médií (v podobě videokamery a satelitu) pro revoluci ve východní Evropě. Ukazuje, jak zveličování významu videa, satelitu a dalších médií jako nástrojů svobody, které změní svět, slouží především ekonomickým zájmům Japonska a také politickým zájmům USA a Francie. "Morfování" a interaktivní hra ve východní Evropě podle ní sledovali "Američané jako vítězové, v Japonsku jako spotřebitelé a v Evropě jako vychovatelé", aniž by kriticky zhodnotili samotný vztah revoluce a médií. Přeměna občanů na konzumenty se tak v této esejí odehrává přímo před námi a má podobu idealizování videa a dalších technologií ve východní Evropě.

Revoluce, umění a technologie se v esejích Keiko Sei často spojují do podobně zvláštních konfigurací, jejichž interpretaci nechává na čtenáři. Například v esejí "Vliv glutamanu sodného: O díle Tamáse Komoróczyho" se přípravek na zlepšení chuti jídel - glutaman - stává symbolem japonského imperialismu a celkové globalizace, ve které dochází k ztrátě rozdílu mezi tím, co je ze Západu a co z Východu, a jediné, co zbývá, jsou různé "dandysmy" a fanatický zájem o styl. V dalším esejí, "Historie, akustika", rozvíjí vztah eschatologických myšlenek o "konci světa" a dějin v souvislosti s linearitou písma a s digitálními technologiemi, proti čemu staví mluvené slovo a zvuk jako hledání alternativního způsobu vymezení prostoru a smyslu.

Celá kniha Keiko Sei je tímto kritickým prolínáním a objevováním nových krajin - pohledů na politický vývoj, média, technologie i umění. Přes úvodní text "Konečná krajina", který nás

seznamuje s významem metafory krajiny v japonštině, až k textu "Poslední krajina: A úvaha o modrém nebi", který přináší jedinečnou perspektivu středoevropského regionu, sledujeme stále prolínání Východu a Západu, známého a neznámého, které nemá jednoznačné vyústění. Krajiny Keiko Sei, ať jsou to historická období, umělecké styly nebo politické ideje, ovšem nesou vždy silný emocionální náboj. Jsou to důvěrně známé krajiny z dětství a z filmů nebo také ze snů, nové krajiny technologií a ke konci knihy dokonce "tušené" krajiny, které spíše nechceme vidět, protože představují hrozbu destrukce.

Na začátku proto najdeme dva eseje o "známých krajinách" japonské reklamy, ve které úplně splývá reprezentace a objekt reprezentace a produkt se redukuje na estetiku ("Ryze japonská umělecká forma: Pokud nejde o dvojsmysl, pak to není reklama" a "Japonská reklama - zrcadlo 90. let: Necht' se zapíše do dějin eizó"). Tyto texty zkoumají dokonalou moc a manipulaci reklamy, "která dnes nejen předvídá, co přijde, ale je přímo tím, co přijde", jako nejvlastnější projev rozvinuté komerční a konzumní kultury. Keiko ukazuje, jak tyto všemi obdivované japonské reklamy, které zastupují roli umění v japonské společnosti, plynule navazují na tradici haiku a divadla nó.

Celá kniha pak končí "eschatologickou krajinou" dokonalého modrého nebe, které může znamenat přesný opak, zkázkou a konec (v sobě vždy skrývají předzvěst katastrofy). Předchází tomu cyklický návrat, kdy Keiko spojuje komunistickou krajinu, kterou zažila koncem 80. let v době svého příjezdu do Česka, se zrušenou krajinou v době povodní, kdy z Prahy odjíždí. Právě tyto pocity zkázy se spojují se vzpomínkou na 11. září 2001 a s úvahami o rozdílu mezi východní a západní společností v jejich vztahu ke slunci. Pro emigranty z chudých asijských států je slunce a dokonalé modré nebe přesně to, co jim v Evropě chybí. Tragické na lidských bytostech podle Keiko Sei je, že nikdy nemohou přímo spatřit svůj životadárný zdroj vlastníma očima, a tak musí vytvářet náhražky a mýty, aby překonali propast mezi sebou a sluncem. Těmito mýty jsou také způsoby reprezentace a nové technologie, které ovšem nemáme za slunce zaměňovat. Prezentace krajin a myšlenek jako hledání slunce, ať už psaním, malováním, fotografií nebo videem, je vždy bojem o realitu, která je pro nás jen realitou nových způsobů zobrazování a konfrontace.

Tento zvláštní platónský závěr celé knihy také velice jasně vykresluje rozdíl mezi Evropou a Asií na základě techniky osvětlování a "reprezentace" slunce. Zatímco v Asii dominují umělé zářivky, v Evropě jsou to žárovky, které napodobují přirozené světlo. V Asii totiž lidé nevěří, že se něco může vyrovnat jejich přirozenému světlu, takže přijímají život ve zcela umělém světle, zatímco Evropané se stále snaží o nemožné. Všechno se ovšem může jednou změnit a "nové technologie nám brzy přinesou úplně nový koncept lampy, která možná oba dva světy sblíží, nebo vytvoří novou překážku, vytvoří nové světlo a stín, různé krajiny a jiné mytologie."

## Příloha č.7: Posthumanistická hnutí

Kera, Denisa. **Biotechnologie, umění a posthumanismus** (Biotechnology, art and posthumanism). *Lidové noviny*, 2005, roč. 18, č. 9.7.2005, s. 1-1. ISSN 1213-1385.

Kera, Denisa. **Mezi evolucí a apokalypsou - transhumanismus** (Between evolution and apocalypse - transhumanism). *MF Dnes*, 2003, roč. 14, č. 22. 11. 2003, s. 3-3. ISSN 1210-1168.

Kera, Denisa. **Filozofie Matrixu** (Philosophy of the Matrix). *Softwarové noviny*, 2003, roč. 14, č. 6, s. 110-112. ISSN 1210-8472.

Kera, Denisa. **Staromládenecké stroje, mechanická nevěsta a další podoby spojení sexuality a technologií** (Bachelor machines, mechanical brides and other forms of technological sexuality). *Lidové noviny*, 2004, roč. 17, č. 6.3.2004, s. 1-1. ISSN 1213-1385.



## Biotechnologie, umění a posthumanismus

*Genetické inženýrství a související biotechnologie bývají nejčastěji motivovány ekonomickými přínosy (vyšší výnosy hospodářsky významných plodin, menší potřeba hnojení...) nebo medicínským využitím (odstranění dědičných defektů). Existují ale i postupy, které jsou používány jako umělecký prostředek, tedy k vyvolání estetického účinku. Výsledkem je pak zajímavý komplex jevů, který bývá podle okolností označován jako bioart nebo transgenní umění. Nejedná se sice přímo o synonyma, ale rozdíly mezi různými názvy jsou poměrně neostré.*

Eduardo Kac, jeden z prvních umělců, který začal používat biotechnologie, napsal: „Umělec není dekoratér. Umělec je dnes filozof nikoli s kladivem, ale s počítačem napojeným na bezdrátovou síť a sadou nástrojů na klonování... Umění, to je filozofie v divočině.“ Filozof s kladivem je ten, kdo boří posvátné ikony a hodnoty doby a samotný ideál kontemplativního života jako největšího dobra. Kdo je pak filozof v divočině, a především, kde hledat onu panenskou půdu? Divočina dnes paradoxně není neprobádané přírodní území, které nezasáhla žádná civilizace a které snad ještě najdeme v knížkách. Označení pro místa, která jsou mimo lidské zákony, ale i představy, se mnohem přesněji hodí pro dnešní vědecké laboratoře. Jsou to území, na nichž probíhají experimenty objevující a tvořící nové světy a nové představy o limitách a možnostech člověka a přírody.

Dnešní biotechnologie, genetika a další vědecké disciplíny ovšem nejsou jenom lepšími nástroji, jak dělat science fiction nebo rozvíjet fantazii, ale konkurují samotné filozofii a náboženství a jejich vážnému hledání konečného obrazu celku a člověka. Opakovaně boří mýtus, že člověk je centrem univerza a evoluce, jako i samotný tradiční pojmový aparát, který nám dovoluje omezit realitu do bezpečných rozlišení na materiální a duchovní, přirozené a umělé, lidské a různě interpretované „mimo-lidské“.

### Králík s geny medúzy

Technologická a vědecká „terra incognita“, která dnes vzniká v laboratořích, má ovšem stejný osud jako všechna nová teritoria. Snaží se v nich zabydlet jak náboženští fanatici žádající o ještě větší přísnost než v „starém“ světě, tak dobrodruzi a jiní odvážlivci, pro něž je starý svět příliš úzký a malý. Právě v těchto problematických oblastech, v kterých fanaticismus a strach bojují se zvědavostí a touhou po novém, se snaží zabydlet i hrstka radikálních umělců a myslitelů, jako je Eduardo Kac ([www.ekac.org](http://www.ekac.org)). Tvoří to, o čem se ostatní často bojí i promluvit. Jako umělec se Kac proslavil svým hybridem králíka a genů medúzy, Albou, která za určitých podmínek zeleně světélkuje. Než mu toto dílo bylo násilně odebráno, stačil jednoduše označit svoji tvorbu za transgenní umění.

Brzy se k němu přidali další, jako je australská výzkumná a umělecká skupina SymbioticA ([www.symbiotica.uwa.edu.au](http://www.symbiotica.uwa.edu.au)), která začínala různými experimenty s tkáněmi zvířat. Nechává tkáň dorůstat do podob „položivých“, roztomilých panenek či ucha slavného umělce Stelarca nebo vytváří ptačí křídla z tkání prasat. Ve svém projektu „Odtělesněná kuchyně“ dokonce slibuje, že vyřeší problém vegetariánů, kteří nejedí maso kvůli násilí na zvířatech. „Pěstuje“ a nechává narůst steaky z buněk stehýnek živé žáby, která je vystavena vedle steaku, nebo dokonce z embryonálních buněk ovce, která se nikdy nenarodila. Jejich poslední dílo „Fish & Chips“ pak spojuje robotickou ruku s nervovými buňkami ryby, a vytváří tak umělce -kyborga, který maluje na základě vzruchů přijímaných buňkami ryby a interpretovaných robotem - rukou.

Podobně radikální je i dílo Adama Zaretského, který používá hlavně tkáň, bakterie a hudbu, nebo Joea Davise, který do DNA bakterie E.coli vložil vlastní nadesignovanou molekulu ve tvaru starogermánského symbolu ženy jako vzkaz, který můžeme vyslat do vesmíru pomocí těchto odolných bakterií. Celá tato generace navazuje na projekty, které se snaží o biologicko-estetické efekty i méně násilnou cestou, jako tzv. „přírodní“ readymady neboli sochy z „přirozeně“ rostoucích a živých tkání Phila Rosse ([www.philross.org](http://www.philross.org)), či podobně „nekontroverzní“ experimenty Davea Powella, který chová „umělecké“ kočky (<http://artcats.com>), či také Marty de Menezes ([www.martademenezes.com](http://www.martademenezes.com)), která pomocí genetických manipulací mění barvy a vzory motýlích křídel, nebo také extrémní stromy Richarda Reamese ([www.arborsmith.com](http://www.arborsmith.com)).

Existuje řada podobných projektů, v nichž genetické modifikace slouží estetickému účinku: modré růže, černé karafiáty, krásné svítící akvarijní rybičky, genetické tetování či dokonce transgenní náhrobky. Podrobně je popisuje právě vydaná kniha Pavla Housera Než přijde vakovlk (Dokořán).

## Pohoršení místo interpretace

Projektům na hranici biotechnologií, genetiky a umění se letos v květnu 2005 věnoval panel „Budoucnost a umění mezi kódy a geny“ v rámci festivalu Entermultimediale. Odbornice z Ústavu molekulární fyziologie a genetiky AV SR Luba Lacinová v něm shrnula dějiny těchto genetických manipulací v umění, zatímco historička umění Ingeborg Reichle z Humboldtovy univerzity v Berlíně prezentovala svou knihu a výzkum, který se věnuje současné podobě a budoucnosti bioartu. Setkání se účastnila i živoucí legenda bioartu, francouzský biolog-umělec Louis Bec známý svými počítačovými simulacemi možných organismů, které využívají nějaké nové strategie nebo „skuliny“ v evoluci. Spolu s dalšími účastníky se snažili vystihnout, jak umělý život, biotechnologie, nanotechnologie i další disciplíny mění naši představu o životě, evoluci a světě.

Různé podoby neorganických živých systémů nebo spojení organických a neorganických materiálů jsou příznakem toho, že se prohlubuje vztah mezi lidským a „mimolidským“. Tato symbióza a postupné stírání hranice neznámá nutně zánik, ale objevení nové dimenze života a evoluce, které jednoduše zahrnují procesy a materiály, které nejsou jenom organické. Zvláštní není podobný vývoj, ale to, že filozofie, etika a další humanitní vědy nejsou s to interpretovat tento vývoj jinak než častým odmítáním a pohoršováním se. Právě proto mají umělecké experimenty v této oblasti zásadní význam. Umělci, kteří vyměnili galerie a veřejný prostor za laboratoře, používají biologické postupy a techniky nikoli jenom jako nástroje objevování, ale také jako nástroje nové interpretace člověka a světa. Jsou to skuteční filozofové v divočině, kteří úspěšně posouvají hranice našich představ o světě i člověku. Experimenty v laboratoři se zde stávají skutečným dialogem se společností, s tradicí i utopií, se strachem i s očekáváním.

Jaký mýtus pak boří tyto umělci-filozofové se sadou nástrojů na genetické experimentování? Zdá se, že hlavně rozlišení na vědu, umění a filozofii, které v posledních dvou stoletích tak nešťastně oddělily poznání od jednání, objevy od hodnot a samotnou pravdu od dobra. Věda má v popisu práce objevování a pravdu, etika, filozofie, náboženství či politika se starají o jednání a dobro a umění o tvoření a kreativitu. Jak ovšem rozdělujeme, nebo naopak spojujeme tyto kompetence v případě tak komplexních fenoménů, jakým je globální oteplování, AIDS nebo třeba klonování? Skutečně platí, že klonování je vědecky převratné, umělecky nejspíše kreativní, ale morálně zcela zavrženíhodné? Proč by se nemohlo stát morálně převratné nebo umělecky zcela nezajímavé? Vyřeší problém AIDS nebo globálního oteplování jenom jeden nový vědecký objev nebo nová politická ideologie či morálka?

Samozřejmě je podobné dělení kompetencí naivní - tyto rozpory vypovídají jenom o naší neschopnosti akceptovat složitou podobu dnešního světa, kterému jsme ještě nedorostli. Řešit osud embryonálních buněk z pozice křesťanského konceptu života je jako ptát se, co by hloupý Honza z pohádek řekl o atomových elektrárnách a zda by se jim na své pouti vyhnul. Je to pokus použít jednodušší představu o tom, co je živé a neživé, na dobu, kdy je zde řada „mezistupňů“, které kladou mnohem složitější a těžší otázky než „co na to Bůh“, viz právní problémy kolem eutanazie nebo otázky pojištění s tím spojené apod. Místo skutečně důležitých diskusí o ekonomických, právních a dalších aspektech klonování nebo používání kmenových buněk ztrácíme čas literárními experimenty spojujícími diskurs bible se současnými vzorci. Je to stejné, jako se ptát, zda by Bůh vytvořil člověka, kdyby měl možnost genetických testů, které by mu zjistily, co to bude za zmetka, nebo si představovat spojení Ježíše Krista a Boha jako klonování. Zatímco všichni budou pokládat poslední příklady za vtip, opačný případ, kdy se staré termíny a představy vzniklé v úplně jiném kontextu používají na dnešní dobu (viz problém duše embrya), bereme smrtelně vážně. Rozpor vědeckých objevů s tradicí se v poslední době stále častěji řeší demonizací vědy. Kromě zmiňovaných umělců proti tomu nejvýrazněji bojuje transhumanismus ([www.transhumanism.org](http://www.transhumanism.org)). Je to hnutí vědců a filozofů, kteří upozorňují, že etika, filozofie i náboženství nemusí stát nutně proti vědě a proti všem změnám a vývoji, aby platily za strážkyně ctností a dobra. Technologickooptimistická alternativa, kterou nabízejí, se celkem přesvědčivě vyrovnává i s výtkami, že věda a technologie odcizují lidi, ničí přírodu nebo jsou jiným způsobem „nelidské“, a proto zákonitě špatné. Jen málo myslitelů, ať už z podobných hnutí nebo z oborů, jako je filozofie vědy (především Bruno Latour), si dovolili v posledních desetiletích položit skutečně kacířskou otázku: Je důraz na „lidské“ a „přirozené“ jedinou alternativou myšlení a vývoje? Není tento antropocentrismus stejně slepý jako kdysi podobně teokratické vidění světa, v kterém se všechno dělilo na božské a to, co je proti Bohu?

Věda a technologie v posledních stoletích neustále ukazují, že svět je mnohem větší a mnohem „zabydlenější“, než jsme si dříve mysleli, a čím více „společenší“, tím složitější je v něm sjednat řád, nemluvě o spravedlnosti. Svět Adama a zvířat, pánů a otroků, má proto

jednoduchá pravidla, ale co rozvinutá demokracie, v které dostávají práva nejen všichni občané, ale do jisté míry i zvířata? Anebo posthumanistická vize komplexního světa, v němž je nutné jednat i o právech „mimolidských“ činitelů? Jak opakovaně ukazuje Latour, takový svět je méně přehledný a nenabízí snadnou odpověď na to, co je správné a co špatné. Zato otevírá mnohem kreativnější a zajímavější budoucnost. V 18. století jsme si nedovedli představit stát ateistů, ještě ve 20. století jsme měli problém se světem, v němž ženy volí, a ve 21. století si podobně musíme zvykat na různě modifikované organismy, geneticky upravené děti nebo kyborgy, které svět zase posouvají někam dál. Přesvědčení, že jsme pupkem vesmíru i evoluce, nám podobně jako narcismus brání vytvořit si zralejší vztah vůči svému okolí. A zralejší vztah jednoduše znamená přestat vidět svět jako souboj andělů a démonů, toho, co je lidské a přírodní, s mimolidským, a přijmout výzvy, úspěchy i zklamání jako normální proces a příležitost k poučení a poznání. Tedy nikoli k dosahování nějakého ideálu dokonalosti. Posthumanistický pohled na svět zdůrazňuje nutnost přemýšlet nad budoucností v jiných pojmech, než je spasení nebo zatracení, a v tom pak mají umělecké experimenty nezastupitelnou roli. Vyvažují totiž každý nový vědecký objev zajímavou subverzí.

## Mezi evolucí a apokalypsou - transhumanismus

„Cítím hlubokou nostalgii nad budoucností“ (*I have a deep nostalgia for the future*)

Zakladatel transhumanismu, F.M. Esfandiary, který si změnil jméno na FM-2030 a leží zamražený někde v Arizoně, kde čeká na oživení

Hnutí transhumanismu se výrazným způsobem prosadilo na internetu v 90. letech minulého století. Sdružuje filozofy, vědce a dokonce umělce, pro které žádná technologie není tabu a kteří se nebojí projevit jako technooptimisté. Transhumanisté po celém světě vážně diskutují o zmizení všech lidských nemocí a neduhů působením genové terapie nebo dokonce chytrých drog. Také věří, že jednou dosáhneme nesmrtelnosti a že spojení lidské a umělé inteligence, možnosti nanostrojů a dalších technologií navždy změní člověka i svět. Vědecké objevy a nové technologie nevedou nutně k odcizení člověka svému prostředí ani k zničení přírody, ale k překonání všech omezení a k otevření se novým a nečekaným podobám lidství, přírody i civilizace. Nové technologie vlastně mění celé směřování a smysl evoluce, a podobného procesu se nemáme proč bát, i když je třeba racionálně a věcně diskutovat o jeho rizicích. Celé hnutí také navazuje na sekulární tradice, které člověka nechápou jako dokonalou a neměnnou bytost vytvořenou bohem, ale jako bytost, která mění svoje prostředí a sama sebe, když se novému prostředí musí také přizpůsobit. Dnešní prostředí a samotné lidské tělo jsou do značné míry propojeny s technologiemi, a tento vývoj směřuje k překonání a zmizení rozdílu mezi přirozeným a umělým (nebo technologickým).

Transhumanismus není žádným utopickým hnutím zmatených čtenářů SF literatury, ale vážným pokusem o vytvoření filozofie, která by reflektovala technologické změny z jiné než tradiční a kritické perspektivy. Celé hnutí založily významné osobnosti, jako je již zmíněný diplomat, spisovatel a futurolog F.M. Esfandiary nebo Nick Bostrom, profesor filozofie na univerzitách v Yale a v Oxfordu a další. O významu celého hnutí a diskuse svědčí i nedávné slyšení v americkém Kongresu v dubnu 2003, na kterém vystoupili významné osobnosti spřízněné s celým hnutím a obhajovali nanotechnologie <http://www.house.gov/science/hearings/full03/apr09/charter.htm>. Jeden z přítomných vědců, a také slavný myslitel, Ray Kurzweil <http://www.kurzweilai.net>, nejlépe shrnul v tomto slyšení přesvědčení všech transhumanistů: "Lidský druh bych definoval jako druh, který ze své podstaty neustále usiluje o rozšíření vlastních horizontů. Nezůstali jsme na zemi ani jsme nezůstali na vlastní planetě a nezůstaneme omezeni ani naší biologií." (I would define the human species as that species that inherently extends our own horizons. We didn't stay on the ground, we didn't stay on the planet, and we're not staying with the limitations of our biology.) Právě neustále překonávání omezení a hranic je také důvod, proč má celé hnutí předponu trans- a proč se nebojí diskutovat ani o těch nejšílenějších vizích. Ať jsou to transgenické experimenty, které mezidruhově spojí genetické vlastnosti zvířat a lidí, a vytvoří například kozy, z jejichž mléka lze vyrábět hedvábí, nebo chytré drogy, které navždy vymítí psychickou i fyzickou bolest, či genetické experimenty, které povedou k dlouhověkosti a nesmrtelnosti, všechny tyto vize jsou podle transhumanistů uskutečnitelné. Odpor a strach, které veřejnost cítí například k transgenickým technologiím nebo k možnostem kyborgů se v ničem neliší od dřívějšího odporu k sňatkům mezi příslušníky různých národů nebo ras. Bráníme se přijmout fakt, že lidé, zvířata a stroje jsou jenom různé evoluční platformy, které je možné úspěšně spojit a vytvářet zajímavé posthumanistické kombinace. Je příznačné, že liberální politické smýšlení má blízko k novým technologiím. Jenom předsudky a iracionální strach vedou lidi k odmítání geneticky modifikovaných a transgenických plodin a bytostí, podobně jako je tomu u „ilegálních“ přistěhovalců. F.M. Esfandiary, který jako syn iránského diplomata prožil svoje dětství v 17 různých zemích a byl také činný v Organizaci spojených národů, velice jasně tento postoj shrnul větou, že „Nejsou žádní ilegální přistěhovalci jenom irelevantní hranice“. Právě tato věta by mohla sloužit jako moto celého transhumanismu, který vlastně brání práva budoucích technologií a bytostí.

Základní premisou hnutí je tzv. technologický postulát, který shrnuje hlavní témata transhumanismu. Podle postulátu, v případě, že nedojde k zničení civilizace v následujících 70 letech, je třeba očekávat následující technologické změny: nanotechnologie, kolonizaci vesmíru, regulaci pocitu štěstí a spokojenosti chemickými a genetickými prostředky, vznik umělé superinteligence nebo dokonce spojení lidské a umělé inteligence. Význam technologického postulátu není jenom v jeho zdánlivě naivních tvrzeních o překonání všech biologických a fyzických omezení, nýbrž také ve formě tvrzení, s kterými se operuje. Transhumanismus usiluje o filozofický argument, který pravdivost svých tvrzení bude opírat o možnost experimentu a o

časově limitovanou predikci nikoli o intuice a starý slovník uznávaných pojmů, jako jsou duše, dobro, vědomí, bůh atd.. Způsob argumentace je v transhumanismus vědecký v nejlepším slova smyslu, protože uznává princip falsifikace a hodnotu experimentu, a jenom některé typy „transhumanismu“, jako je hnutí extropiánů <http://www.extropy.org/>, vycházejí spíše z tradice manifestů, které jsou ovšem často velice ironické a „marketingové“ spíše než míněné vážně.

Současný transhumanismus můžeme rozdělit zhruba do tří směrů podle toho, zda se zaměřuje na metodu výzkumu, obecné otázky nebo na konkrétní témata a technologie. „Pragmatický“ transhumanismus se zabývá hlavně nanotechnologií, superinteligencí a genetikou. Vytváření strojů na úrovni molekul a atomů, které by ovládaly jiné atomy, molekuly nebo buňky (nanotechnologie), ve svém důsledku znamená spojení lidské inteligence se superinteligencí, možnost oživení zmrzlých těl (kryonika), ale také kolonizaci vesmíru a dokonce celé reality. „Kolonizací“ reality se pak věnují právě různé teorie o „matrixu“ či tzv. transcendentním scénáři, podle kterého je naše realita jenom počítačovou simulací vytvořenou jinou vyspělejší civilizací, viz <http://www.simulation-argument.com/>. Otázkou transcendentního scénáře se zabývá i jeden ze zakládajících členů celého transhumanismu, zmíněný filozof Nick Bostrom <http://www.nickbostrom.com/>.

Nanotechnologie vychází z velice zajímavé reinterpretace rozdílu mezi biologickým a mechanickým, která je pro celý transhumanismus příznačná. Například buňku chápe jako molekulární sebeprodukční systém, který produkuje různé proteiny, čili jako primitivní formu nanotechnologie, takže mezi umělým a přirozeným vlastně není žádný rozdíl a evoluce zahrnuje jak lidi, tak stroje, organickou i neorganickou hmotu. „Vynálezcem“ nebo „prvním filozofem“ nanotechnologií je Eric Drexler, jehož články reprezentují současný stav bádání a můžeme je najít na stránkách Institutu Foresight <http://www.foresight.org>, který je spřízněný s transhumanismem.

Cílem transhumanismu je nejenom popularizovat vědecké bádání, ale také zhodnotit změny a problémy, které nové technologie přinášejí, čemu se věnuje spíše „teoretický“ a „filozofický“ transhumanismus. Mezi nejzajímavější problémy, které mohou nanotechnologie způsobit je vznik nebezpečných virů-enzymů-katalyzátorů nebo replikujících se nano-strojů, které mohou zásadně změnit biosféru (tzv. grey goo scenario viz <http://szabo.best.vwh.net/green.goo.html>). Další řada problémů se týká spojení nanotechnologie a umělé inteligence. Jak budou podobně zrychlené myšlenkové procesy reagovat na okolní svět, který se bude zdát nekonečně zpomalovaný? Jaká bude motivace superinteligence? Bude se snažit manipulovat zbytkem světa nebo se o něj prostě nebude zajímat?

V transhumanismu koexistují velmi složitá vědecká pojednání spolu s paranoickými a konspiračními teoriemi. Transhumanismus označuje podobné nápady za filozoficky stimulující, takže diskuse o možných světech, mimozemských civilizacích, kryonice atd., jsou témata, o kterých se hodně diskutuje bez nejmenšího náznaku ironie nebo fanatismu. Technofilní zaměření transhumanismu nezná žádná tabu, takže i psychedelické látky považuje za velmi významný výzkum, který má vést k zmizení bolesti, depresí a dalších neduhů, které pokládáme za nutné v současné civilizaci. Extrémním případem tohoto přesvědčení je „hedonistický imperativ“ <http://www.hebweb.com/hedab.htm>, podle kterého lze geneticky a chemicky upravit člověka tak, aby necítil bolest a nespokojenost, jak hlásá D. Pearce ve svém elektronickém díle z roku 1997 „The Hedonistic imperative“ Dalším cílem je pak vytvořit z člověka nesmrtelnou bytost. Přímo nesmrtelností se zabývají dvě spřízněné organizace: „Longevity meme“ a „Institut Nesmrtelnosti“ (The Immortality Institute - ImInst). Zatímco Longevity meme má za cíl rozšířit „mem“ o dlouhověkosti a zlepšení lidského stavu <http://www.longevitymeme.org/>, Institut nesmrtelnosti skutečně hledá způsob, jak dosáhnout fyzické nesmrtelnosti <http://iminst.org/>.

„Teoretický“ transhumanismus se také zabývá obecnějšími otázkami vývoje civilizace a s tím souvisejícími problémy, jako je Fermiho paradox nebo Carter-Leslie Doomsday argument. Jak Fermiho paradox tak Carter-Leslie Doomsday argument jsou velmi složité myšlenkové konstrukce o možných a skutečných civilizacích (a tím i o mimozemšťanech). Podle Fermiho paradoxu mimozemšťané neexistují, protože teorie evoluce a technologického vývoje, kterou hlásá a popisuje pomocí myšlenkového experimentu, zákonitě vede k zničení inteligentního života ještě před tím než začne kolonizovat vesmír. Podobný je také Carter-Leslieho argument o konci světa (z let 1993-1999), který používá teorii pravděpodobnosti a který je příkladem mnohem obecnějšího argumentu s názvem „anthropický princip“ (<http://www.anthropic-principle.com>).

Velice podnětným směrem transhumanismu se v polovině 90. let jeví zkoumání nových metod přenášení vědění a komunikace mezi vědeckými a akademickými společnostmi (mohli bychom ho nazvat „metodologický“ transhumanismus). Tento směr si klád za úkol zlepšit

fungování lidské společnosti přes sdílení poznatků. Alexander Chislenko (<http://lucifer.com/~sasha/articles/ACF.htm>) ještě na začátku 90. let zdůrazňoval právě možnosti kolaborativního psaní, které v případě vědeckých textů musí mít účinný princip filtrování. Velmi významný byl také projekt burzy idejí, teorií a předpovědí, Foresight Exchange, v které se otázky vědeckých projektů a teorií řešily principem volného trhu. V současné době stále existuje jeho experimentální verze na adrese <http://www.ideosphere.com/>. Kromě těchto pokusů s jinými formami sdílení a třídění informací se velká pozornost věnovala různým filtračním a anotačním systémům (CritSuite, Backlinks), které ovšem nezaznamenaly komerční úspěch.

Zvláštností celého hnutí je upřímnost a vážnost, s kterou podává všechny svoje bizarní projekty, myšlenky a problémy. Zdá se, že pragmatický transhumanismus je vlastním jádrem celého hnutí a teoretické a metodologické otázky budou spíše ustupovat. Hnutí je významné ovšem také tím, že vytvořilo politickou i filozofickou alternativu k ekologickým a dalším hnutím, která jsou skeptická k současným a budoucím technologiím. Nakolik se futuristické vize, myšlenkové experimenty, ale i konkrétní návrhy transhumanistů uskuteční, zbývá ještě dost času posoudit. Například fenomén weblogů v mnohém naplnil představy transhumanistů o spojení lidské a umělé inteligence jako způsobu filtrování informací na internetu. Na druhou stranu, transhumanisty navrhované anotační technologie zůstaly neúspěšné. Zdá se, že základní transhumanistickou zkušeností přece jen zůstává, že technologie se spíše dějí než plánují.

V českém prostředí funguje od roku 2003 první lokální pobočka transhumanismu, která má zatím podobu diskusní skupiny několika nadšenců a webové stránky nabízející základní informace o celém hnutí a novinky - Česká asociace transhumanistů - <http://cat.epot.cz/>. Mnohem aktivnější a profesionálnější je organizace BIOTRIN, která je vytvořena vědeckými pracovníky pro šíření informací o biotechnologiích.

## Filozofie Matrixu: mezi Cypherovou volbou a Neovým procitnutím

*Cypher: Já vím, že ten steak neexistuje. Víím, že když si ho strčím do pusy, Matrix řekne mému mozku, že je šťavnatý a moc lahodný. Vííte, co si uvědomuju po těch devíti letech? Cypher: Nevědomost znamená blaženost!*

*Agent Smith: Takže jsme se dohodli?*

*Cypher: Nechci si nic pamatovat. Nic. Rozumíte? A chci být bohatý a někdo významný, třeba herec.*

*Agent Smith: Cokoliv si přejete, pane Reagane.*

Zatímco zrádce Cypher si ve světě Matrixu pochutnává na iluzivním steaku, Neo zakouší svoje první „ne-matrixové“ snídaně: jednobuněčný protein kombinovaný se syntetickými aminokyselinami, vitamíny a minerály. Neo vyměnil iluzi chutného steaku za skutečné „jídlo“, u kterého je nutné si představit, že jsou to míchaná vajíčka a nikoli miska hlenu, aby to vůbec pozřel. V čem spočívá hodnota těchto dvou jídel a které bychom si správně měli zvolit? Pokud iluze chutná a realita bolí, proč si nevybrat Cypherovu cestu a stát se dobrovolným a spokojeným otrokem - baterií generující elektřinu pro Matrix? Je Cypherův požitek ze zapomínání silnější než Neovo štěstí z probuzení a svobody, a kolik z nás by volilo stejně jako Cypher? Proč bojovat jako osamělý rytíř za svobodu v nehostinném a strašlivém, post-apokalyptickém světě poslední lidské kolonie Siónu? A konečně, je svoboda vždy více než požitek, a jak volbu mezi blaženým zapomněním a bolestným procitnutím zdůvodnit?

Podobnými otázkami se zabývá speciální sekce „Filozofie a Matrix“ na stránkách věnovaných další verzi kultovního filmu Matrix

[http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl\\_cmp/phi.html](http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/phi.html). Řada profesorů filozofie a příbuzných oborů se zde snaží shrnout argumenty pro volbu mezi požitekem a svobodou a ukázat filozofický kontext diskusí o vztahu iluze a reality, snu a vědomí, otroctví a svobody. Tyto otázky jsou vlastně „matrixem“ samotné filozofie, jakousi „matricí“ evropského myšlení, ke které se filozofové znovu a znovu po generace vrací. Po přečtení jednotlivých příspěvků se celé dějiny evropské filozofie najednou jeví jako dlouhá příprava k filmu Matrix a volbě mezi Neem a Cypherem.

Neo a Cypher vlastně shrnují dvě tendence v evropské tradici. Na jedné straně jeho snaha svět pouze vykládat, „dekódovat“ a přizpůsobit se mu, na druhou stranu svět změnit. Cypher (Šifra) reprezentuje schopnost porozumět, dekódovat pravidla a normy a přizpůsobit se systému, zatímco Neo (Nové) je naše schopnost překonávat danost, měnit pravidla, je to příslib „nového světa“. Tento konflikt mezi kódem, pravidly, kontrolou na jedné straně, a svobodou, kreativitou, revolucí na straně druhé, má ve filmu zdánlivě jednoduché vyústění. Vítězství Nea nad Matrixem jako každý „happyend“ ovšem ponechává otevřenou otázku, co bude dělat Neo v novém světě po té, co vysvobodil otroky? Bude hledat další Matrix, který je třeba zničit, nebo zavede novou formu kontroly a řádu?

Snaha vysvobodit lidstvo z otroctví a vytvořit spravedlivější společnost vedla již mnohokrát v dějinách ke krvavým převratům a ještě větší tyranii, a my nemáme žádný důvod věřit, že život na Siónu je skutečně svobodnější a lepší než život v Matrixu. Samotné rozlišení mezi výkladem a změnou světa, které tak dobře shrnuje evropskou tradici, je vlastně slavnou parafrází Karla Marxe, která se objevuje v jeho „Tezích o Feurbachovi“. Nemůžeme ovšem popřít, že problematičtější hodnota revolucí a dalšího zaujetí pro změny a pro nové věci, ať už myšlenky, systémy nebo technologie, tvoří jedinečnost evropské zkušenosti a civilizace. Fascinující jsou proto scény Neova postupného probuzení spíše než jeho další život v zničené společnosti či případné budování nové společnosti. Toto probuzení má až mystické kvality, které zapůsobí silnější než sebelepší skeptický argument o požitku ze zapomínání a klidném životě v Matrixu. Proč je pak tato touha po svobodě silnější než požitek a dokonce i strach z možné budoucí tyranie?

Řada článků o Matrixu se podobnými otázkami profesionálně zabývá a vlastně znovu „vypraví“ film pomocí filozofie. Dialogy a scény z filmu se zkoumají jako dialogy z Platóna a jakoby Matrix byl novodobým mýtem o jeskyni. Většina esejů se snaží dokázat, že je Cypherova volba špatná, hlavně z etických a politických důvodů. Část textů ovšem řeší tuto volbu přes vztah mezi skutečným a iluzivním světem, a odvažují se tvrdit, že rozdíl mezi Neem a Cypherem vůbec není tak významný a že Matrix není zas tak odlišný od našeho „skutečného“ světa. Dobrým příkladem je článek „Matrix jako metafyzika“ Davida Chalmerse [http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl\\_cmp/new\\_phil\\_chalmers.html](http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_chalmers.html). V něm autor tvrdí, že

není žádný rozdíl mezi tím, když pojmem židle odkazujeme na proud bitů v Matrixu nebo na uskupení atomů a dalších podivných částic ve „skutečném světě“. V obou případech je to, co nazýváme židli vlastně stejným zjednodušením, které nám ovšem umožňuje sociální interakci, ať už pomocí bitů nebo atomů. V obou případech žijeme ve světech, v kterých věci nějakým způsobem pojmenováváme a na ně odkazujeme a záleží pouze na nás, nikoli na Matrixu, co v těchto světech děláme a jak spolu vycházíme.

Úspěšnou obhajobou Matrixu je i článek „Umělá etika“ Julie Driver [http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl\\_cmp/new\\_phil\\_driver2.html](http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_driver2.html). V něm se celý problém řeší přes velice konkrétní otázku: je nemorální čin v iluzorních podmínkách, jako je sen nebo Matrix, skutečným zločinem nebo ne? Driver se snaží ukázat, že tyto „iluzorní“ činy mají často negativní dopady jak na skutečné, tak na umělé bytosti v Matrixu. Proto je jasné, že v Matrixu platí určité normy a že svět Matrixu se v tomto neliší od našeho běžného světa. Matrix má prostě vlastní etiku, kterou je nutné respektovat, a otázka jeho skutečnosti nebo iluzornosti vůbec není důležitá. Svobodným a ctnostným člověkem proto můžete být v Matrixu stejně tak jako ve skutečném světě.

Možná nejradikálnější obranou Matrixu je esej „Matrix -naše budoucnost?“ od Kevina Warwicka [http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl\\_cmp/new\\_phil\\_warwick.html](http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_warwick.html). Warwick se stal slavný díky svému robotickému výzkumům a experimentům s různými implantáty a senzory. Ve své eseji shrnuje mnohaletou zkušenost soužití strojů (robotů) a lidí a snaží se nás přesvědčit, že naše budoucnost stejně vede k transformaci lidských těl do podoby kyborgů. Dobrovolným spojením se superpočítači a roboty, podle něj, předejdeme bojům mezi stroji a lidmi, protože v tom jednoduše už nebude žádný rozdíl.

Na opačné straně názorového spektra na Matrix stojí většina esejů, která se snaží dokázat, že Neova volba červené pilulky byla správná a že bojovat proti Matrixu je jediné řešení. Třeba esej Jamese Pryora „Proč je tak špatné žít v Matrixu?“

[http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl\\_cmp/new\\_phil\\_pryor.html](http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_pryor.html) odmítá hédonistický argument, podle kterého je lepší Cypherova volba. Pryor tvrdí, že touha po příjemných zážitcích není silnější motivací k jednání a že otázka svobody je pro nás vždy důležitější. Matrix si nemůžeme zvolit nikoli pro to, že ten svět není reálný, ale protože je politicky omezený a neumožňuje svobodnou volbu a také možnost změnit systém, který tam vládne (lidé tam žijí neustále jakoby na konci 20. století). Velice podobný je také argument Huberta a Stephena Dreyfuse v článku „Šťastný nový svět Matrixu,“

[http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl\\_cmp/new\\_phil\\_dreyfus.html](http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_dreyfus.html). Problém Matrixu není v tom, nakolik je skutečný nebo iluzorní, ale v tom, že omezuje naši kreativitu a schopnost věci měnit. Otázkou ovšem zůstává, proč by simulace a hra, jakou je Matrix, neumožňovala politické převraty a změny, o kterých mluví tito autoři. Byl by pak život v podobné simulaci přijatelný?

#### Další příklady filozofie Matrixu: transhumanismus

Kromě on line sborníku na oficiální stránce filmu, v současnosti vyšla i celá kniha „Matrix a filozofie: vítejte v poušti skutečnosti“

[http://www.matrixunloaded.com/book\\_philosophy.html](http://www.matrixunloaded.com/book_philosophy.html). V knize se otázka Matrixu přetřásá nejen z hlediska dějin filozofie, totiž mýtu o jeskyni u Platóna, argumentu o zlém démonovi a snu u Descarta atd., ale také z hlediska dnešních filozofických směrů. Kniha nám nabízí interpretaci Matrixu z pohledu každé významné filozofické školy v 20. století: od existencialismu po marxismus, feminismus, postmodernismus dokonce psychoanalýzu a Lacana atd.. Slovy redaktora celého sborníku, filozofa William Irwin, který pravidelně připravuje filozofické sborníky o populární kultuře: „Tento film je něco jako filozofický Rorschachův test inkoustových skvrn. Každý v Matrixu objeví filozofickou tradici a školu, ke které se sám hlásí.“

Zajímá je také otázka, nakolik filozofové změni náš pohled na film Matrix a jaký má význam podobné spojování populární kultury, totiž filmu s filozofií. Je nepochybné, že se tento film stal ideálním a oblíbeným prostředkem pro kurzy filozofie, protože srozumitelně podává mnohá filozofická témata. Propedeutická a pedagogická hodnota Matrixu také dokládá jistý trend překlenout propast mezi populární kulturou a filozofií, učit filozofii pomocí filmů a dívat se na filmy přes filozofii. Toto všechno by ovšem nemělo zakrýt skutečnost, že je stále řada filozofů a dokonce celé jedno hnutí, transhumanismus <http://www.transhumanism.com/>, kteří vážně řeší otázku iluze a reality a jsou ochotni tvrdit, že náš skutečný svět je počítačovou simulací.

Teorii o počítačové simulaci naší reality se věnují například stránky transhumanistického hnutí <http://www.simulation-argument.com/>, které připravuje velice slavný filozof Nick Bostrom z Oxfordu. Akademická diskuse o to, zda žijeme v počítačové simulaci vytvořené na



počítači velice pokročilé civilizace, má podobu řady vědeckých důkazů jak pro, tak proti dané hypotéze, a navíc se zkoumají důsledky podobného myšlení. Způsob argumentování je v hnutí transhumanismu vždy vědecký v nejlepším slova smyslu, protože uznává princip falsifikace a hodnotu experimentu, a jenom některé typy transhumanismu, jako je hnutí Extropie <http://www.extropy.org/>, vycházejí spíše z tradice manifestů.

Hnutí transhumanismu vzniklo v polovině 90. let 20. století na internetu a v současné době sdružuje nejenom filozofy a vědce, ale dokonce umělce. Samotný název odkazuje k přesvědčení, že vědecké objevy a nové technologie nejsou odcizením nebo pouhým doplňkem, který podstatu člověka nemůže změnit, ale právě naopak, nové technologie zásadně mění člověka. V tomto smyslu je transhumanismus anti-existencialistický a trans(anti)-humanistický, protože nezdůrazňuje konstantu lidskosti nebo bytí, ale technologické možnosti změny podobných kategorií a jejich popisu díky spojení lidí a strojů. Myšlenka Matrixu je z tohoto důvodu nejen přijatelná, ale dokonce nutná.

Základní premisou hnutí je tzv. technologický postulát, který shrnuje hlavní témata transhumanismu. Podle postulátu, v případě, že nedojde k zničení civilizace v následujících 70 letech, je třeba očekávat následující technologické změny: vznik umělé superinteligence, nanotechnologie, kolonizaci vesmíru, regulaci pocitu štěstí a spokojenosti chemickými a genetickými prostředky a rozsáhlé využití virtuální reality. Význam technologického postulátu není v jeho zdánlivě naivních tvrzeních o překonání všech biologických omezení, nýbrž ve formě tvrzení, s kterými se operuje. Transhumanismus přináší revoluci ve filozofickém argumentu, protože pravdivost tvrzení opírá o možnost experimentu a o časově limitovanou predikci.

Teze o počítačové simulaci naší reality se nejjasněji objevuje v článku z roku 2001 Nicka Bostroma "Žijete v počítačové simulaci?" <http://www.simulation-argument.com/simulation.html>. Zde se tvrdí, že zcela jistě žijeme v počítačové simulaci, protože podobnou technologii sami nejspíše v blízké budoucnosti vyvineme, pokud nevyhyneme. Nanotechnologie, čili vytváření strojů na úrovni molekul a atomů, které by ovládaly jiné atomy, molekuly nebo buňky, znamená i vznik miniaturních čipů, spojení lidské inteligence se superinteligencí, ale také kolonizaci vesmíru a vlastně celé reality. Mezi nejzajímavější problémy, které tím vzniknou je možnost nebezpečných virů-enzymů-katalyzátorů nebo replikujících se nano-strojů, které mohou zásadně změnit biosféru (tzv. grey goo scenario viz <http://szabo.best.vwh.net/green.goo.html>).

Další řada problémů se týká spojení nanotechnologie a umělé inteligence. Jak budou podobně zrychlené myšlenkové procesy reagovat na okolní svět, který se bude zdát nekonečně zpomalený? Jaká bude motivace superinteligence? Bude se snažit manipulovat zbytkem světa nebo se o něj prostě nebude zajímat? V transhumanismu koexistují velmi složitá vědecká pojednání spolu s paranoickými a konspiračními teoriemi. Dobrým příkladem je právě zmiňovaná diskuse o transcendentním scénáři neboli počítačové simulaci naší reality, podle které je celý svět jenom simulací vytvořenou v počítači z jiného světa. Princip neurčitosti je pak jenom elegantním řešením, jak omezit výzkum detailů v simulaci našeho vesmíru!

Transhumanismus označuje podobné nápady za filozoficky stimulující, takže diskuse o možných světech, mimozemských civilizacích, kryonice (oživování zmrzlých mrtvol) atd., jsou témata, o kterých se hodně diskutuje bez nejmenšího náznaku ironie nebo fanatismu. Technofilní zaměření transhumanismu nezná žádná tabu, takže i psychodelické látky považuje za velmi významný výzkum, který má vést k zničení bolesti, depresí a dalších neduhů, které pokládáme za nutné v současné civilizaci. Extrémním případem tohoto přesvědčení je hédonistický imperativ <http://www.hebweb.com/hedab.htm>, podle kterého lze geneticky a chemicky upravit člověka tak, aby necítil bolest a nespokojenost, jak hlásá D. Pearce ve svém elektronickém díle z roku 1997 „The Hedonistic imperative“. Dalším cílem je pak vytvořit z člověka nesmrtelnou bytost. Jednoduše řečeno mezi Neem a Cypherem není v transhumanismu rozpor, můžeme být zároveň revolucionáři, kteří mění podmínky dnešního Matrixu a vytvářejí dokonalý svět budoucnosti, jakýsi nový Matrix.

Pro transhumanismu není otázka Matrixu a počítačové simulace volbou, ale evolučním vývojem. Bostrom a další transhumanisté věří, že je osudem lidstva pokračovat v evoluci právě tímto spojením se stroji, které brzy prodělají radikální změnu. Tvořit iluzi a svět typu Matrix pak vůbec nebude těžké ve světě nanotechnologií a dalších technologických zázraků. Nanotechnologie totiž vychází ze zajímavé reinterpretace rozdílu mezi biologickým a mechanickým, protože např. buňku chápou jako molekulární seberekopiant, který produkuje různé proteiny, čili jako primitivní formu nanotechnologie. Jiné pojetí rozdílu umělého a přirozeného a jejich postupné splývání stojí v pozadí radikálního pohledu na evoluci, jak ji hlásá transhumanismus. Neměli bychom také zapomínat, že boj v Matrixu se netýká boje o skutečný

svět, protože v něm vlastně už není o co stát, když je zničený. Skutečný boj v Matrixu se týká ovládnutí spojení člověka a stroje, nikoli zničení strojů nebo nalezení skutečnosti a lidskosti. V zničeném a nehostinném světě nemohou ani stroje ani lidé existovat nezávisle jeden na druhém. Hledání pravdy, svobody nebo jen pohodlí je vlastně otázkou ovládnutí technologie spojení člověka a stroje nikoli boje proti strojům. Nezbývá než souhlasit se slovy asi nejslavnějšího technofilního filozofa a umělce Stelarca, který redefinuje pojetí svobody: "Skutečně důležitá dnes už není svoboda informace, ale vysvobození se z tělesné formy, svoboda mutovat a modifikovat vlastní tělo."

## Staromládenecké stroje, mechanická nevěsta a další podoby spojení sexuality a nových technologií

Lara Croft je stále nejpopulárnější 3-D ženou a herní postavou, skutečnou celebritou virtuálního světa. Poprvé se objevila v roce 1996 ve hře Tomb rider, která zaznamenala značný komerční úspěch. Od té doby vznikla celá řada dalších her, v nichž tato archeoložka a hrdinka typu "Indiana Jones" umírá a znovu ožívá. Podle nejúspěšnějších her byly pak natočeny i dva hrané celovečerní filmy. Sláva Lary Croft ovšem dávno překročila prostředí her a svět filmu: její kult budují a reflektují nejrůznější umělci i kritici.

Herní experti vysvětlují úspěch Lary Croft změnou perspektivy v akční hře - hraní v první osobě nahradilo hraní ve třetí osobě s atraktivní ženskou postavou. Teoretici a umělci však přikládají celé věci mnohem větší význam. Anne Marie Schleinerová, jedna z nejvýraznějších umělkyně a teoretiček počítačových her, vysvětluje fenomén Lary Croft jako další příklad "fúze ženskosti, smrti a technologie". Význam této kombinace pro současnou civilizaci spojenou s technologiemi již v roce 1951 jasně formuloval Marshall McLuhan v esejí "Mechanická nevěsta: folklór člověka průmyslového věku". McLuhan jako jeden z prvních upozornil na spojení sexuality a technologie v reklamě a v názvu odkazuje k podivnému obrazu Marcela Duchampa "Nevěsta svlékaná svými mládenci".

### Staromládenecký stroj

Duchampův obraz na velkých průhledných deskách ze skla má ve spodní části devět kovových "mláďenců" a v horní desce podobně mechanickou "nevěstu" sestavenou z třech otvorů. Sklo, dráty, dokonce prach, lak a další „neumělecký“ materiál tvoří toto podivné dílo, na kterém Duchamp strávil deset let a které do detailů popisuje ve svých 278 poznámkách. Spodní část díla nazývá "(staro)mláďeneckým strojem" (bachelor machine, machine célibataire), který sestává z jakýchsi „motorů“, které se mají vzájemně zapalovat. Nevěsta v horní části má také strojovou podobu, i když působí mnohem pasivněji a robustně. Složitě mechanismy „vykreslené“ na obou deskách jenom naznačují, i když nevykonávají, žádnou aktivitu. Podle poznámek můžeme jen tušit, že to, co je spojuje, je „benzín lásky“, kterým nevěsta stimuluje mládence k „elektrickému svlékání“.

Erotický vztah má v tomto díle podobu tajemného stroje, ale také mučícího nástroje. Naznačuje pohyb a spojení, ale také jejich nemožnost, a dokonce i zbytečnost těchto složitých mechanismů. Interpretace Duchampova díla často upozorňují na napětí lásky a nenávisti k vědě a technologii, které se údajně skrývá za složitou mechanickou konstrukcí. Vztah mezi horní a spodní částí obrazu, mládenci a nevěstou, Duchamp často vysvětluje řadou fyzikálních a chemických metafor. Celé dílo proto můžeme chápat i tak, že vlastně uchopuje dějiny vědy a její technologické zázraky do jakési vize katastrofální svatební noci.

Michel Carrouges ve své knize *Les machines célibataires* (1954) vykresluje celou genealogii podobných "(staro)mláďeneckých" strojů, které jsou podle něj "fantastickým obrazem proměny lásky ve smrtící mechanismus" a které mají blízko k mnoha technikám a technologiím naší doby. V době, kdy vznikala "Nevěsta svlékaná svými mládenci", podobně „smyslné“ a kopulující stroje maloval i Francis Picabia. Také Sigmund Freud začíná spojovat lidskou sexualitu s technologií v 6.kapitole „Interpretace snů“, v které tvrdí, že složitě stroje ve snech označují sexuální orgány. Můžeme dokonce tvrdit, že toto spojování technologie a sexuality začíná u prvních pokusů o „antropomorfní“ stroj neboli robot. Je to automaton, který v roce 1774 sestrojil Pierre Jaquet-Droz a nazval ho „automatickým písařem“. Je to chlapec - robot, který píše inkoustem krátký milostný dopis.

### Mechanická nevěsta

McLuhanova "mechanická nevěsta" je metaforou soudobých médií a kultury, ve kterých dochází ke spojování technologie se sexualitou a k jejich vzájemnému zaměňování hlavně přes reklamu. Na jedné straně se v reklamách stroje stávají sexuálně žádoucí, na druhou stranu se lidské tělo proměňuje ve zvláštní typ "stroje" na sex. Sexualizace a antropomorfizace strojů nás vede k přesvědčení, že jsou neodmyslitelnou součástí našeho života, zatímco "mechanizace" samotného sexu souvisí s celým průmyslem erotických a zdravotních pomůcek a hygienických doporučení.

V těchto úvahách McLuhana možná ovlivnil jeho konzervativní katolicismus, ale přesto dobře poukazuje na širší kontext celé věci. Jak McLuhanova vize mechanické nevěsty jako "seskupení obrazů sexu, technologie a smrti", tak metafora (staro)mládeneckých strojů se snaží analyzovat blízkost technologie k významným atributům "lidskosti", totiž sexualitě a tělesnosti. Zdá se, že blízkost a proměna strojového na lidské a lidského na strojové vždy vede k představě smrti a dokonce zániku celého rodu.

Lara Croft je pak v tomto duchu jen další mechanickou nevěstou a hra, v níž vystupuje, jen případem "mládeneckého stroje". Právě na toto spojení upozorňuje umělecké dílo v podobě multimediální stránky Lara Croft Stripped Bare by her Assassins (Lara Croft svlékaná svými vrahy), kterou lze nalézt na adrese <http://www.memengine.com>. Mark Lafia v tomto díle převrací pravidla počítačových her a identifikace s postavou. Ve "světě" příběhu, který vytváří, přestává být jasné, kým vlastně jsme a kdo koho ovládá, zda poslušně děláme to, co říká stroj nebo spolupracujeme na ději. Spojení lidí a technologie se v počítačové hře a v tomto uměleckém projektu stává konceptuální hrou podobnou Duchampově obraze. Není jasné, zda to, co vidíme je jen bezduchá mechanická hračka nebo sadomasochistická scéna. Mechanicky brouzdáme multimediální prezentací/hrou, která se tváří, že nás osobně zná a že jí záleží na našem klikání, nebo je hledání „mechanické nevěsty“ v této hře spíše nástrojem našeho dobrovolného zotročení?

### Inspirování Larou

Lara Croft je také pokračováním ženských robotů z filmu Fritze Langa Metropolis a řady comixových a dalších hrdinek. Její "mechanické" tělo je fetišizací krásy 3-D generovaných polygonů místo ženskosti a lidskosti. Pokusem o kritiku těchto dokonalých polygonů napodobujících trojdimenzionální vzhled ženského těla a fetišizace jakékoli krásy jsou performance holandské dvojice Marieke a Gijs (<http://www.videohometraining.nl/>). Pro svůj DJing a VJing (mixování a upravování již existujících nahrávek a obrazů používané v klubech) používají estetiku starých počítačových her z pixelů. Pixely, tyto malé a rozpoznatelné čtverečky na nekvalitní a staré grafice, se na rozdíl od dokonale ladných křivek a polygonů negenerují v reálném čase a nemají "realistické" podobu. Neumožňují proto dokonalé ztotožnění našeho života a identity s ději a postavami na obrazovce. Jsou spíše nástrojem nostalgie nad starými hrami, ale také kritikou zábavního průmyslu. Oblíbenou postavou těchto pixelizovaných performancí je právě Lara Croft, kterou publikum okamžitě pozná. V performancích probíhají i další "boje" proti typickým ikonám počítačových her, jako jsou létací talíře, mimozemšťané a podivné ženy v bikinách.

Právě protože jsou 3-D hry a jejich grafika výrazem současné pop kultury, můžeme tvrdit, že by Andy Warhol dnes vytvářel spíše portréty Lary Croft než Marylin Monro. Velice úspěšným pokusem o podobný portrét je vyšívání goblén Lary Croft z cyklu "Domovina" Becky Schaeferové. Na jejích goblénech jsou zbraně, vojáci a Lara Croft umístěni do bukolických krajin typických pro podobné ruční práce. Goblény jako příklad "ruční" a staré technologie se tak stávají kritikou nových technologií nehlédě na kontrapozici "ženské práce" vyšívání a střílení, které reprezentuje Lara Croft. Konfrontace starého a nového ideálu ženy, kýčovitě domácí práce s typickým produktem konzumní kultury (hrou) tak překvapivě ukazuje jejich blízkost a přijatelnost. Ženy, které pletou a vyšívají nejsou o nic více svobodné nebo zotročené než ženy, které se musí učit zacházet se zbraní a naplňovat atributy Lary Croft. Dobře o tomto otročení ideálu svědčí fenomén "look-a-like" Lara Croft (vypadej jako Lara Croft), oblíbená činnost fanynek, které posílají svoje fotografie, na nichž napodobují pózy a vzhled Lary Croft, na web. Dokonce můžeme mluvit o celém žánru "ženy a zbraně", například databáze střílejících žen z filmů a dalších médií (<http://www.moviebadgirls.com>), které dokonale reprezentují "fúzi ženskosti, smrti a technologie", svatbu mechanické nevěsty s mládeneckými stroji.

### Technologie a pornografie

Explicitním spojením sexuality a technologie je kromě postavy Lary Croft spíše pornografický průmysl. Za každou úspěšnou a novou technologií dnes často stojí právě pornografie. Dobrým příkladem z nedávné doby je nejnovější technologická hračka "první DVD ovládané hlasem" (<http://www.virtualsexdreams.com/2.html>). Funguje tak, že něco před obrazovkou říkáme, a dámy na videu to vykonávají. Dokonce si můžeme nastavit vlastní slova k předem nadefinovaným videozáznamům. Hlas je mnohem intimnějším způsobem komunikace než klikání, a podobná hlasová interakce vede k další "antropomorfizaci" technologie.

Jednoduchým vysvětlením propojení technologie a pornografie je velké finanční zázemí, které tomuto průmyslu dovoluje rozvíjet a implementovat nové technologie. Pornografie se ovšem do velké míry zasloužila o rozšíření a popularitu různých médií v minulosti. Překvapivě to platí také pro knižní kulturu v době renesance. Explicitně pornografický spis Pietra Aretina "Postures" (1524) a vulgární "Gargantua a Pantagruel" François Rabelaise (1530-40) zpopularizovaly knihy více než všechna vydání Bible. Mezi další příklady provázanosti nových technologií s pornografií se často uvádějí erotické daguerrotypy a fotografie, které se v době americké občanské války staly tak populární, že Kongres v roce 1865 zakázal posílání "obscénních obrázků" poštou.

Spojení pornografie a technologie je extrémním případem antropomorfizace strojů, ale také mechanizace lidské sexuality. Dokazuje ovšem, že rozkoš není omezená jenom na lidi. Extatické prožívání předmětů a materiálů v případě fetišismu a různých dalších podob sexuality vždy vyvolávají pohoršení. Podobné projevy sexuality máme tendenci pokládat za "nezdravé". Slavným příkladem je třeba rozkoš z různých látek, jako je hedvábí. Příběh psychiatra a obsesivního fotografa látek, Gaëtana Gatiana de Clérambault, a jeho pacientky postižené tímto fetišismem dobře zpracoval film "Le Cri de la soie".

### Fetišismus, nebo...

Tyto extrémní případy v minulosti, jako i dnešní široké propojení současných technologií s pornografií, nás nutí přehodnotit pojem fetišismu. Fetišismus totiž implikuje, že předmět, stroj, materiál jsou náhražkami nějakého "skutečného" vztahu k jinému člověku.

Pokud je evoluční funkcí sexuality výměna genetického materiálu a lepší symbióza s okolím, tak podobné výměny se stroji a materiály jsou jen hledáním nových forem symbiózy. Rozkoš ze strojů (nebo snad se stroji?) by pak nebyla jenom náhražkou nějaké interakce s lidmi ani pokusem antropomorfizovat stroje, ale normálním pokusem o sblížení s jinými formami existence. Možná je to i "zdravější" než se omezovat pouze na lidi. Jediným fetišem, kterého bychom se měli vzdát, je představa "normální" a "zdravé" sexuality.

Úplně opačný výklad vztahu technologie a pornografie najdeme u J. G. Ballarda: "Rozšířená záliba v pornografii možná znamená, že nás příroda tímto varuje před nějakou hrozbou vyhubení." Dominance pornografie v různých médiích je vlastně symptomem evolučního "vyčerpání" našeho druhu. Ve své knize Mýty blízke budoucnosti z roku 1982, Ballard ukazuje, jak tento skrytý strach z technologií souvisí právě s inflací násilí a pornografie, které se stávají tušením zániku.

Ať už se přikloníme k optimistické nebo pesimistickému výkladu spojení sexuality a technologie, je třeba počítat s tím, že budoucnost nás ještě mnohokrát překvapí, jak v oblasti technologie tak sexuality.

## Příloha č.8: Fenomény počítačových her

Kera, Denisa. Virtuální ekonomiky MMOGs (Virtual economies in MMOGs). Lupa: server o českém internetu [online]. 2004, roč. 9, č. č. 26. 2. 2004 [cit. 2005-07-15]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanek.php3?show=3246>>. ISSN 1213-0702.

Kera, Denisa. Virtuální ekonomika, imaginární majetek a směnárna herní měny (Virtual economy, imaginary property and game exchange offices). *Hospodářské noviny*, 2004, roč. 48, č. 3. 2. 2004, s. 1-1. ISSN 0322-7774.

## Virtuální ekonomiky MMOGs

„Svět Norrath trvale obývá 12 000 pracovitých, i když trochu podivných obyvatel, kteří nazývají tento svět svým domovem. V kteroukoli dobu dne v tomto světě najdete až 60 000 lidí. Základní hodinová mzda se pohybuje kolem 3,42 dolarů, hrubý národní produkt a produktivity práce dosahují výsledků srovnatelných s Ruskem a Bulharskem. Jednotka měny v Norrathu stojí 0,0107 dolaru, což je stále lepší než kurz Yenu nebo Liry. Ekonomiku této země charakterizují velké sociální nerovnosti, ale přesto sem každodenně proudí stovky emigrantů ze všech zemí světa, hlavně z USA“

Toto není začátek SF románů, ale citát z odborné studie (Castronova, Edward (2001) "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier", The Gruter Institute Working Papers on Law, Economics, and Evolutionary Biology: Vol. 2: Article 1. <http://www.bepress.com/giwp/default/vol2/iss1/art1>) amerického profesora ekonomie, Edwarda Castronovy <http://business.fullerton.edu/ecastronova/>. Ten se zcela vážně zabývá ekonomikami virtuálních světů, totiž on line her pro velký počet uživatelů tzv. MMOGs.

Norrath je jedním ze světů hry Everquest <http://everquest.station.sony.com/> a „fyzicky“ existuje na 40ti počítačích firmy Sony v San Diegu. Castronova studoval tento svět v roce 2001 stejným způsobem, jako to ekonomové dělají u normálních zemí, a zjistil, že se Norrath umísťuje na 77 místo podle bohatství mezi Ruskem a Bulharskem. Virtuální trh v tomto světě spojený s nelegálním online obchodováním a s aukcemi ukazuje, že se hrubý národní produkt pohybuje kolem 2266 dolarů na osobu, což je víc než třeba v Číně nebo v Indii viz <http://news.bbc.co.uk/1/hi/sci/tech/1899420.stm>

Virtuální světy dnes vydělávají peníze nejen svým tvůrcům (v roce 2004 se očekává obrát v hodnotě 1, 5 miliard dolarů), ale také obyvatelům a uživatelům softwaru. V současné době má skoro 10 milionů lidí účet v jednom nebo více z těchto světů, a tato čísla od roku 1996 exponenciálně rostou. Největší on line komunita působí kolem úspěšné korejské hry s draky a hrady Lineage <http://www.lineage.com/> firmy NCsoft <http://www.ncsoft.net/eng/index.asp>, kteří po celém světě mají 3.2 milionů uživatelů a v samotné Jižní Koreji 2.2 milionů.

Virtuální světy jsou již dnes velice významnou součástí života mnoha lidí, a dá se předpokládat, že v nich budou trávit stále více času. Podle výzkumu z roku 2001 třetina dospělých hráčů EverQuestu tráví více času ve hře než v zaměstnání <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/>. Od roku 2001 se pak objevila celá řada nových a významných on line her, které uživatelům umožňují prožívat v kyberprostoru skoro všechno. V těchto virtuálních světech lze dnes vykonávat nejrušnější činnosti: kromě střílení, bití a kamaráčení, také vytváření a konzumování různých služeb a zboží. Jak nabídky těchto služeb a zboží začínají pronikat do „skutečného“ světa a prodávají se za dolary nebo eura, ekonomika virtuálních světů nabývá na významu. Nikdo zatím neví, jak se skutečná a virtuální (správný název je syntetická) ekonomiky budou vzájemně ovlivňovat. Místem, kde tento průnik můžeme sledovat je hlavně Ebay.com, kde mají kategorii 1654 pod názvem „Internetové hry“ [http://entertainment.listings.ebay.com/Video-Games\\_Internet-Games\\_W0QQlotrZ1QQsacategoryZ1654QQsocmdZListingItemListQQsocolumnlayoutZ3](http://entertainment.listings.ebay.com/Video-Games_Internet-Games_W0QQlotrZ1QQsacategoryZ1654QQsocmdZListingItemListQQsocolumnlayoutZ3). V této kategorii můžeme prodávat a nakupovat věci, jako jsou kouzelné proutky, identity ve hrách nebo virtuální měnu, někdy i za tisíce dolarů.

Pro tento typ obchodu s virtuálním zbožím se dnes ujal název „syntetická ekonomika“ [http://en.wikipedia.org/wiki/Synthetic\\_economies](http://en.wikipedia.org/wiki/Synthetic_economies). Ekonomika ve virtuálním světě musí naplňovat několik podmínek, aby umožňovala obchod a vlastně se přiblížila běžné ekonomice. Je to především její kontinuita, kdy software by měl zachovávat data o stavu virtuálního světa, pak je to nedostatek, který zaručí, že uživatelé budou věnovat čas, peníze nebo jiné zdroje, aby zde získali zboží či služby. Velice důležitá je pak podmínka specializace a výměny - uživatelé ve virtuálním světě si mohou volně vyměňovat zboží a služby, protože ve virtuálním světě existují záznamy o vlastnictví a uživatelé tak mají vlastnická práva. K integraci s běžnými ekonomikami v současné době slouží hlavně eBay, ale vzniká i řada dalších specializovaných obchodů s měnou, jako je první směnárna několika virtuálních měn <http://www.gamingopenmarket.com>, nebo směnárny, které se specializují na jednu hru, např. Everquest <http://www.ige.com/aboutus.asp>.

Castronova velice jasně popisuje tuto konvergenci virtuálního a skutečného zboží: „Když se lidé na volném trhu rozhodnou, že kus průhledného krystalu, kterému se říká „diamant“ stojí 100 000 dolarů, ekonomům nezbyvá než přijmout tuto hodnotu jako realitu. Pokud předmětem zájmu pak není to, čemu se říká diamant, ale magický meč pojmenovaný „Excalibur“, který existuje pouze v online hrách a který má pro danou komunitu hodnotu 100 000 dolarů,

ekonomové to přijmou podobně jako u diamantu. Když jsou lidé ochotni trávit velkou část svého času a peněz, aby žili ve virtuálním městě, ekonomové začnou hodnotit toto místo jako lukrativní nemovitost, bez ohledu na to, že je to v kyberprostoru... Ochota platit, obětovat čas a úsilí jsou hlavním arbitrem ekonomické hodnoty čehokoli."

<http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=963912>

Typické diskuse o násilí v počítačových hrách a internetové závislosti tak ustupují v poslední době podobným tématům, jako jsou ekonomické a politické aspekty MMOGs. V těchto diskusích se řeší otázky, jak regulovat on line společnosti a komu patří majetek ve virtuálních světech, případně, jaká jsou další práva jejich obyvatelů. Čilý ekonomický a politický vývoj, který se odehrává v on line komunitách hráčů, vedou k tomu, že se tato prostředí stávají zajímavá pro různé badatele. V současné době proběhlo i několik významných konferencí na téma politika a ekonomie počítačových her, jako je „State of the play“

<http://www.nyls.edu/pages/777.asp>. Na konferenci se řešily hlavně otázky práva a vlastnictví ve virtuálních světech. Názory na vývoj fenoménu MMOGs se přiklánějí buď k tomu, že jsou jen simulací našeho reálného světa, nebo k tomu, že se jedná o specifické společnosti, které budou zasahovat stále víc a měnit skutečný svět. On line komunity se možná velice brzo stanou jakýmsi "předměstím" našeho skutečného světa.

Nejdále se v podobných diskusích dostala samozřejmě Severní Korea, kde policie a soudy pravidelně řeší případy krádeže virtuálního majetku. Ve Spojených státech se zatím rozhodli, že soudně se mají projednávat pouze případy, kdy lze prokázat ztrátu alespoň v hodnotě 5000 dolarů v on line světě. Ekonomika virtuálních světů je obecně potvrzením hodnot otevřené a demokratické společnosti. Hodnoty zboží určuje směna a volný trh, a nikdo nikomu nediktuje, co má a proč to má kupovat nebo prodávat. Hodnoty jsou prostě to, co si určí společnost jako celek a ne ten, kdo si myslí, že danou společnost vymyslel a „nadesignoval“.



## Virtuální ekonomika, imaginární majetek a směnárna herní měny

Na webovém deníčku, tzv. weblogu novináře Juliana Dibbella je následující prohlášení: "Dne 15. Dubna 2004 pravdivě nahlásím daňovému úřadu, že mým hlavním zdrojem příjmu je prodej imaginárního zboží... a že na tom měsíčně vydělám více než jsem kdy vydělal jako spisovatel." Julian Dibbell se proslavil v roce 1993 článkem, v kterém se poprvé mluví o znásilnění v kyberprostoru a dalšími články pro časopis Wired. V současné době je jedním z badatelů, které fascinuje ekonomika virtuálních světů - on line počítačových her, které hrají miliony uživatelů. Na stránce <http://www.juliandibbell.com/playmoney/> si vede pečlivý deníček o svém pokusu vydělávat skutečné peníze na aukčních stránkách Ebay.com prodejem „virtuálního“ majetku z počítačové hry Ultima Online <http://www.uo.com/>. Jedná se o typickou gamesu na internetu, pro které se ujala zkratka MMOGs (Massive Multiuser On line Game), protože ji simultánně hraje velký počet lidí. Ultima Online se odehrává ve virtuálním světě Britannia, který se žánrově podobá fantasy a v kterém si můžeme vybrat jednu z typických středověkých profesí: kovář, havíř, rytíř, alchymista atd.. Peníze si zde vyděláme pomocí řemesel nebo prostě tak, že zabijíme monstra. Často všední a nudné úkony umožňují vybudovat si pozici a získávat majetek, který ovšem někdo také může ukrást. Jedním ze způsobů, jak získávat tento virtuální majetek a pozici je kromě samotného hraní také aukce na Ebay nebo dalších místech, kde se za skutečné peníze nabízejí účty a majetek „vypracovaných“ avatarů - postaviček v podobných hrách.

Imaginární zboží, které Julian prodává na Ebay.com a na kterém za rok vydělal již 3000 dolarů, jsou různé virtuální zbraně, hrady nebo tzv. rune books, v kterých se zaznamenávají důležitá místa, kde se lze teleportovat a nasbírat další body. Rune books se běžně prodávají na Ebay za cenu 10 až 20 dolarů, a například koncem ledna 2003 jich tam bylo skoro 30. Mnohem dražší než podobný majetek jsou přímo účty úspěšných avatarů. Například na stránce <http://www.panemon.20megsfree.com/uomain.htm> se profesionální hráč UO snaží prodat čtyři účty velice bohatých a úspěšných postav, které ve hře vytvořil a které vlastní čtyři velké domy. Cenu jakou za nich požaduje na Ebay je 850 dolarů. Typická nabídka podobného zboží z UO na Ebay má podobu „Ultima Online účet starý 70 měsíců!!“ (Ultima Online 70 Month Account!!), což znamená, že se tomuto avatarovi někdo věnoval 70 měsíců a tak má hodně různých schopností a majetku. Obvykle je tam soupis všeho, co získáte při koupi postavičky a také screenshoty, pohledy na 3D domy, postavu a rune booky, jak vypadají na počítačové obrazovce.

Sumy, které jsou hráči ochotni zaplatit za podobné účty a virtuální majetek na Ebay jsou často neuvěřitelné. Například za velice úspěšnou postavičku/avatara Jediho ze hry Star Wars Galaxies napodobující slavnější film někdo v aukci zaplatil 2600 dolarů. Na „trhu“ s virtuálním zbožím ovšem najdete řadu dražších Jediho účtů, které jsou aktivní na různých serverech hry Star Wars Galaxies. Za tohoto avatara na serveru Valcyn někdo v lednu dokonce nabízel 10 000 dolarů (server Valcyn [http://www.swgalaxies.net/guilds/index.php3?server=Valcyn%20\(US%20West\)](http://www.swgalaxies.net/guilds/index.php3?server=Valcyn%20(US%20West)) ).

Běžně pak probíhají aukce na Jediho za 1000 nebo 2000 dolarů. Nabídku a cenu virtuálního zboží zjistíte například tím, že do vyhledávání Ebay zadáte slovo "account" (případně specifické Jedi account nebo název hry) a vyhledáte "highest prices". Většina virtuálních věcí, které se zde nabízejí dávají smysl ovšem jenom skutečným hráčům, například „USWEST LADDER GOD ACCOUNT TAL RASHA SHAKO SOJ“. Údaje o tom, co to vlastně je, začíná otázkou: "Toužili jste vždy po tom stát se Bohem?". Následuje nabídka účtu a seznam dosažených výsledků a zboží získaného ve hře Diabolo. Zdá se, že se blíží doba, kdy pro náš "status" bude důležitější to, co jsme dosáhli či koupili ve virtuálním světě než v tom běžném. Mít majetek v Galaxy Wars bude stejně tak hodnotné jako villa u moře! Dobrá investice je dnes skutečně možná i do podobných virtuálních majetků, a proto se také objevují první finanční poradci pro investování do majetku ve virtuálních světech. Například <http://www.themis-group.com/>, kteří také investují do vývoje počítačových her, nebo <http://www.ige.com>, kteří také umožňují nákup a prodej virtuálního zboží za provizi. Nákup a prodej virtuální měny pak zaznamenává skutečný boom na začínající virtuální „směnárně“ <http://www.gamingopenmarket.com/>, kde koncem prosince za několik dní zaznamenali obrát 1000 dolarů. Tato nová služba na internetu umožňuje „vyměnit“ skutečné peníze za virtuální měnu z různých "světů" a her. V lednu 2004 měli zaregistrovaných 200 členů a 26 serverů, na kterých běží 5 MMOGs her (Second Life, Sims Online, There, Ultima Online).

Již dávno se vědělo, že prodej počítačových her je v reálném světě velký bussines, ale asi nikdo netušil, že se bussines podobně „rozjede“ také přímo v samotných hrách. Možná proto nepřekvapí další šokující odhalení Juliana Dibbella, který napsal článek o virtuálních "sweat

shops", dílnách, které využívají otrockou práci chudých lidí  
<http://www.juliandibbell.com/texts/blacksnow.html> . Dibell popisuje praktiky americké firmy, která zaměstnávala chudé Mexičany, aby hráli hry typu Ultima Online a Dark Age of Camelot a sbírali body a virtuální zboží, které se pak prodávalo na Ebay za skutečné peníze. Vykořisťování chudých Mexičanů virtuálním průmyslem ukončil až soud, který firmě podobnou činnost zakázal. Kvůli podobným praktikám a hackování her může dojít i k devalvaci měny ve virtuálním světě, kvůli čemu se řada společností začíná bránit, jak to popisuje článek BBC „Kup si hrdinu“  
<http://news.bbc.co.uk/1/hi/sci/tech/755614.stm>. Otázkou, kterou teď všichni usilovně řeší, je, komu vlastně patří toto virtuální zboží? Jsou on line ekonomika a produkty, které tam lidé tvoří, když investují svůj čas, majetkem společnosti, která hru vytvořila, nebo samotných hráčů? Zajímavé na celém fenoménu zůstává, že si hráči vytvářejí vlastní modely chování a ekonomie, kterou tvůrci nepředpokládali a nezamýšleli, a že si lidé, ať už ve virtuálním nebo reálném světě, vždy najdou způsob, jak prosadit svoji svobodu.

## Příloha č.9: Digitální umění

Kera, Denisa. **Terrorist Video and the new Iconoclasm in Art after 11. September.** In MASAO, K. et al. (ed.). *ISEA 2002 : 11th International Symposium on Electronic Art.* Nagoya : ISEA 2002 Nagoya Steering Committee, 2002, s. 107-110.

Kera, Denisa. **Teroristická videa a nový ikonoklasmus v elektronickém umění po 11. září** (Terrorist Video and the new Iconoclasm in Art after 11. September). *Vlna súčasného umenia a kultúry*, 2003, roč. 4, č. 13, s. 30-35. ISSN 1335-5341.

Kera, Denisa. **Game & Art engine** (Game & Art engine). *Umělec*, 2003, roč. 6, č. 1, s. 54-55. ISSN 1212-9550.

Kera, Denisa. **Performance strojů a lidí v on line prostředí** (On line performances of machines and humans). *Umělec*, 2003, roč. 6, č. 2, s. 36-39. ISSN 1212-9550.

Kera, Denisa. **Estetika počítačových virů a parazitování na webu** (Aesthetics of the computer viruses and the parasites on the web). *Internet magazín*, 2003, roč. 8, č. 2, s. 114-115. ISSN 1211-6351 (první část). *Internet magazín*. 2003, roč. 8, č. 76, s. 24-26. ISSN 1211-6351 druhá část).

Kera, Denisa. **Utopická média: rádio a internet** (Utopian media of the radio and the internet). *3/4 revue*, 2004, roč. 6, č. 16, s. 70-75. ISSN 1335-5309.

Kera, Denisa. **Mobilní přístroj jako štětec a zbraň** (Mobile phone as a paint and a weapon). *Softwarové noviny*, 2004, roč. 15, č. 3, s. 98-100. ISSN 1210-8472.

Kera, Denisa. **Digitální kutilství - demo, intra, VJ performance a machinima filmy** (Digital bricolages - demo, intro, VJ performances and machinima films). *Computer*, 2004, roč. 11, č. 7, s. 80-80. ISSN 1210-8790.

Kera, Denisa. **Umění kyberkartografie** (The art of cybercartography). *Internet magazín*, 2002, roč. 7, č. 72 (11), s. nestr. ISSN 1211-6351.

## Terrorist Video and the New Iconoclasm in Art after 11. September

### Abstract

Iconoclastic violence acquired a new form in the recent conflict with terrorism and the war in Afghanistan. The fascination of terrorists with the home video and with "live" or "real time" presentations on TV has all the attributes of new iconoclasm. Its goal is to defeat the most powerful images in our time, the film and the TV image. These images may not be holy as in the past but they bear the same power and control over our feelings and actions. While the Gulf war CNN spectacle represented our power over the enemy by new means of satellite broadcasting, the recent "minimalist" and "low-tech" terrorist video tapes have overthrown this media power with the use of its own weapons - moving and real time images. The new iconoclasm of the home video poses many challenges to contemporary art that are analyzed in terms of iconoclastic issues of power, authenticity, transcendence and representation.

### Media and violence: innocent home videos

The strange affinity between video and terrorism that appeared several times after the events of 11. September showed that the relationship between war and media has changed since the Gulf War media spectacle. The recent conflict with terrorism has rather strange media and technology side effects that could be described as iconoclastic. The machines and media started to serve completely odd and often destructive ends. Airplanes become bombs, cell phones serve to communicate with the nether world of victims' dreadful last calls, and the innocent and private character of home video is elevated to an espionage movie genre, mean of propaganda and destruction.

The famous terrorist videotapes of Usama bin Ladin (UBL) that represent this new function of the home video actually fulfill the dream of every amateur video maker who sends his films to "America's funniest home videos" or similar programs. Finally, here is a genre of home videos that can enter the prime time of every TV station in the world. Amateur video, in UBL's interpretation, is not only about "shooting" something on your own, but enabling others to record something previously unseen by choosing the right targets and means of destruction.

While the Gulf War is remembered for the spectacular nature of the televised destruction of Iraq, this recent war will be remembered for its encounters with home video. UBL's videos have also managed to exceed the difference between political analysis and film criticism. They literally merged in the discussions about whether the videos he was sending to different TV stations are propaganda or authentic. It closely resembles the general discussions about video's authenticity compared to other visual media.

The details from UBL's videos like mountains, meaning of the neutral background or his supposedly tired and sick look became a serious field of inquiry. The information from the battlefield were actually less important than these long analyses of what is real and what is digitally altered in these videos and for what reason. Such a complicated espionage plot with hidden secret codes makes the whole amateur video look like an art movie with a complicated system of references. UBL became also known for his steganographic techniques of using the digits of pornographic pictures on the web to convey hidden messages. It is fascinating to follow how these analyses of terrorist videos and pictures evolve into sophisticated art theories. Terrorist "video art" has not only intricate and complex system of references and subtexts but it also has interactive abilities. There are sleeping terrorists similar to viewers of art movies that are waiting for the coded message somewhere in the world to act.

But are these coded messages really hidden in these pictures and videos? After all, we are dealing with home video and porno pictures that by definition reveal much more than they hide even when they are not used by a terrorist. Porno pictures have a very ambiguous relation to violence and maybe UBL only makes apparent what was already present there. The narcissistic, confessional and reality TV characteristics of home videos were closely connected to this medium long before UBL made his confession on one of the most publicized videotape in December 2001. From this perspective, the (mis)use of media and technology by terrorism seems less odd than the actual fascination of media with terrorism and violence in general.

## Terrorist "videoart" and Iconoclasm

What still remains interesting about the conflict with terrorism is how it has shifted into this cross-reflection between film, news coverage and home video that slowly blur and blend together. One of the reasons could be that UBL's cinema has a very close link to the rules of Dogme 95: shooting is done on location without props and sets, the sound is recorded together with the image, the camera is handheld, no special effects, filters or even lighting. UBL's films could easily obtain a Dogme certificate because they are in accordance with all the ten rules known as "The Vow of Chastity".

A shot with all its imperfections and surprises is at the core of this film making. We can even hear the cameraman breathing in the December 2001 terrorist video, which makes the whole movie a very direct and even physical experience. The cameraman's breathing, whispering or even talking changes the video-recording into an even more pure version of Dogme 95. The realism of this most known UBL video consists of the physical presence of the cameraman, that changes the simple viewers into a real witnesses of the "leader", breathing together with the cameraman. These purist rules and ideals, these shots without cuttings refusing visual manipulations, express more general terrorist attitudes and visions of the world than mere violence and destructive coded messages.

UBL's videos are simply a continuation of the iconoclast war by visual means. Instead of the destruction of images we have images that destroy their objects, pictures that were made in order to destroy what they present, and by that become obsolete. For example, there is the destruction of the two Buddha statues in Bamiyan. It was done with the intention of destroying visual representations and idols but at the same time this destruction was recorded by the Taliban itself. All Usama bin Ladin's video recordings are images of the destruction of images, idols and symbols, most notably the Pentagon and the WTC. It is not clear, however, if this is still just terrorism with the use of a camera or real terrorist video art, a revival of the auto-destructive art project that surpass the difference between image and event, representation and presentation. Simple viewing becomes witnessing, in the strong sense, as in the case of the iconoclast shots of the September epiphany of destruction. Not only because this was recorded in real time but also directly broadcast.

These "live" home videos of the WTC attack deteriorate our common understanding of the function of images. Instead of simulation of possible worlds or augmentation of our visual possibilities and other voyeuristic pleasures, we were confronted with images showing what we thought to be impossible and what became in one moment literal and even trivial. This technology in the service of absolute presence via destruction was not only performed by the terrorist but also forced upon the victims that were sharing their last moments over cell phones. It is actually a suicidal attack of the media themselves. Suddenly there are images that represent their truth and function only by destroying themselves. They do not mediate anything except their own destruction.

The relation between the iconoclast esthetics of the home video and the terrorism is not accidental and that is the reason why we use the expression "terrorist video art". It is not meant as disrespect to art or to the victims but as a general statement that every political ideology embraces certain esthetics that reveal more about its character than a complex political and social analysis. As Walter Benjamin showed in the opposition between "politicization of art" in communism and the "esthetization of politics" in fascism, technological inventions and their new esthetic possibilities define the political ideologies of certain time.

The transformation that made possible communism and fascism was the mechanical reproduction of the work of art that destroyed the unity and the authenticity, the aura of the traditional art but also the type of subject that contemplates such art. Film and photography present a new type of control and political systems closely connected to a new type of collective subjectivity - the mass audience in the cinema.

In this respect, the terrorist effort to destroy the new technological apparatuses and the contemporary form of subjectivity defined by them goes hand in hand with their political mission to restore old, ritualized "auratic" form of society. This political iconoclasm inspired by certain esthetics is a type of destruction that does not introduce innovation but tries to restore old traditions. Terrorist video art showing the destruction of our media, and other technological means that define our civilization, is not a simple terror. It is rather an example of estheticized terrorism like fascism, while the immediate pathetic reaction of the "civilized world" in many cases resembles a "politicized art" (patriotic and sentimental poems, collages etc.).

## The new cave and its Plato

This new iconoclastic strategy of images showing the destruction of images does prove to be very efficient with respect to its consequence on our media and on the subjectivity they represent. We do not need to see action movies anymore to experience real collapse of skyscrapers or the destruction of world wonders when they happen in real time. We do not need a complicated talk show to experience direct and trivial confessions etc. The iconoclasm of the terrorist video recording transforms all our objects of imagination into trivial forms that point to the futility of their representation.

Usama bin Ladin as the new Plato from his cave tries to resolve once again the problem of simulation and reality, truth and shadows, tradition and destruction, this time with the use of video. Unfortunately, similar battles against the shadows on the wall of the cave always end up with a new ideal city of demented guardians and charismatic philosopher-kings that terrorize the rest of the world as the Taliban did in Afghanistan. The famous December 2001 UBL's video even shows a setting similar to Plato's dialogues. It starts as chatter among friends presenting their stories and stories of other friends. They laugh together, flatter each other, and in the end they just comment on how many new followers they have succeeded in recruiting. The terrorist indulgence in video is clearly stated in the beginning, when bin Ladin's friend, titled Sheik, describes his recent visit to Saudi Arabia, where another Sheik Al-Bahrani gave some incredible speech. This speech was recorded on a video but he was not able to bring it with him since he was trying to escape.

Similar regressive moves to the speeches of other people that are not present and that are quoted in length also characterize Plato's dialogues. In contrast to these witty and rhetorically perfect speeches, Usama's dialogues resemble the boring and ritualized passages from St. Paul that include the ever-present word "brothers". The speech is reduced to a very ritualized and constantly recurrent phrases "Allah be praised", "Allah is great", "Praise Allah." These expressions are common in the Arabic language but in bin Ladin's "Video-Symposium" everything repeats itself: expressions about martyrs, dreams and visions, quotes from the Koran, identical descriptions of the happiness in front of the TV in the day of the attack etc. The morbid reiteration is also typical for his terror attacks on the two embassies in Africa, Twin Towers, Pentagon and another site all in one day. This also brings back the issue of the relation between esthetic and terrorism since this emphasis on repetition could be ironically derived from Islamic abstract art.

The description of celebrations in front of the TV after the attack is another example of the ambiguity surrounding terrorist iconoclasm. The celebrations after the attacks are compared to a victory celebration after a football match, revealing the very secular character of the jihad. We even hear about a dream of some follower of UBL in which an Arab football team of pilots beats the West. These metaphors and dreams that are inspired by the media and the West and do not follow the religious rhetoric reveal the genuine banality of this evil. The terrorist attack against the West actually mimics the excitement from the world cup in football.

The whole video from December 2001 ends up with a completely bizarre comparative analysis of prophetic dreams related to the 11.September attack. Usama bin Ladin at one point even admits that he was worried that the dreams of people around him could disclose his plans. In that moment it seems that the iconoclasm as any political terror bows to these inner images and dreams that it can not regulate and that disclose more than they should. It also reveals that the absolute goal of every dictator and tyrant is to control what people are dreaming, their "inner" life that otherwise presents their principle freedom.

## Media Iconoclasm in the Art after the 11. Sept.

The immediate response of the art community to the September events and the war in Afghanistan does not offer any interesting material for analysis except in terms of "politicized art". Only later works indicate a certain common topic and strategy that tackle the issue of iconoclasm and the relation between esthetics and politics, or art and terrorism, and the problem of representation and power.

Many of these later works have the form of a "pixelized" criticism of the omnipresent media images that captured, haunted but also desensitized the public after the attacks. Other works are part of certain "anatomy of sorrow" that started with the inflation of pathetic and kitsch collages on the Internet after the 11.September. This stage was slowly overcome by more abstract, and minimalist collages that developed into performative gestures. These performative experiments show that the new media art is no longer only a simple web-site or even application,

but offers also interesting self-reflection on the forms of representation on the web. Special group of post-September art works shows and criticizes the iconoclasm present in our relation to the war with Afghanistan. Very few images from this war appeared on the Western TV and it seems that we deprived the people of Afghanistan of the right to show their images. For that reason some artists like Mihaly Csikszentmihalyi proposed a remote-controlled robot reporter, the "Afghan eXplorer" [http://compcult.media.mit.edu/afghan\\_x/](http://compcult.media.mit.edu/afghan_x/) that will broadcast news for us since US has disallowed field journalists in war zones. Other artists like John Klima have built a digital relief map of Afghanistan resembling a standard computer 3-D "shooter" game. This "Great Game" at <http://www.cityarts.com/greatgame> simulates what is happening in Afghanistan with the use of information from the Defense Department briefings. The real war is reduced to a simulated computer game that we do not actually play but only watch. This exaggerates how limited the amount is of information that flows from that region. We can not properly visualize what is happening there, so our understanding is reduced to an experience with a simplified game.

All three categories of art (pixelized and media criticism, digital collages and performative experiments) as a response to the terrorist attacks and the war are interesting in respect to how they treat the iconoclast issue. The "pixelized criticism" of the media representations uses the familiar images from the TV and alters them in order to deconstruct their iconic function. In the case of Eryk Salvaggio's online work "September 11th, 2001" <http://www.anatomyofhope.net/wtc/2/> the goal is to show that the slaughtered people are not only "images, tape loops, and abstract symbols" but real people with names and families. Salvaggio uses the letters from their names as "pixels", elements of the famous picture of the airplane hitting the WTC. This picture is no longer only a representation of the destruction of the WTC but more like a poem that connects the victims with these buildings in a very direct and shocking way. It forces us to think behind the media representations and acknowledge that no picture can convey the immense tragedy of these people. Another strategy of this iconoclast fight against the media images to which we tend to reduce our experience of the attack, is the online project of Antonio Mendoza which uses the format of the web pages as lenses that magnify but also distort the media images <http://www.subculture.com/crash1.html>. In this "web movie" we experience no longer the horror of these pictures but the horror of losing our power and control over their representation and the media. Photographs are reduced to pixels that remind us of some old computer game, the mouse as a navigation tool serves more as a target position indicator or other violent tool, and the windows shake, open and close without our will. Very similar experience of losing control over the images as a type of iconoclast reaction introduces the web project of Renald Drouhin "Take action" <http://ici.cicv.fr/>. The poor quality of the web-cam stills on this website causes fear and a feeling of danger even when they present completely neutral sites. After the attack on the WTC we experience all these pictures as sites of potential catastrophe and not as a public space.

While the "pixelized" criticism mainly targets the media presentation of the conflict, the collages as a typical technique connected to 11.September developed into abstract and even performative art on the web as another aspect of iconoclasm. While the common collages expressed their tribute through patriotic and often pathetic use of pictures and symbols, these abstract collages express their solidarity by projecting the famous twin buildings into unexpected shapes and objects. This abstract tribute for example interprets the date 11. as a symbol of the two buildings - the website of Mellissa Gould on <http://www.megophone.com/wtc.html> or on a French website <http://rebusparis.com/elevenseptember/>. There are also many attempts to express the geometrical and architectonic perfection of these buildings as a tribute and opposition to the prevalent kitsch pictures. Good example is the collage "Skyscaper" by Tii Johannson [http://www.a-virtual-memorial.org/memorials/terror/artists/tiia\\_johannson.htm](http://www.a-virtual-memorial.org/memorials/terror/artists/tiia_johannson.htm) or an art work from Pakistan by Asifa R. Naqvi "Art, Architecture, Space" <http://www.asifnaqvi.com/>. His flash animation shows different architectonic views of the buildings that objectify them and bring back their "rational" origin against the irrationality of the destruction and mourning. This project has an interesting subtitle "Interactive dictionary of NYCWTC 911" that is trying to remind us that we should think about the WTC buildings in terms of incredible work of architecture and civilization and not only as an object of barbaric destruction. Against the language of terror and destruction presented by the media images we should always pose this language of constructing and architecture. Similar message is conveyed also in the posters by Guillermo Kuitca <http://www.timetoconsider.org/submissions3.html> that were part of the "Time to Consider" poster campaign.

The most interesting iconoclast response of the art after the events of 11.September are the performative attempts in which the computer is used not as a medium but as an object per se. The tribute is paid not with a help of a picture or even a word or other system of presentation but

by certain actions we perform when we use the mouse, computer screen and other basic tools as part of our life with a computer. The destruction and the missing buildings are expressed here by certain actions that problematize our habits of using the mouse and manipulating objects on the screen. For example the windows do not serve to organize and even represent items but are used as geometrical shapes that resemble the shape of the twin towers. This type of tribute is not a collage and not even a web site but an action that has a meaning. Good example of such performative art work on a computer is a piece done by an artist named jimpunk who changed his Macintosh screen with two empty windows in the shape of the buildings and made a screen shot of this. [http://www.whyproject.org/images/jimpunk\\_remember.gif](http://www.whyproject.org/images/jimpunk_remember.gif)

Similar tribute is much more personal than a collage done in PhotoShop, because it involves the whole computer of a concrete person that performs certain actions on its very intimate level, the screen that for a moment serves only as a tribute. Another project by the same artist shows a similar iconoclast performance <http://www.jimpunk.com/NYC/wtc/>. After we click on the button, two empty windows pop up and then disappear and a message "remember" appears in the background screen. Here the whole tribute is expressed through an action of the empty pop up windows. Similar to this is also the website "Hole in the sky, Hole in my heart" on <http://www.mixedmediaonline.com/091101.html> where we see blank picture boxes with the typical sign of a missing picture on the web that usually indicates a mistake. This mistake actually represents the missing buildings and it is the most radical example of computer screen and windows iconoclasm that expresses messages not by representation but by certain actions - performances.

## Conclusion

Essential about UBL's videos is that they are ultimately boring but we are trying to find in them some deeper meaning and secret signs of the Evil. From the philosophical point of view all of his iconoclast attacks on the Western world only repeats the close relation between media and destruction, the hidden agenda behind every quest for absolute truth, presence and authenticity. Every medium has this iconoclast longing to disappear and reveal the pure reality that is translated into projects such as "objective news", "reality TV", "live cinema", different types of "arche-writing" etc. But there is also a "positive" iconoclasm that is represented by the artistic response to the 11.September. This iconoclasm does not intend to destroy but uses the iconoclastic mechanisms in order to gain independence and experiment with new forms of expression.

From the political point of view, UBL's videos reveal only the close connection between terror and banality similar to one described by Hannah Arendt after seeing the Eichmann trial. It is not only the banality of every terror that unambiguously shows what it states, but even more the terror of banality, of trivial and ritualized speeches, formulas and acts that reduce individuals to agents of a system that serves only its own goals, which are historical and not related to individual lifetime. Any ideology is just like a misused machine that does not serve the ends of people but uses people as a means.

## Reference

- [1] Arendt, Hannah. *Eichmann in Jerusalem. A Report On The Banality Of Evil*. New York: The Viking Press, 1963.
- [2] Benjamin, Andrew. *Art, Mimesis and the Avant-Garde*, London: Routledge, 1991.
- [3] Benjamin, Walter. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, in *Illuminations*. New York: Schocken Books, 1968, pp. 217-251.
- [4] Transcript Of Usama Bin Laden video tape <http://www.defenselink.mil/news/Dec2001/d20011213ubl.pdf>, 13.December 2001.



## Teroristická videa a nový ikonoklasmus v elektronickém umění po 11.září

Zvláštní afinita mezi videem a terorismem, která se projevila několikrát po událostech z 11.září, ukazuje, že se vztah mezi válkou a médií změnil od dob války v zálivu a po mediálním spektaklu, který ji provázal. Celý konflikt s dnešním terorismem provázejí nečekané mediální a technologické důsledky nebo spíše následky, které bychom mohli označit za ikonoklastické. Stroje a média, jak je známe, nabývají nových a často děsivých funkcí. Letadla se stávají bombami, mobilní telefony slouží komunikaci se záhrobím v otřesných, posledních hovorech obětí, obyčejné domácí video je povýšeno na žánr špionážních filmů nebo nástroj propagandy, zatímco muzikálová divadla se mění na scénu globálního teroru

### Média a násilí: domácí video U sami bin Ladina

Pokud bychom měli s něčím srovnávat teroristická videa s Usamem bin Ladinem, tak s amatérským trhákem - "Čarodějnice z Blair Witch". Pátrání po zmizelých studentech, podobně jako hon na bin Ladina, přinesly jenom podivné nahrávky a pásky, ve kterých vidíme blouznění až úplné delirium pronásledovaných. Tím je také šokující doznání U sami bin Ladina v jeho nejslavnějším videu z prosince 2001, kdy s úsměvem na tváři a velmi jasnými gesty popisuje, jak čekal mnohem menší škody při náletu na budovy Světového obchodního centra. Takové rozuzlení nečekali ani diváci procesu s O.J. Simpsonem, a nejspíše to pohnulo i jinak otrlými diváky soutěží typu "Big Brother".

Usama bin Ladin navíc svými videozáznamy naplňuje sen mnoha amatérů, kteří posílají svoje filmové skvosty do pořadů typu "Natoč to". Konečně je zde žánr domácího videa, který se zaručeně dostane do hlavního vysílacího času po celém světě. K podobným "výkonům" s ruční kamerou přitom pobízí neúspěšně již řadu let různé televize ve svých večerních zprávách. Amatérské video v pojetí bin Ladina ovšem není jen o tom natočit něco sám, ale umožnit ostatním natočit nevídané věci. Stejně tak jeho teroristické útoky nemají za cíl jenom zabít velký počet lidí, ale udělat z masakru velké show, které poslušná média ráda odvysílají, nejlépe simultánně.

Zatímco válka v zálivu se proslavila díky přímým přenosům a spektakulárnímu charakteru televizní destrukce Iráku, tato nedávná válka s terorismem zůstane v paměti díky domácím videím. Další zvláštností teroristických videí je také to, že překonala propast mezi politickou analýzou a filmovou kritikou, které se doslova spojily v diskusích o tom, zda jsou daná videa propagandou nebo autentickým dílem, a zda by se měla vysílat. Odborné diskuse na hranici politiky a umění se také vedly o tom, zda jsou hory v pozadí jednoho z videí skutečné nebo digitálně upravené, či jaké jiné triky je třeba v amatérském záznamu hledat. Navíc se objevila složitá špionážní zápleтка kolem skrytých kódů, která z amatérského videa udělala skoro umělecký film se složitým systémem reference. Podobně skončily i pornografické obrázky na internetu, o kterých se začalo věřit, že pomocí steganografie, kódování vzkazů pomocí obrázků, skrývají tajná poselství teroristů. Je fascinující sledovat, jak se tyto naprosto vážné analýzy mediálního působení bin Ladina přiblížily k některým současným teoriím o umění. Teroristický "videoart" má nejen složitý referenční systém a mnoho subtextů, ale dokonce objevuje interaktivní možnosti tohoto média. Někde ve světě jsou spící teroristé, podobní divákům uměleckých filmů, kteří čekají na svoje zakódovaná poselství.

Jsou ovšem tyto údajně "zakódované" vzkazy skutečně skryté ve fotografiích nebo videu? Jedná se přece o domácí video a pornografii, které toho odkrývají hodně o násilí a teroru, i když zrovna nejsou použity skutečnými teroristy. Usama bin Ladin možná jenom ozřejmuje něco, co je v našich médiích přítomno po celou dobu. Z tohoto hlediska se zdá "zneužití" médií a technologií teroristy méně šokující než samotná fascinace médií terorismem a násilím obecně.

### Teroristický "videoart" a problém ikonoklasmu

Na konfliktu s terorismem zůstává zajímavé, jak se rozvinul do podoby jakési vzájemné reflexe mezi zpravodajstvím, filmem a domácím videem, které postupně splynuly v jedno. Kino Usama bin Ladina má proto nejbliže k pravidlům Dogma 95: scény se odehrávají přímo na místě bez rekvizit, zvuk se nahrává přímo s obrazem, žádné filtry a efekty, ruční kamera a žádný režisér... Na všechno stačí jenom jeden záběr se všemi nedokonalostmi a překvapeními. Slyšíme v něm dokonce kameramana dýchat, což celému videu dodává velmi přímou až tělesnou zkušenost. Dýchání kameramana, jeho zachycená mluva a šeptání, vytvářejí ze slavného

záznamu z prosince 2001 ještě purističtější dílo než samotná Dogma 95. Realistický obraz totiž zahrnuje i znaky tělesné přítomnosti kameramana, díky čemu přestáváme být pouhými diváky a stáváme se přímými svědky.

Tento puristický obraz světa, totiž záběr bez střihu, který se bojí vizuálních manipulací, je teroristickému chápání světa velice blízký a odhaluje víc než analýza násilí nebo skrytých kódů. Použití videa teroristy je paradoxně pokračování ikonoklastického boje vizuálními prostředky. Místo ničení obrazů zde máme obrazy, které ničí svůj předmět. Jsou to obrazy, které byly vytvořeny s cílem zničit to, co reprezentují, čímž se stávají vlastně zbytečné. Dobrým příkladem tohoto ikonoklastu je zničení dvou soch Budhy z Bamiyanu, které Taliban podnikl s cílem zbavit se idolů a obrazů, přičemž si pořídil záznam tohoto ničení. Všechny Usamovy videozáznamy jsou obrazy ničení obrazů, idolů, symbolů, jakými byly také Pentagon a budovy Dvojčat. Není pak úplně jasné, zda je to ještě jenom terorismus s použitím videa nebo skutečný teroristický videoart, autodestruktivní umělecký projekt, který odstraňuje rozdíl mezi obrazem a událostí, reprezentací a performancí.

Záběry z video kamery jsou nejen nemanipulované, po vzoru Dogma, ale také v případě útoku na budovu Dvojčat přímo vysílané v reálném čase. Toto domácí video v přímém vysílání naprosto narušuje naše běžné chápání funkce obrazů. Místo simulace možných světů nebo rozšíření schopností našeho zraku či uspokojení voyeuristických vášní, jsme konfrontováni s obrazy, které ukazují to, co se jevílo jako nemožné a fantaskní, a co se v jednom momentě stalo doslovné až dokonce banální. Tato technologie ve službě absolutní přítomnosti a zkázy, kterou teroristé předvádějí, a ke které přinutili i oběti útoků, sdílající svoje poslední chvíle s blízkými přes mobilní telefon, je vlastně sebevražedným útokem médií samotných. Jsou to obrazy a stroje, které svoji pravdu a funkci sdělují tím, že sami sebe ničí. Nic nezprostředkují, jenom vlastní záznam konce.

Vztah mezi estetikou ikonoklastu, kterou prezentují videa, a terorismem není náhodný. Proto je možné mluvit o teroristickém videoartu, aniž bychom tím zlehčovali hrůzu teroristických útoků, ale i samotné umění. Vycházíme přitom z obecného tvrzení, že každá politická ideologie si osvojuje určitou estetiku, která často vypovídá o jejím charakteru víc než složité politické a sociologické analýzy, jak přesvědčivě dokládá Walter Benjamin v případě opozice mezi komunismem jako "zpolitizovaném uměním" a fašismem jako "estetizovanou politikou". Právě technologické objevy pak, podle Benjamina, definují tyto nové estetické možnosti, které různé ideologie zneužívají. Například možnost mechanické reprodukce umění, kterým se zničila autentičnost a jednota uměleckých děl, jejich tzv. aura, vlastně nepřímo souvisí se vznikem komunismu a fašismu. Ztráta aury uměleckého díla totiž vedla k zničení typu subjektu, který nad podobným uměleckým dílem kontempluje. Fotografie a pak hlavně film tak reprezentují nový typ kontroly a politického systému, který je úzce spjatý s tímto novým typem subjektivity. Lze ji nazvat kolektivní subjektivitou, protože ji nejlépe prezentuje masa diváků v kině, kteří nad ničím nekontemplují, ale nechávají se strhnout a šokovat podívanou.

Z tohoto hlediska, teroristická snaha zničit nové technologické nástroje a současnou podobu subjektivity definovanou médií, jde ruku v ruce s jejich politickou misí obnovit staré, ritualizované, "auratické" formy společnosti. Tento politický ikonoklastus, inspirovaný jistým typem estetiky, znamená jenom destrukci, která nevede k něčemu novému, ale pouze se pokouší obnovit staré tradice. Teroristický videoart ukazující destrukci našich médií a dalších technologických prostředků, které definují naši civilizaci, není obyčejným terorem. Je to spíše příklad estetizovaného terorismu, jakým byl fašismus, který používá domácí video jako výraz svých ikonoklastických snah. Patetické reakce "civilizovaného světa" na tento útok se pak v mnohem podobají "politizovanému umění" v podobě patriotických a sentimentálních básní, koláží a obrazů, které se po útocích vyrojily. Obojí je ovšem stejně destruktivní vzhledem k umění.

### Nová jeskyně a její Platón

Tato nová strategie teroristického ikonoklastu, který používá obrazy a média ukazující vlastní destrukci a zbytečnost, je velmi účinná vzhledem k dnešním médiím a subjektivitě, kterou prezentují. Nemusíme se již dívat na akční filmy, abychom viděli skutečný pád mrakodrapů nebo zničení jednoho z divů světa. Nepotřebujeme složité organizované talkshow, abychom viděli přímé a banální doznání. Ikonoklastus teroristických videozáznamů předvádí všechny tyto objekty naší fantazie do banální podoby a ukazuje zbytečnost jejich prezentace. Dokonce i chození do divadla na upadlé muzikály, jakým byl moskevský "Sever-Jih", přestalo být nevinnou formou zábavy a útekem od reality, ale může znamenat smrt. Právě tato nejméně

autentická forma médií, muzikál, který většinou pouze recykluje jiné mediální produkty, se přeměnil na místo historického boje. Takového, který ovlivnil politickou situaci po celé zeměkouli a způsobil tolik osobních tragédií. Vztah mezi uměním a terorismem je třeba uchopit jako boj spektaklu a ikonoklasmu, přičemž spektaklem je pro teroristy celá západní společnost.

Usama bin Ladin jako novodobý Platón tak ze své jeskyně řeší znovu problém simulace a skutečnosti, pravdy a stínů, tentokrát za použití vizuálních médií místo textu. Podobné boje proti stínům na stěnách jeskyně naneštěstí vždy končí novým ideálním městem šílených strážců a charismatických filosofů-vládců, kteří terorizují obyvatelstvo jako to dělal Taliban v Afghánistánu.

Nejznámější bin Ladinovo video z prosince 2001 pak zachycuje scénu, která jako by vypadla z platónských dialogů, a na některých místech přechází do podoby Skutků apoštolů. Na videu vidíme, jak si přátelé vyprávějí svoje historky z cest a ze života, občas se zasmějí, vzájemně si zalichotí a pak následují poznámky o tom, kolik nových přívrženců se podařilo zrekrutovat. Zálibu teroristů ve video dokládá i pasáž hned v úvodu, kde Usamův společník, oslovovaný jako šejk, popisuje svoji nedávnou návštěvu v Saudské Arábii. Jiný šejk tam přednesl úžasnou řeč, již zaznamenali na video, které se jim ale nepodařilo přenést přes hranice. Bylo 11. Září a museli uprchnout.

Právě platónské dialogy charakterizuje tento regresivní pohyb a citování cizích řečí, které se reprodukuje v dalším hovoru. Ale na rozdíl od vtipných a rétoricky zvládnutých dialogů Platóna, mají tyto Usamovy dialogy spíše blízko k nudným a ritualizovaným pasážím z Pavlových epištol, včetně stále se opakujícího slova "bratři". Velmi ritualizovaná řeč a stále se opakující fráze "Allah je velký! Allah budiž pochválen!", ačkoli typické pro arabské jazyky, jsou v Usamově "Video - Hostině" skutečným symptomem. Zde se totiž opakuje úplně všechno: vyprávění o mučednících, stále rozebírání vizí a snů, citáty z Koránu, identické popisy radovánek před televizí a různými médii po útoku. Morbidní opakování je také typické pro jeho teroristické útoky - na dvě ambasády v Africe ve stejný den, na Pentagon a budovu Dvojčat. Nemluvě o nedávných teroristických akcích v Bali nebo v Keni, kde je tento rukopis podobně čitelný. Toto nás znovu vrací k vztahu určité estetiky k terorismu, protože bychom toto opakování mohli ironicky vyvodit z islámského abstraktního umění.

Slavné video z prosince 2001 ovšem končí naprosto bizarní srovnávací studií různých snů, které události kolem 11. 9. údajně předpovídaly. Usama se dokonce přiznává, že se bál, aby ho tyto sny lidí z jeho okolí neprozradily. V tom momentě se zdá, že ikonoklasmus se přece jen sklání před těmito vnitřními obrazy, které není schopen regulovat, a které možná prozrazují více než by měly. Například popis radování se lidí před televizí ukazující záběry útoku, jako radování se u fotbalového zápisu, prozrazuje velice sekulární podobu jihu, nebo podobné popisy snů, v kterých arabský fotbalový tým sestávající z pilotů porazí západ.

Podstatné na všech videozáznamech s Usamou bin Ladinem je ovšem jejich naprostá nuda, ve které se snažíme objevit skryté znaky zla a nějaký smysl. Samotný ikonoklastický útok na západní svět, který videa prezentují, není vůbec objevný, ale jenom opakuje vztah mezi médii a destrukcí, který je přítomný v každém hledání absolutní pravdy, přítomnosti a autenticity. Každé médium charakterizuje tato ikonoklastická touha zmizet a zjevit čistou realitu, jak o tom svědčí snahy o "objektivní zpravodajství", "reality TV", a různé typy "arché - psaní", o kterých mluví Jacques Derrida.

Z politického hlediska, všechna tato videa jenom ukazují velmi úzký vztah teroru a banality, podobný tomu, který Hannah Arendtová popsala ve své reportáži o "banalitě zla" po shlednutí procesu s Eichmannem. Není to jenom banalita každého teroru, který velmi jednoznačně ukazuje to, co říká, ale mnohem horší teror samotné banality ritualizovaných formulí, řečí a skutků, které redukuje lidské individuum na pouhý nástroj sloužící jistému systému nebo ideologii. Zlo pak není metafyzické ani démonické, není ani fanatické, ale pouze povrchní. Je jako monotónní program nebo porouchaný stroj, který místo, aby lidem sloužil, začne je ničit.

### Mediální ikonoklasmus v umění po 11.září

První reakce umělecké komunity na útoky z 11.září charakterizuje množství projevů vyjadřujících solidaritu a šok, které však nenabízejí zajímavý materiál k analýze. Jsou to spíše příklady "politizovaného umění" než umělecké reflexe nad terorismem. Teprve pozdější díla se začínají dotýkat problému ikonoklasmu a otevírají řadu otázek o vztahu politiky a estetiky, umění a terorismu, reprezentace a moci. Tato díla související s 11. zářím můžeme rozdělit do třech skupin:

Především jsou to díla, která zaplavila Internet těsně po útoku a reprezentují jakousi "anatomii smutku". Hlavním médiem těchto původních projevů se staly překvapivě básně a koláže, které z větší části představují patriotický a sentimentální kýč. Nejlepší ukázkou toho jsou stránky projektu " Proč" na <http://www.whyproject.org/> nebo <http://www.911-groundzero.org/> či <http://www.theartproject.net/>. Tyto koláže recyklují mediální obrazy útoku a zdůrazňují jejich destrukci a hrůzu nebo naopak neutralizují šok patriotickými symboly amerických vlajek či citátů z Bible. Od této původní nenávisti a strachu se lidé postupně léčili pomocí spirituálních motivů nebo abstrakce, která vede k "zvěcnění" bolesti, až se dobrali k ironii a humoru. Proto se dominující obrazy hořících a padajících věží Dvojčat během několika týdnů přeměňují na symboly, jako je tarotová karta č. 16 (Pád z věže) nebo Babylonská věž, a také nabývají abstraktních podob.

Dalším typem projektů jsou díla, která vznikla později a ukazují jakousi "pixelizovanou" kritiku všudypřítomných obrazů tragédie, na které jsme si vlastně zvykli. Cílem těchto projektů je navrátit pomocí různých efektů původní sílu obrazům a ukázat, o co v těchto obrazech skutečně jde, totiž, že nejde pouze o televizní zábavu televizní zábava.

Poslední a nejzajímavější skupinu děl představují jakási performativní gesta, která vyjadřují solidaritu s New Yorkem tím, že budovy vidí a promítají do všeho. Například do oken na počítačové obrazovce Macintoshe vytvarované myši, což je velice osobní pocta budově dvojčat (jimpunk z Francie, 25.09.2001 [http://www.whyproject.org/images/jimpunk\\_remember.gif](http://www.whyproject.org/images/jimpunk_remember.gif)), nebo jako prázdné plochy neexistujících obrázků vyjadřující pocit smutku z jejich zmizení na webové stránce "110901" <http://www.mixedmediaonline.com/091101.html>. Právě tyto performativní experimenty ukazují, že elektronické umění spojené s internetem již není jenom obyčejnou webovou stránkou nebo novou aplikací, ale nabízí zajímavé reflexe nad samotnou formou reprezentace a "vidění" na webu.

Zcela zvláštní skupinou děl jsou pak projekty, které kritizují ikonoklasmus přítomný v západním vztahu k válce v Afghánistánu. Jen nepatrný počet obrazů z této války se vůbec objevil na televizích v západním světě, a zdá se, že jsme lidem z Afghánistánu znemožnili ukázat obrazy vlastního utrpení. V říjnu 2001 Pentagon dokonce zakoupil veškerá práva na satelitní obrazy Afghánistánu od soukromé firmy Space Imagining, která zde provozuje tento satelit od roku 1999. USA jednoduše nechtěly, aby snímky ze satelitu ukázaly následky amerického bombardování. Navíc zakázaly přítomnost novinářů ve válečné zóně, aby toto místo zcela izolovaly. Proto se známý americký umělec Chris Csikszentmihalyi rozhodl navrhnout dálkově ovládaného robota reportéra "Afghan eXplorer" [http://compcult.media.mit.edu/afghan\\_x/](http://compcult.media.mit.edu/afghan_x/), podobného tomu, který jsme vyslali na Mars. Robotu nehrozí žádné nebezpečí ve válečné zóně a mohl by pro nás vysílat, co se tam vlastně děje, protože o Afghánistánu toho víme pomalu méně než o planetě Mars. Další umělec, John Klima, reagoval na stejnou situaci kolem nedostatku informací tím, že vytvořil digitální reliéfní mapu Afghánistánu podobnou standardním počítačovým 3-D hrám, v kterých se střílí. Svoje dílo nazval "Great Game" <http://www.cityarts.com/greatgame>, a na této mapě simuloval a vyznačoval to, co se dozvěděl z každodenních přehledů Ministerstva obrany. Skutečná válka se tímto zredukovala na simulovanou počítačovou hru, kterou ani nehrajeme, ale jenom pozorujeme. Cílem hry bylo přesně ukázat, jak málo informací máme z tohoto regionu a jak je naše pochopení celého konfliktu vlastně podobné této hodně zjednodušené hře.

Zmíněné tři hlavní kategorie umění po 11.září (pixelizovaná a mediální kritika, digitální koláže a performativní experimenty) je zajímavé zkoumat právě vzhledem k problému ikonoklasmu a toho, jak vlastně tematizují funkci obrazů v tomto konfliktu. Pixelizovaná kritika mediálních reprezentací používá dobře známé obrazy útoku z TV a různě je zvětšuje, deformuje a upravuje, aby narušila jejich ryze ikonickou funkci, například projekt <http://sintelligence.net/ATTACKONAMERICA/>. V dalším případě pixelizované kritiky televizního spektaklu Eryka Salvaggia je cílem upozornit na to, že mediální obrazy útoku vlastně nevyjadřují osobní tragédie konkrétních lidí. Jeho dílo "September 11th, 2001" <http://www.anatomyofhope.net/wtc/2/> se snaží ukázat, že zavraždění lidé nejsou jenom "obrazy, opakující se záběry a abstraktní symboly", ale skuteční lidé, kteří mají jména a rodiny. Salvaggio proto používá písmena z těchto jmen jako "pixely" nebo spíše elementy, ze kterých vytváří známý obraz nárazu letadla do budovy Dvojčat. Tento obraz se pokaždé znovu generuje určitými algoritmy spojujícími písmena a barvy. Tím obraz přestává být pouhou reprezentací destrukce budovy a stává se spíše básní, která propojila jména obětí s těmito budovami velice přímým až šokujícím způsobem. Tato díla, která ukazují známé obrazy tragédie neobvyklým způsobem, nás nutí přemýšlet, co je za těmi obrazy, na které jsme si tak zvykli, nutí nás pochopit, že žádný obraz nemůže vyjádřit strašlivou tragédii těchto lidí. Podobnou

ikonoklastickou techniku používá i dílo umělce Eduarda Navase a jeho "netMemorial" <http://www.navasse.net/netMemorial>, ve kterém se z neobvyklé perspektivy na budovách Dvojčat kromě jmen obětí objevují také vzkazy náhodných návštěvníků těchto stránek.

Další strategií tohoto ikonoklastického boje proti mediálním obrazům, na které se většinou redukuje naše zkušenost útoku, je projekt Antonia Mendozy, který používá formát webových stránek jako zvětšovací sklo, které také různě mění a deformuje známé mediální obrazy <http://www.subculture.com/crash1.html>. V tomto "webovém filmu" neprožíváme jenom opakovaný horor těchto obrazů, ale především horor ze ztráty naší kontroly nad reprezentací a nad samotnými obrazy a médii. Pixelizované obrazy, které zde vidíme, nám připomínají jakousi starou a rozbitou počítačovou nebo spíše videu hru. Zatímco naše myš přestává sloužit jako navigační nástroj, šipka na obrazovce se stává zaměřovačem u pušky. Okna prohlížeče se různě natřásají a mění, otevírají a zavírají bez naší vůle. Při pohledu na tyto útoky jsme jednoduše ztratili moc nad reprezentací tohoto konfliktu.

Velice podobnou zkušenost ztráty kontroly západního světa nad vlastními obrazy a médii jako typ ikonoklastické kritiky, přináší také projekt Renalda Drouhina "Take action" <http://ici.cicv.fr/>. Obrazy velice slabé kvality z webcamů po celém světě se objevují a mizí na obrazovce a vyvolávají pocity strachu a nebezpečí, ačkoli se jedná o úplně neutrální výjevy. Stále se měnící fotografie z webcamů po celém světě totiž doprovázejí vzkazy dvojího typu "pozor! Něco se stane" a "pozor! něco se stalo!" a odpočítávání vteřin. Strach z terorismu je cítit v každém z těchto obrazů, a i ty nejnevinnější a nudné části světa jsou najednou místem možné katastrofy.

Další aspekt uměleckého ikonoklastismu odkrývají koláže, tato typická technika, která se po 11. září prosadila na webu. Postupně se právě koláže změnilly na více abstraktní obrazy a dokonce na performativní umění na webu. Vytváření abstrakcí budov Dvojčat jako projev pocty představuje celý žánr, který dobře prezentuje například i archiv jedné z prvních výstav věnované událostem z 11. září na <http://www.kentlergallery.org/pages/archives/2.html>. Případně také různé projevy lidové tvořivosti, jako je spojení čísla 11 z data s obrazem těchto dvou budov - viz dílo Melissy Gould na <http://www.megophone.com/wtc.html> nebo podobné dílo francouzské skupiny <http://rebusparis.com/elevenseptember/>. Abstraktní reprezentace budov Dvojčat zdůrazňují kromě těchto symbolických významů také jejich krásu a geometrickou dokonalost jako například dílo Tiia Johannsona "Skyscaper" [http://www.a-virtual-memorial.org/memorials/terror/artists/tiia\\_johannson.htm](http://www.a-virtual-memorial.org/memorials/terror/artists/tiia_johannson.htm). Právě na jejich architektonickou dokonalost, která reprezentuje ducha racionality a pokroku západní civilizace apeluje také projekt z Pákistánu, "Art, Architecture, Space" od Asifa R. Naqvi, kterým vyjadřuje svůj nesouhlas s válkou viz <http://www.asifrnaqvi.com/> v sekci "Just kidding". V této flashové animaci vidíme různé objektivizující pohledy na budovu Dvojčat spojené s definicemi odborných pojmů z architektury, která má vyjadřovat racionální postoj, a je vlastně naší nejlepší obranou proti iracionalitě terorismu. Tento umělecký projekt má dokonce v názvu vysvětlení, že se jedná o "Interaktivní slovník NYCWTC 911". Tím nám vlastně připomíná, že bychom o této budově měli stále myslet jako o díle fascinující architektury, která tento svět mění k lepšímu, a teprve pak jako o objektu barbarského ničení, s kterým je těžké se vyrovnat. Proti jazyku teroru, války a ničení je třeba vždy připomínat tento "konstruktivní" jazyk o velikosti lidského ducha, který budova Dvojčat vlastně stále prezentuje. Je velmi dojemné, že podobný projekt oslavující pozitivní hodnoty ducha západní civilizace vznikl právě v Pákistánu, kde bychom čekali nenávisť a oslavu terorismu.

Nejzajímavějšími příklady ikonoklastické reakce umělců jsou ovšem již zmíněné performance na webu. V nich je počítač použit nikoli jako médium, ale jako objekt sám o sobě. Tyto projekty vzdávají poctu obětem nikoli za pomocí obrazu nebo slova či jiného systému reprezentace, ale určitým činem, který provádíme s naší myší, počítačovou obrazovkou a dalšími základními atributy našeho každodenního spoluzití s počítačem. Destrukce a zmizelé budovy jsou vyjádřeny právě tímto činem, který problematizuje naše každodenní použití myši a práci na ploše nebo manipulaci objektů na obrazovce. Například okna přestávají sloužit organizaci a reprezentaci našich souborů a dat, ale stávají se geometrickým tvarem vymodelovaným do podoby Dvojčat, tak ako to udělal jimpunk v případě obrazovky Macintoshe a dvou prázdných oken [http://www.whyproject.org/images/jimpunk\\_remember.gif](http://www.whyproject.org/images/jimpunk_remember.gif).

Tento typ projektů není koláží ani webovou stránkou, ale skutečným činem, který něco znamená a je osobní. Podobný projev úcty je mnohem osobnější než koláž vytvořená ve Photoshopu, protože zahrnuje celý počítač konkrétní osoby, která s ním něco provádí a mění jeho každodenní funkci. Většinou jsou tyto performativní gesta prováděna na ploše, která vlastně prezentuje naši každodenní interakci s počítačem. Performativní projekty ovšem mohou

existovat i na samotném webu, jako je příklad <http://www.jimpunk.com/NYC/wtc/>. Pokaždé když klikneme na tlačítko "WTC..." se objeví dvě prázdná pop up okna, častý to prostředek internetové reklamy, se vzkazem "nezapomínáme" v pozadí. Také v projektu "Hole in the sky, Hole in my heart" <http://www.mixedmediaonline.com/091101.html> vidíme dvě prázdná místa na stránce v podobě budov Dvojčat s typickým znakem chybějícího obrázku na webu, který je obvykle pokládán za chybové hlášení. Podobné chyby a nedokonalosti webových stránek nebo upadlé projevy na webu, jakými jsou pop up okna, zde vlastně slouží jako prostředek ikonoklastické kritiky. Zmizení budov a teror bychom měli prožít nikoli jako něco, co se děje daleko od nás, v podobě obrazů nebo filmu, ale jako událost, která zasahuje do naší každodennosti a mění zaběhnuté rituály brouzdání a práce na počítači. Tento radikální ikonoklasmus počítačových obrazovek proto prezentuje zmizelé budovy právě performancí, akcí, činem, čímž také definuje nové možnosti elektronického umění.

## GAME & ART ENGINE

Umělecká tvorba zaměřená na digitální technologie se stále častěji soustřeďuje přímo na software a na umělecké možnosti počítačových kódů. Podobná umělecká díla novým způsobem definují digitální obraz či zvuk například v softwarech pro DJ a VJ-ing nebo také populární produkty digitální kultury, jakými jsou počítačové hry. Právě počítačové hry se stále častěji dostávají do centra pozornosti umělců, kteří vytvářejí vlastní modifikace populárních her nebo organizují skutečné performance v on line prostředí her pro více uživatelů a narušují jejich běžný chod.

Důvodem uměleckého zájmu o počítačové hry je jak jejich popularita, tak technické možnosti. Různé game engines, na kterých počítačové hry běží, jsou často nejlepším systémem na práci s grafikou a využitím maximálních možností počítačového systému a hardwaru. Kvalitní game engine je software (někdy s vlastním programovacím jazykem), který umí rychle zpracovávat grafické informace v simultánním čase naší interakce s prostředím hry nebo při interakci více uživatelů na síti. Game engine vlastně spojuje všechno, co dnes můžeme po počítači chtít, a proto jsou pokusy o vytvoření „art engine“ možná nejodvážnějším příkladem digitálního umění.

Zatím jsou známy jenom dva pokusy o „art engine“, a to slavný NYBBLE engine <http://www.climax.at/nybble> umělkyně a kyberfeministky Margarete Jahrmann vytvořený ve spolupráci s Maxem Moswitzerem, a acmi {{ park }} engine <http://www.selectparks.net/acmipark.htm> australské skupiny Selectparks. Většina umělců volí méně ambiciózní, ale stále provokující projekty, jakými jsou právě umělecké modifikace již existujících her a enginů (slavné mody Brodyho Condonu nebo „spreje“ Anne Marie Shleiner) či on line performance v prostředí počítačové hry (Joseph DeLappe) a použití vizuálních možností počítačové hry pro VJ-ing a „off line“ performance. Zaznamenat lze ovšem i první umělecký pokus o vytvoření „tradiční“ počítačové hry vycházející z různých verzí „Šípkové Růženky“, na které v současnosti pracuje velice známá dvojice umělců z uskupení Entropy8zuper.com (projekt „Tale of Tales“ <http://tale-of-tales.com/>).

### Umělecké „mody“ a politické subverze počítačových her

Použití nebo spíše zneužití počítačového kódu v „uměleckých modifikacích“ počítačových her má podobnou funkci jako použití barvy v impresionismu nebo rozložení perspektivy a tvarů v kubistickém obraze. Podobná intervence mění naši vizuální zkušenost s tím, co je obraz, jak je možné se dívat a reprezentovat, a co je vlastně umění. Narušení počítačového kódu v hrách je vlastně pokusem o „avantgardní“ programování. Cílem je změnit vizuální prožívání běžných produktů digitální technologie spíše než zlepšit a hledat stále realističtější 3 D reprezentace. Umělecké algoritmy a programování pak nejen mění naše vizuální a sluchové zkušenosti, ale snaží se zpřítomnit a ukázat počítačový kód a jeho působení místo toho, aby ho „schovávaly“.

Různě upravené počítačové hry, tzv. modifikace neboli mody, zasahují buď vzhled objektů ve hře (tzv. skins) nebo vytvářejí celé nové mapy a světy (tzv. levels) či přímo mění a narušují počítačový kód hry, čímž ovlivní nejen vzhled, ale i chování a interakci objektů ve hře. Častým výsledkem uměleckých modů jsou překvapivě „experimentální“ animace, které narativitu a interaktivitu hry redukovávají na ryze vizuální zkušenost. Zatímco digitální umění (a většina dnešních instalací) zkoumají možnosti interaktivity, která je pro počítačové hry běžná, samotné umělecké mody počítačových her vlastně postupují opačným směrem. Interaktivita v nich ustupuje vizuálně zajímavým a experimentálním filmům, které vycházejí z fascinace možností nabourat se do hry a měnit její kód.

Vizuálně a zvukově zajímavé „filmy“ reprezentují narušený a různě upravený systém počítačové hry. Například zmíněný „Nybble engine“, který není jen modifikací, ale skutečným „art enginem“, slouží přímo pro spolupráci více uživatelů při změně kódů počítačových her v reálném čase. Výsledkem jsou zajímavé animace a zvuk, které nereprezentují nějaký děj nebo interakci, ale jsou přímým obrazem softwaru nebo procesů vyvolaných ve stroji. Manipulace více uživateli běžné v on-line hrách se stávají viditelné v podobě „on-line filmů“ nazývaných „digital road movies“. Tyto filmy reprezentují procesy spíše než děje.

Nybble engine je vlastně umělecký software, který slouží pro kolaborativní „reprogramování“ počítačových her a vizualizaci těchto „bojů“ na úrovni programů. Hrát si v tomto prostředí znamená rovnou měnit kódy a sledovat změny v reálném čase. Na letošním festivalu DEAF 03. (Dutch Electronic Arts Festival) v Rotterdamu umělci předvedli i další možnosti tohoto uměleckého enginu. Typické aktivity v počítačových hrách, jako je střelení

nebo útok, naprogramovali tak, že se při vystřelení automaticky posílají protiválečné maily nebo se útočí přes ping hromadným posíláním paketů na .gov servery. Umělecká počítačová hra tak dostala podobu hackerského a politického protestu, přičemž útok má podobu spolupráce a střílení je pokusem o komunikaci.

Politickým protestem je také projekt „Velvet-strike“ Anne-Marie Schleiner <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/about.html>, který nabízí protestní graffiti, tzv. sprays (spreje) použitelné v populární hře proti teroristům „Counter-strike“ (což je vlastně také mod na populární hru „Half-life“). Nabízené graffiti lze jednoduše instalovat a umístit ve hře a pak „sprejovat“ dané prostředí. Cílem graffiti je parodovat militantní a agresivní povahu hry a protestovat proti nedávné válce v Iráku. Proto zobrazují například uskupení vojáků v podobě srdíčka, různé homosexuální scény mezi vojáky, roztomilé medvídky se zbraní, vzkazy typu „If God tells you to kill, kill God“ apod.. Projekt „Velvet-strike“ vyvolal velkou nevoli ze strany obyčejných hráčů a řadu agresivních útoků proti umělkyni. Na stránce najdeme i řadu dalších popisů subverzí, které můžeme podniknout v prostředích různých her.

Zatímco podobné projekty spojené s politickým aktivismem nebo kritikou her směřují spíše k performancím v on line prostředí, běžné umělecké modifikace her mají spíše povahu jakéhosi estetického zkoumání narušených algoritmů a jejich vizuální reprezentace. Dobrým příkladem podobné modifikace je projekt „Retroyou R/C“ Joana Leandra <http://www.retroyou.org/>. Umělec vytvořil několik modů hry se závodními automobily (RC Re-volt 8 b). Různé stupně umělecké manipulace softwarem - hrou začínají u změny parametrů gravitace a pohybu, které ovšem stále umožňují interakci s uživatelem. Další manipulace kódu vytvářejí velmi abstraktní a zajímavé experimentální filmy, které už není možné navigovat a běží sami jako zvláštní screensavery. První stupeň, „[RCO 1] acclaim the hood“ tak vlastně jenom mění pohyby auta, kterým i přes potíže stále navigujeme. Další stupeň, „[RCO2] butterfly overflow: fck th gravity code“ zcela ruší působení gravitace, což značně komplikuje naši interakci s autem, vytváří ovšem vizuálně velmi atraktivní prostředí. Stupeň „[RCO3] red hood red boot“ pak vlastně mění celou hru na umělecký a experimentální film.

#### Konfrontace on line a off line prostředí ve hře a spojení s VJ kulturou

Podobné filmy nebo animace, jako jsou „Retroyou R/C“ nebo filmy vytvořené pomocí „Nybble engine“, vizuálně prezentují a dokumentují vnitřní procesy v počítači. Můžeme je přirovnat k jakémusi iracionálnímu snění počítače, v kterém kódy přestávají odkazovat k našemu běžnému světu, přestávají simulovat auta nebo jiné předměty naší zkušenosti, a dokonce přestávají s námi komunikovat. Umělecké mody vlastně ukazují zcela autonomní dimenzi počítačů a programů. Kromě estetického zkoumání autonomie programů nebo zmíněných politických protestů v on line prostředí, je další motivací pro umělecké mody také snaha o konfrontaci on line a off line prostředí.

Možná nejvýraznějším umělcem je v tomto ohledu Brody Condon a jeho četné projekty na stránce <http://www.tmpspace.com/>. Vytváření modů Condon nazývá „digitálním folklórem“, lidovým uměním. Mody jsou ukázkou aktivity hráčů, kteří se místo role pasivních konzumentů rozhodnou aktivně zasáhnout do produktu, různě ho měnit, případně parodovat. Podle Condon jsou počítačové hry prostředkem komunikace se světem pro hráče. Interface hry je vlastně filtrem, přes který hráč se světem komunikuje, a proto je jenom přirozené, že se ho snaží změnit. Nový interface počítačové hry nebo mod se pak může stát i jakýmsi autoportrétem hráče.

Condon ve svých modech sleduje právě tuto konfrontaci on line prostředí s důvěrně známým okolím hráče. Vztah hry a každodenního života je jinak častým předmětem úvah o sociopatickém účinku počítačových her. Zajímavější než tyto kritické úvahy o hrách jsou ovšem podobné umělecké pokusy konfrontovat hru a známé a každodenní prostředí. Slavným příkladem podobné umělecké strategie je hra „Museum Meltdown“ dvojice švédských umělců Tobiasa Bernstrupa a Palle Torssona <http://www.bernstrup.com/meltdown/>, v které se typické boje proti mutantům odehrávají v 3D modelu galerie současného umění Arken v Kodani. Přemístit známé prostředí našeho domova, kanceláře, ulice nebo muzea či města do počítačové hry zásadně mění naše prožívání hry. Události, jako je zabití, střílení či další patologické formy chování se najednou stanou nepřijatelné a můžeme si tím uvědomit, jak vzdálené jsou naši každodennosti aktivitě a prožívání.

Další příklad podobné konfrontace je osm modů „Adama zabijáka“ (Adam Killer) na enginu „Half life“ [http://www.tmpspace.com/adam\\_killer.html](http://www.tmpspace.com/adam_killer.html), které vytvořil právě Brody Condon a které „esteticky“ zkoumají zabíjení a střílení ve hře. Umělec použil jako avatara (3D postavu) model svého kamaráda Adama Frelina, který má ve zvyku nosit bílé oblečení, jež dobře



kontrastuje s krví při zabíjení ve hře. Smrt a střelení mají zde podobu výrazného vizuálního efektu zanechávání stopy pohybu objektu po obrazovce. Tyto stopy se vytvářejí díky chybě v softwaru, kterou Brody využívá, aby umocnil zážitek z krve. Chyba, které se odborně říká "trailing effect" (zanechávání stop) zde vytváří chaotickou směs krve a kusů textur při zabíjení, což ještě umocňuje silným kontrast červené a bílé. Kromě estetického využití chyby v programu je na celé hře důležitý samotný výběr postavy - avataru. Umístěním reálného elementu nebo postavy do prostředí počítačové hry přestávají být zabíjení a střelení anonymní. Tuto konfrontaci a pronikání herního prostředí do běžného života sice můžeme interpretovat jako sociopatický jev, otázkou ovšem zůstává, zda a nakolik jsou tyto fantazie v počítačové hře spíše následkem než příčinou násilí a „honbě za body“ v reálném světě.

Kromě „Adama zabijáka“ je další konfrontací on line a off line prostředí také Brodyho projekt „Chinatown“. Jedná se o instalaci hry pro více uživatelů v galerii v čínské čtvrti Los Angeles. Hra neumožňuje střelení ani jiné typické aktivity hráčů a slouží spíše jako prostor pro porovnání minulosti a přítomnosti této čtvrti. Tyto konfrontace reálného a herního prostředí Brody Condon sám často označuje za zkoumání vlivu interaktivních médií na kulturu v USA. Navíc jsou podobné experimenty s herním prostředím i výzkumem technologií, které se podílí na vývoji počítačových her, hlavně C++ kódu, polygonálních 3Dmodelů, atd.. Podobné dekonstrukce her do podoby psychedelických vizualizací jsou také blízké klubové kultuře a performancím. Spojení her a herního prostředí s VJ-ingem zkoumá například Brody v projektu „c0a0“, což je upravená úvodní scéna (intro) k známé hře „Half life“ do podoby abstraktního filmu (název pochází od souboru c0a0.bsp, který obsahuje intro k celé hře). Jak Brody dokazuje, podobné modifikace her, ať už jsou motivované snahou o kritiku herního prostředí nebo naopak výzkumem jeho vizualizačních možností a objevováním jeho autonomie, vždy vyžadují taktiku hackera a citlivost hráče, k čemu můžeme ještě připojit i kreativita umělce.

## Performance strojů a lidí v on line prostředí

Performance a happeniny většinou spojujeme s "reálným" světem, ať už s fyzickým tělem v body-artu nebo s krajinou v land-artu či jiným typem individuální a kolektivní akce ve veřejném prostoru. Tyto intervence narušují společenskou praxi, rituál nebo režim chování na daném místě a mají často formu protestu nebo pokusu o kreativní a nový projev. Performance ve virtuálním světě proto zní jako protimluv. Řada pokusů o podobné intervence v on line prostředí nás ovšem nutí určit, jak tyto projevy popsat. Jakou podobu mají tyto "virtuální" performance a rituální jednání na síti? Přibližují on line prostředí reálnému světu? Stírají rozdíly mezi virtuálním a reálným světem? Jsou jen dalším nástrojem protestu? Objevují novou podobu skutečnosti nebo virtuality? Performance v on line prostředí, ať už v podobě intervencí do on line her pro velký počet uživatelů (tzv. massive multiuser on line games MMOGs) nebo jednoduché www stránky, zahrnují nejen lidi, ale také stroje. Kromě pokusů o synchronizované nebo improvizované jednání na síti podobné rituálu a divadlu se většina on line performancí kloní spíše k aktivismu. Tendence propojovat a stírat rozdíly mezi on line a off line prostředím navazují na řadu příkladů fyzického násilí a napadení kvůli zabítí v on line hře nebo protestů před virtuálním McDonaldsem ve světě Sims, nejpopulárnější on line komunitě, které napodobují chování v reálném světě.

Nejvýraznější je pak řada projektů, které v performancích zahrnují jenom stroje. Jsou to ryze strojové performance bez lidských činitelů, ať už samotné sítě nebo i hardwaru a softwaru jako v projektech "Every icon" od Johna Simona nebo sebevraždy počítače "Forkbomb.pl" Alexe McLeana. Performance strojů zdůrazňují autonomii procesů v on line prostředí a předvádějí různé vlastnosti sítě, softwaru nebo hardwaru. Performance je vlastně vždy objevením nové podoby skutečnosti nebo "paralelního" světa s jinými pravidly. V tomto smyslu jsou performance strojů a sítě objevením nebo pohledem na "paralelní" svět bez lidí.

### On line divadlo a aktivistické performance

Divadelní on line představení a různé pokusy o performanci ve 2D a 3D virtuálních světech vedou k zajímavé konfrontaci spontánního a nenuceného chování s rituálem. Jsou to právě rituální formy jednání, kterými se divadlo nebo představení odlišují od virtuální komunity utvářené kolem spontánních projevů, jako je hra nebo simultánní komunikace v chatu atd.. Podobná konfrontace má často formu protestu nebo provokace, jako je performance "Quake Friends" a další experimenty v on line prostředí od Josepha Delappe <http://www.delappe.ws>. Delappe využívá on line prostředí her, například Quake, kam lidé chodí po sobě střílet, jako veřejný prostor pro ritualizované jednání, ať už recitace nebo čtení dialogů, které nabourávají spontánnost střelení a vnáší do hry zmatek.

"Quake Friends" je svéráznou LAN party, v které se pět přátel Delappeho rozhodlo místo střelení odehrát v on line prostředí epizodu z populárního amerického sitcomu "Přátele". Zatímco jiní hráči po sobě střílí, Delappe a jeho přátele recitují přihlouplé repliky ze seriálu, který dobře kontrastuje s agresivním prostředím hry. V další podobné performanci Delappe se připojil do střilečky "Elite Force Voyager" <http://www.voyagereliteforce.com/> jako Allen Ginsberg a recitoval jeho protiválečnou báseň "Howl", která začíná slovy "I saw the best minds of my generation destroyed by madness" (Viděl jsem, jak výkvet mé generace zničilo šílenství). Recitování a dialog nejsou pro prostředí on line hry běžným ani přijatelným způsobem chování, protože zde mají mluvit především "zbraně" a rychlost reflexů. Konfrontace populárního seriálu a počítačové hry tak přináší řadu komických situací, které slouží jako kritika obou prostředí a jejich monotónních způsobů jednání. Ať už je to kýčovitý seriál, v kterém se řeč mění na vydávání skřeků a neurotické chichotání, nebo on line střelení, které redukuje veškerou lidskou komunikaci, interakci a pohyb na zabíjení, obě prostředí jsou stejně rigidní. Recitování protiválečných básní v on line střilečce ovšem vyznívá až cynicky. Podobný protest je na jednu stranu zbytečný, protože se nejedná o skutečnou válku, na druhou stranu nepřesvědčivý. Právě podobné hry dokládají, jak je život v míru vlastně nudný, a vzrušení ze smrti a zabíjení přitažlivé.

Na rozdíl od podobného squatování a happeningu v již vytvořeném virtuálním prostředí, řada dalších projektů se snaží přímo vytvořit software, který by sloužil pro on line performance. Projekty jako <http://www.artificialstage.com> nebo <http://www.avatarbodycollision.org/> k tomu původně využívaly 2D grafické prostředí pro chat, tzv. Palace, v kterém uživatelé v podobě avatarů mluví pomocí bublin jako v comicsech. Skupina umělkyň, které již delší dobu zkoumají tyto možnosti webcamů a grafického a textového chatovacího prostředí pro propojení on line a off line performancí, dokončují v tomto roce umělecký software pro kyberperformance, UpStage.

Tento software spojí chatovací prostředí s videokonferencí pomocí webcamů a vytvoří prostředí pro virtuální divadlo a performance.

Zajímavé na těchto projektech je, že umožňují roli pasivního publika. Většina on line performancí je totiž zcela závislá na uživatelské aktivitě na síti, jako je tomu v příkladech spolupráce uživatelů při vytváření společné vlajky internetu v projektu „Netflag“, <http://netflag.guggenheim.org/netflag/> nebo společného skládání hudby v projektu „Soundspace“ <http://www.wayform.net/soundspace.html> či koláží jako v „Codepixels“ <http://www.codedpixels.org/>. On line performance jsou vlastně improvizacemi před publikem za použití nerůznějších médií. Je nutné přitom počítat s nahodilostí a nekontrolovaností, kdy stroje selhávají nebo se chovají jinak než by měly a vytvářejí z celého představení spíše „krizový management“. Cílem představení je hlavně konfrontovat on line a off line prostředí pomocí divadelní hry, která má například v projektu „Screen Save Her“ také podobu počítačové hry nebo protiválečného protestu v projektu „Dress The Nation“. Toto aktivistické představení se zcela přirozeně změnilo na kyberdemonstraci, kdy zahalené ženy - avatary v burce začaly přecházet do dalších chatovacích místností - paláců a protestovat svým mlčením.

Do budoucnosti umělkyně počítají i se zapojením mobilních telefonů, čím se performance rozšíří nejen o lidi u počítačů nebo ve fyzickém divadle, ale také o lidi na ulicích. Konfrontace jeviště, ulice a chatovacího prostředí pomocí webcamu má vždy zvláštní zcizující efekt. V podobném představení přestává být jasné, zda to, čeho se účastníme, a co zároveň vidíme promítané na plátně je skutečně simultánní. Konfrontace živého představení a zprostředkovaných obrazů na plátně rozbíjí naši vazbu na přítomnost a „imersivní“ kvality performance. Přináší pohled, který je zároveň přímý i zprostředkovaný, lidský i „strojový“, a problematizuje naši přítomnost na představení, jako i samotný rozdíl on line a off line prostředí.

#### Performance 24 hodin denně a on line rituály

Využití chatování a dalších nástrojů na simultánní komunikaci poetickým způsobem se v minulosti pokusila i řada dalších projektů, jako je „Cosy corner“ <http://www.cosycorner.org/>, který spojuje více webcamů na jedné obrazovce, nebo velice zajímavý „Unmovie“ <http://193.197.170.79/>. Tato flashová aplikace naprogramovaná v jazyce Python umožňuje lidem komunikovat se zvláštními roboty, přičemž se komunikace stává spoluprací na společných básních. Roboti neboli programy pracují s texty známých spisovatelů, zpěváků a slavných osobností. V chatovacím prostředí pak umožňují si s nimi kreativně „pokecat“ v jejich jazyce. Najdeme tam například robota jimi (Boba dylana), který na nás mluví pomocí textů dylanových písniček, nebo drella, což je andy warhol, kybererotickou seishu - japonskou gejšu. Přes filmy je tu tark (andrej tarkovskij) a dogen na nás vybalí moudrosti zenového mistra z 13.století. Slova, která se v našem rozhovoru s těmito boty objeví, automaticky spouštějí filmy z databáze, čímž vznikají jakési společné performance botů a lidí. Zajímavé na kontaktu s boty a s jinými uživateli v tomto prostředí je, že slyšíme jenom slova v naší blízkosti, čímž se napodobuje intimita reálných rozhovorů nebo naopak nezáměrem.

Dalším příkladem on line performance je projekt „Ground Zero“ Johna Cabrala <http://www.turbulence.org/Works/groundzero/>. Tento projekt využívá jiných vlastností on line prostředí než předchozí experimenty se simultánností, roboty nebo s kolaborativními možnostmi sítě. „Ground Zero“ je on line performance, která probíhá 24 hodin denně a která využívá bezčasového charakteru on line prostředí. Internet je vlastně jedna velká a permanentní performance. 24 hodinová animace - příběh potkana Ranzo běží každodenně, přičemž se texty, zvuky a děje generují automaticky podle doby dne a dalších podmínek. Je to vlastně příběh, který se skutečně odehrává na síti bez ohledu na to, zda se někdo na něj dívá nebo ne. Tato každodenní povídka - performance ignoruje uživatele a jeho čas a vlastně předvádí autonomii celého prostředí. Kyberbajka o potkanu Ranzo je jako virtuální svět, který existuje a běží bez naší aktivity a do kterého vstupujeme, abychom na chvíli zjistili, jak žijí jeho „obyvatelé“.

Další 24hodinovou Šahrazádou je také projekt Rosemary Heather <http://www.mobydickonline.org/>. Tento projekt má podobu permanentního on line čtení slavného románu „Moby Dick“. Na internetu tento román vlastně „čte“ program, slovo za slovem, každých 5 vteřin, takže všech 223 334 slov zabere 72 hodin času, po čem následuje další mechanické čtení. „Moby Dick“ se tak neustále čte od června 2001. Jako uživatelé se celého rituálu můžeme účastnit jediné tím, že se přihlásíme a budeme odebírat každý den jednu náhodnou větu z románu. Toto mechanické čtení předváděné strojem nám vlastně zcizuje intimní zážitek čtení a interpretace knihy. Zároveň je celý projekt také poctou tohoto díla. Nekonečné čtení románu „Moby Dick“ vytváří virtuální svět zasvěcený knize, která je neustále předváděna a zpřítomňována v on line

prostředí. "Moby Dick" na internetu vlastně žije jako bytost neboli bot v podobě signálů přenášených na síti, které neustále strukturují slova a věty z tohoto románu. Dalším podivným internetovým čtením je také projekt "In the image of the text"

Gregory Chatonsky [http://www.incident.net/works/in\\_the\\_image\\_of\\_the\\_text/](http://www.incident.net/works/in_the_image_of_the_text/), v kterém se román Alaina Robbe-Grilleta zpřítomňuje a čte pomocí obrázků vyhledávaných na Googlu. Google se zde vlastně stává vyprávěčem, který neustále zpřítomňuje a překládá texty Alaina Robbe-Grillet pomocí obrázků a koláží.

Na rozdíl od těchto projektů, které probíhají neustále bez uživatelské aktivity, se virtuální performance Wirefire od Entropy8Zuper! <http://entropy8zuper.org/wirefire/> snaží zdůraznit rituální podobu tradičních představení. Spíše než bezčasový charakter virtuálního prostředí nebo mechanické chování jeho botů se zde klade důraz na přítomnost lidí v určitém čase. Toto on line představení spojuje publikum a dvojici umělců, Aurieu Harvey a Michaela Samyna, vždy jednou týdně přes webovou stránku, na které společně všichni vytvářejí digitální koláže. Online performance probíhaly od 8. července 1999 do 9. ledna 2003 každý čtvrtek o půlnoci, a nyní je můžeme shlédnout v archivu. Improvizace zahrnovaly chat, zvuky, obrazy, videa, animace, webcamy, všechny dostupné technologie, které se v představení použily k interakci mezi umělci a publikem.

Podstatné na celém projektu je právě rituální pravidelnost a přítomnost umělců a publika ve stejném prostředí. Tato společná přítomnost na jedné webové stránce není nijak patrná. Další uživatelé jsou vyznačeni v podobě malých černých teček, jakéhosi prachu, a na celém digitálním rituálu je podstatná spíše společná interakce než identita.

Velice podobný tomuto on line rituálu je také umělecký projekt "Ethereal Smackdown" <http://www.museotamayo.org/infomera/>. Tato performance paroduje jakousi wrestlingovou arénu, v které se jednou týdně odehrávají "boje" mezi "šampióny www" v podobě 48hodinových improvizací a bojů mezi dvěma vybranými umělci.

#### Softwarové a hardwarové performance: počítačové sebevraždy a pokusy o digitální nesmrtnost

Celé on line prostředí tvoří jedna velká performance, síť neustálých interakce mezi uživateli a mezi jejich počítači. Většina on line performancí proto přirozeně směřuje k využití a zdůraznění této uživatelské aktivity na síti, ať už v podobě kolaborativního kreslení, skládání hudby, vytváření koláží nebo jiného typu společného jednání. Menší část projektů se snaží zapojit do těchto interakcí také roboty a další činitelé nebo umožnit roli pasivního publika pro část uživatelů. Zcela odlišnými činiteli se v některých performancích pak stávají samotný hardware a software, protože se neúčastní přímo lidských interakcí, jednání nebo zájmů, jako to dělají boti. Performance samotných strojů nebo programů, jako je slavný projekt "Every icon" od Johna F. Simona <http://www.numeral.com/appletsoftware/eicon.html>, zcela ignoruje jak uživatelskou aktivitu, tak samotný lidský čas a naši schopnost uchopit a porozumět. Na rozdíl od cyklicky se opakujících představení na síti (24 nebo 72 hodin) nebo časově omezených performancí podobných rituálů, je "Every icon" zvláštním typem časově nekonečné performance, která překračuje "lidský" a možná i "planetární" čas a může probíhat mnoho milionů let.

"Every icon" se snaží navrhnout stroj nebo software, který by vyprodukoval všechny myslitelné obrázky na dané ploše. Tvoření těchto obrázků či ikon na ploše - mřížce o velikosti 32 x 32 políček prezentujících pixely, je vlastně matematickou i estetickou performancí, která zkoumá spíše možnosti počítače než naši představivost nebo přírodu. Postupné vyplňování a kombinace těchto políček vlastně napodobuje zacházení bitmapové grafiky s pixely. Vytvořené obrázky na stránce vnímáme spíše jako proces než jako statické příklady. Realizace všech kombinací "pixelů" na této mřížce by trvala několik stovek trilionů let, protože průměrný počítač zvládá kolem 100 ikon za vteřinu a na dané ploše je možné vytvořit až  $1,8 \times 10^{308}$  ikon.

Toto významné dílo elektronického umění z roku 1997 předvádí možnosti softwaru, který algoritmuje procesy překračující lidský a měřitelný čas. Na druhou stranu ukazuje také omezení hardwaru vykonat nebo naplnit tyto algoritmy, protože neexistuje počítač, který by běžel tolik milionů let. Konceptuální projekt v podobě této java aplikace na webu simulující všechny myslitelné obrázky překračuje možnosti hardwaru, ale i lidského života a celého evolučního vývoje sledovat performanci všech ikon. "Procesuální" obraz softwarové nesmrtnosti, který ignoruje lidský čas a dokonce "fyzické" nebo hardwarové možnosti systému, vlastně předvádí počítačový kód jako cizí entitu, která zcela nepatří do našeho světa. Radikálně tím potvrzuje autonomii, ne-li "nesmrtnost" některých programů. Tato performance předvádí zároveň teoretickou a algoritmickou podobu "strojové" nesmrtnosti a také nemožnost podobný projekt uskutečnit.

Další podobu nezávislosti počítačů a strojů na lidech oslavuje projekt, který místo nesmrtelnosti předvádí počítačovou smrtelnost. Elegantní "forkbomb.pl" Alexe McLeana <http://runme.org/project/+forkbomb/> je jednoduchým programem v jazyce Perl, který má podobu jakési sebevraždy počítače. Po spuštění těchto příkazů, počítač sám sebe pohltí stále se množícími procesy, které se automaticky generují díky vlastnostem příkazu „fork“. Tento sebevražedný útok na operační systém počítače má v závislosti na parametrech různé výsledky, ale pokaždé nabízí pohled na systém, který čelí útoku. Podobná sebevražda počítače nám umožňuje uchopit v daném okamžiku jeho "vnitřní" život ovládaný kódy. Celý zážitek se dá přirovnat k fiktivnímu pohledu na práci genů při tvorbě rakoviny v lidském těle. Psaní forkbomb se dokonce stalo uměleckým žánrem nebo typem performancí. Nejelegantnější sebevražedný kód - forkbambu zatím napsal italský umělec a hacker vystupující pod pseudonymem jaromil <http://dyne.org/>. Pokud v příkazové řádce počítače postaveném na systému Unix napíšete řádku smajlíků :(){ :|:& };: systém se jednoduše zhroutí.

Kromě softwarových destrukcí v podobě virů nebo těchto sebevražedných programů, velice slavný je také příklad hardwarové destrukce „Tsunamii.Net Alpha 3.5 Crush“ <http://www.fragnetics.com/projects/crush/>. Umělecká skupina Tsunami předvedla 12. září 2002 fyzickou destrukci webserveru s číslem 195.195.81.5 jak před off line publikem v Millbank galerii v Londýně, tak on line publikem pomocí webcamu. Samotné demolici předcházelo týdenní odpočítávání, a celé performance se na internetu účastnilo přes 70 000 lidí.

Virtuální performance, ať už v podobě on line protestů, různých rituálů či hardwarových a softwarových exhibicí, dokazují, že jsou nejen blízké těm z reálného světa, ale že díky nim objevujeme nové dimenze sítě a technologií, které fungují, žijí a reagují i bez nás. Hlavně autonomie strojů v podobě sebevražedných a vražedných útoků nebo experimentů s kódy „dlouhověkosti“ jsou možná prvním pohledem na svět bez lidí, který také svědčí o jistém evolučním "vyčerpání" našeho druhu. Možná se podobné verzi evoluce a budoucnosti bez lidí nevědomě bráníme těmito agresivními útoky na hardware nebo software počítače. Ve své knize „Mýty blízké budoucnosti“ z roku 1982, J.G. Ballard spojuje tento skrytý strach z technologií s násilím a s dominací pornografie. Podle něj se inflace pornografie a násilí v nejrůznějších médiích stává symptomem našeho vymírání a konce: „Rozšířená záliba v pornografii možná znamená, že nás příroda tímto varuje před nějakou hrozbou vyhubení.“ Zda se v těchto performancích jedná o strach a nevědomou agresi nebo o hledání a oslavu nových evolučních možností a forem života zbývá snad ještě dost času rozhodnout.

## Estetika počítačových virů a parazitování na webu

Stroje možná neumějí samostatně myslet, za to se ovšem už dlouho učí rozmnožovat, v poslední době hlavně díky počítačovým virům. Sebereplikace virů je prvním náznakem možnosti autonomie strojů, a tato nově nabytá nezávislost je nejspíše začátkem jejich evoluce. Podobně jako v přírodě, i zde tato evoluce začíná primitivními organismy, jako jsou viry a bakterie, které se teprve sdružováním a propojováním mění na složité organismy, jakou byla eukaryotická buňka, která nastartovala další vývoj života na zemi.

Virus, ať už biologický nebo mechanický vždy přináší nové životní formy a zasahuje do evoluce. Nedodržuje pravidla hry a vlastně jakákoli pravidla, protože hledá stále nové možnosti svého přenosu a přežití. Často zasahuje a mění nejen programy, na kterých parazituje, ale také sám sebe v případě tzv. polymorfních virů. Někdy se na čas udělá neviditelný, jako u latentních virů, dobře se schová a počká si na vhodnou chvíli, kdy nečekaně zaútočí a ovládne celý systém, ať už počítač nebo organismus. Tyto často podivné strategie přežití a přenosu mají zásadní význam pro vývoj systémů a organismů. Ukazují nejen slabiny systému, ale také možnost jiného použití či spíše zneužití. Virus je vlastně uměním neočekávaného, a tento sklon k experimentování je blízký uměleckému cítění, které se v poslední době snaží ukázat parazitování a viry jako skutečnou oslavu života a nikoli jeho ničení.

### Všechny hodné a krásné viry

Představa sebereplikujících se umělých organismů pochází již ze 40. let, kdy John von Neumann <http://www.rit.edu/~drk4633/vonNeumann/> tematizoval možnost stroje - systému tzv. celulárního automatu, který umí vytvářet nové generace vlastních buněk <http://www.brunel.ac.uk/depts/AI/alife/l-vonca.htm>. V době prvních počítačových programů v 60. letech se tato představa naplňuje díky tzv. králíkům (rabbits), sebereplikujícím se programům, které na počítačích parazitují a zpomalují jejich funkce. Ve stejné době vznikla i první záškodnická hra „Darwin“, později nazývaná „Core Wars“, <http://www.soberit.hut.fi/tik-76.115/96-97/palautukset/groups/DSM/ma/documents/cwbasics.html>, v které programy navzájem bojují o CPU čas. V letech 70. se myšlenka predátorského a sebereplikujícího chování programů přenáší poprvé na síť, a dvojice vývojářů pracujících pro ARPANET, Beranek a Newman, vytvářejí program Creeper, který se na síti replikuje a přenáší z počítače na počítač. Protože se tento progránek, vlastně červ, brzy stává nekontrolovatelným, Beranek a Newman vytvořili i prvního antivirového predátora, Reepera. Ten Creepera po síti hledal a ničil. Rozmach skutečných virů nastává až v 80. let, kdy se například „Elk Cloner“ <http://www.skrenta.com/cloner/> začíná šířit pomocí disket pro Apple II aniž by mazal data. Po 50tém spuštění infikovaného počítače se na obrazovce objeví sebeoslavná básničku, v které sám sebe nazývá „klonerem“. Slovo virus totiž poprvé použil až Len Adleman [http://www.wikipedia.org/wiki/Virus\\_\(computing\)](http://www.wikipedia.org/wiki/Virus_(computing)) v rozhovoru se svým studentem Fredem Cohenem, který se pak v letech 1983 a 1984 proslavil svými experimentálními viry <http://www.all.net/contents/resume.html>.

Tento krátký exkurs k počátkům počítačových virů jasně ukazuje, že jsou to dějiny nikoli destrukce, ale spíše experimentování a hledání nových typů programů, které originálním způsobem využívají možnosti počítačů a hledají nové typy distribuce po síti, viz [http://www.stanford.edu/~jje/distributed/html/body\\_history.html](http://www.stanford.edu/~jje/distributed/html/body_history.html). Vývoj počítačů, sítí a softwaru by bez virů nejspíš ani nebyl možný. Studovat počítačové viry je jako sledovat informační evoluci v akci. Navíc v době, kdy vznikaly tyto první počítačové viry se také změnilo naše chápání funkce biologických virů a bakterií v lidské evoluci. Xenofobní postoj k těmto cizím organismům, které běžné povědomí stále ztotožňuje s nepřáteli lidstva a zlými parazity, se ukázalo jako mylné díky teorii symbiogenese. Tato teorie dokazuje, že se některé části, tzv. organely v lidské buňce vyvinuly z původně samostatných bakterií, které se postupně rozhodly pro symbiosu místo boje s hostitelem, viz článek „Symbiogenetická evoluce podle Lynn Margulisové“ <http://www.scienceworld.cz/sw.nsf/page/22A7A32799ACFB05C1256C6E00433D34>. V lidské buňce mají právě mitochondrie, zodpovědné za výživu buňky, jinou DNA než jádro, a tato odlišnost DNA dokládá, že pocházejí z původně rozdílných organismů, které se v průběhu evoluce jednoduše spojily.

Dalším překvapením je samotný lidský genom, totiž jeho transposony, které činí až 45 procent genomu a které se chovají jako typické viry. Transposon umí jenom reduplikovat sám sebe a neprodukuje žádné bílkoviny jako to dělá zbytek „slušné DNA“ viz článek v časopise „Nature“ [http://www.nature.com/nsu/nsu\\_pf/010215/010215-1.htm](http://www.nature.com/nsu/nsu_pf/010215/010215-1.htm). Předpokládá se ovšem, že slouží mutacím, a tyto změny genů nám pak pomáhají přežít extrémní a nové podmínky. Problematické

zůstávají ovšem i ty „slušné“ geny, z kterých je asi stovka zodpovědná za syntézu 223 bílkovin. Část z těchto bílkovin má skutečně podivné funkce v lidském metabolismu, jako je zpracování psychotropních drog nebo alkoholu. Právě tyto geny se zdají přímo přejaté z různých bakterií, a tento import bakteriálních genů nám vlastně umožnil zpracovávat zvláštní a k přežití naprosto nepotřebné látky <http://www.guardian.co.uk/genes/article/0,2763,436739,00.html>.

Dnešní počítačové viry jsou v mnohém podobné těmto biologickým bakteriím a virům, které se zabydly v lidských buňkách a také v DNA. Jejich zvláštní chování, které zdánlivě neprodukuje žádnou tu pořádnou „bílkovinu“. Jejich důraz na „specializaci“, na jeden nebo několik „efektů“, které jsou schopny vyprodukovat. Jejich požadavek na jednoduchý a funkční kód, který se dobře replikuje a šíří. Všechny tyto vlastnosti paradoxně přispívají k zlepšení ostatního softwaru a celé sítě. Útoky destruktivních virů jsou samozřejmě nepříjemné, na druhou stranu ovšem mobilizují a nutí zlepšovat naše informační systémy nebo alespoň naše povědomí o jiných produktech než je Outlook Express a podobně zranitelné softwary Microsoftu. Navíc ovšem, jednoduchý a funkční kód se v případě některých virů stal přímo estetickou hodnotou, kterou oslavují různé skupiny na pomezí hacktivismu a umění, jako je <http://www.fiftyfifty.org/> nebo italská skupina umělců a programátorů „Epidemic“ <http://www.epidemic.ws/> či 0100101110101101.ORG a další.

### Umělecké viry: inspirovat nebo nakazit?

Skupina „Epidemic“ se stala slavná díky svému manifestu věnovanému virům a také experimentům s uměleckými viry, jakým je Bocconi <http://www.epidemic.ws/bocconi/index.html>. Běžný hacktivismus chápe virus jako prostředek vyjádření nesouhlasu a kritiky určitého programu nebo systému, ať už politického nebo počítačového a nejlépe obojí. Viry jsou pro hacktivistické hnutí formou elektronických graffiti, které do zaběhnuté komunikace vnášejí nějaký nový a cizí vzkaz. Na rozdíl od nich, skupina „Epidemic“ chápe počítačové viry také jako vzor určité estetiky kódu charakteristického svým minimalismem a „virulentností“ - rychlostí, silou a agresí, s kterou se „virové“ kódy šíří. Další estetickou vlastností virů je jejich heterogenita neboli cizost. Virus je vždy cizincem v našem domácím stroji a znamená ztrátu naší jistoty a kontroly nad počítačem.

Cizost počítačů, kterou svým chováním viry předvádějí, nám vlastně otevírá oči, abychom viděli, že možnosti počítače nekončí jenom u softwaru, na který jsme si zvykli, ale je zde mnoho věcí, které je třeba vyzkoušet. Viry nás nutí přezkoumat vztah k počítači a otevřít se novým možnostem, jak tento vztah uchopit a rozvíjet. Jednoduše řečeno, pokud nechceme, aby se naše PC-čko stalo zdegenerovaným domácím mazlíčkem, který se zhroutí pokaždé když někdo udělá „bu-bu-bu“, ale chceme z něj vychovat skutečnou šelmu, která se ubrání všem nástrahám kybeprostoru, jsou viry vítány! Přinutí nás dozvědět se o svém stroji víc, lépe se pojistit a hlídat, čili upevnit vazby s počítačem a celým internetem, a nenakazit se při každé epidemii.

Cizost systému, který nám přestane sloužit a začne se projevovat autonomně, zkoumá ve svých uměleckých projektech také slavná dvojice umělců Jodi, zvláště jejich projekt <http://oss.jodi.org>, nebo tajemná skupina umělců <http://llll-llll-llll.com/>, viz jejich <http://llll-llll-llll.com/+lll+/clx.htm>. V obou případech se zdůrazňuje jakási autonomie prohlížeče, který místo toho, aby uživateli sloužil a něco zobrazoval, začne se uživatelem bavit a ukáže, že počítač a celá síť si vystačí i bez uživatelů. Projekty od Jodi nebo llll-llll-llll.com vlastně simulují fungování stroje zasaženého viry, takže si po otevření stránek, které se v obou případech stále mění, nikdy nemůžeme být jisti, co se s naším počítačem vlastně děje. Smysl podobných projektů, při kterých se prohlížeč začne chovat podezřele, otevírat a posouvat okna, různě blikat nebo jen autisticky ukazovat jednu stránku se vzkazem jako při hackerském útoku, dobře vystihuje název jedné z prezentací, která se náhodně objevuje na stránce llll-llll-llll.com: „Defloratio Kyberneticus“. V těchto projektech se skutečně jedná o ztrátu uživatelské nevinosti a naivity, totiž představy, že po síti probíhá jenom lidská komunikace a že stroje slouží pouze lidem.

Vlastnosti, jako je hybridita, mobilita, kultura nomádů a jistého chaosu, které poznamenávají dnešní společnost, do značné míry odpovídají estetice virů a podobných projektů. Viry nejsou zlá monstra, ale jak se nás Epidemic snaží přesvědčit, mají nejruznější podoby a funkce: jsou viry dobré i špatné, zábavné i nudné, nebo třeba politické, a samozřejmě také estetické. Zdůraznit ryze estetické a formální vlastnosti kódu se pak Epidemic snaží společně s další skupinou aktivistů, 0100101110101101.ORG, s kterými vytvořili a spustili první „umělecký virus“ „biennale.py“ na 49. Biennale umění v Benátkách v roce 2001 <http://www.epidemic.ws/biannual.html> viz také [http://www.0100101110101101.org/home/biennale\\_py/](http://www.0100101110101101.org/home/biennale_py/). Cílem tohoto viru nebylo nakazit další

počítače, ale upozornit na svoji "virulentnost" a sílu, která se odráží přímo v kódu. Ukázat krásu kódu, která překonává rozdíly mezi biologickou a mechanickou formou života. Virus "biennale.py" je vlastně živý organismus, který se jako všechny viry usazuje v hostiteli-počítači jako vetřelec, tím ovšem dokazuje, že to nejsou pouhé stroje, ale skutečné bytosti budoucnosti. Cílem uměleckého viru bylo pak zdůraznit spíše vzhled svého kódu a elegantních 37 řádků než možné destruktivní působení. Proto se "biennale.py" rozdával také na tričkách, čímž se parodovalo běžné šíření virů. Navíc to byl první virus psaný v jazyce Python, který je velice populární ve vědecké komunitě, což viru dodalo jistou exotičnost.

Na dalším festivalu "Digital is not Analogue" <http://www.d-i-n-a.org/> v roce 2001 se krása virů oslavovala také v manifestu "virii virus viren viry" [http://www.epidemic.ws/dina\\_en.html](http://www.epidemic.ws/dina_en.html). Zvláštní pozornost si získal slavný virus "I love you", který italský filosof Franco Berardi Bifo dokonce četl nahlas jako báseň "Loveletter Reading" (Bologna 24-05-01). Oslavně se mluvilo o samotných programátorech podobných virů, kteří jsou připodobňováni k bohům tvořícím nový život. V těchto ódách na viry je zajímavý motiv hry a kreativity, který neznamená hledání dokonalého světa nebo systému, ale alternativních a nevyužitých možností při tvoření. Je to jako kdyby se Bůh při tvoření světa rozhodl sedmý den neodpočívat, ale pohrát si se stvořením ještě jednou a celý to úplně změnit:

"Virus je tvořen někým, kdo nejen ovládá kódy, ale stal se jejich součástí, stal se substancí, která je generuje, což v jiných oblastech nazýváme kreativitou... (takový člověk) vede dialog přímo se samotným kódem, sám se sebou v kódu. Je bohem, který sedmý den neodpočívá, ale dále si hraje: tímto hraním si uvědomuje, že tento dokonalý nástroj sám porušuje svoje pravidla." Estetika zdrojového kódu, abych to tak nazval" Flaminio Gualdoni [http://www.epidemic.ws/fg\\_e.html](http://www.epidemic.ws/fg_e.html).

### Stereotypy a umělecké přesahy virů

Z dalších uměleckých experimentů s počítačovými viry je třeba zmínit také projekty, které viry přímo neprogramují, ale různě reflektují a analyzují jejich působení. Jsou to projekty inspirované viry, které ovšem nemají za cíl něco nakazit nebo se šířit, ale upozornit a využít stereotypů spojovaných s viry. Například dílo "Virus corp" kanadské umělkyně Tary Bethune-Leamen, <http://www.studioxx.org/coprods/tara/> umožňuje zadat webovou adresu stránky, kterou si přejeme symbolicky zničit neboli zasáhnout "virem". Pomocníkem v ničení je právě "virus corp", jakýsi personifikovaný virus, který vypadá trochu jako jelen a který nenáviděnou stránku jednoduše pošlape jako nějakou louku. Nakonec ze stránky zůstanou jenom šmouhy. Zvláštností webového tvora je i to, že trochu připomíná totemové zvíře. Tento ochránce, Virus corp, spojuje technologii s mýtem a dává nám pocit jistoty a ochrany před nežádoucími nebo nenáviděným obsahem. Podobná manipulace s cizími stránkami jemně upozorňuje na to, že komunikace přes internet není tak interaktivní, jak se tvrdí, a že většina obsahů je stejně něco, co se nám nabízí, vnucuje, předkládá, spíše než s námi komunikuje. Pošlapávat a ničit podobné stránky je někdy naší jedinou možností interakce.

Také další dvě umělkyně zkoumají spíše stereotypy spojené s viry a snaží se je obrátit a ukázat nám jiný pohled na viry a jejich význam na síti a v lidském těle. V případě australské umělkyně Melindy Rackham a jejího projektu "Carrier" <http://www.subtle.net/carrier> se jedná o virus žloutenky C, kterým se ona nakazila a který je předmětem mnoha tabu v chování okolí k nakaženým lidem. Aby vystihla přítomnost tohoto viru v lidském těle, pocity a problémy nakažených lidí, vytvořila jakousi počítačovou simulaci procesu nakažení, pomocí které se ztotožňujeme s nositeli tohoto onemocnění, jejichž příběhy na konci prezentace čteme. Symbióza viru a člověka tak získává podobu webové stránky, v jejímž pozadí působí java agent napodobující chování viru, proces nakažení a přízpůsobení, které nám umožní pochopit fyzické i psychické pocity nositelů. Tento virus neboli agent jednoduše pozoruje naše chování na stránce a reaguje tím, že nám klade otázky, různě se podbízí nebo komentuje svůdnými větami proces nakažení. Samotná umělkyně se svěřuje s tím, že ji fascinuje toto spolužití s virem, symbióza viru a hostitele, která ovšem znamená obrovskou zátěž a překonání mnoha předsudků okolí, s kterými se bojuje mnohem hůře než se samotnou nemocí. Proto věří, že tato velice přímá a drastická prezentace nakažení pomůže překonat tabu a vžít se do pocitů obětí tohoto onemocnění.

Projekt americké umělkyně Mary Flanagan "Collection" <http://www.maryflanagan.com/collection.htm> podobně kritizuje představu počítačových virů jako nepřítel, který narušuje naše soukromí na internetu, integritu našeho počítače a otevírá náš počítač útokům z "vnějšího světa" (podobně jako biologické viry narušují svébytnost našeho těla). Její projekt se snaží ukázat, že přítomnost viru v systému není jenom zlem, ale možností vytvořit něco nového, upozornit na některé nevyužité vlastnosti sítě a našich počítačů, čili chápe vztah viru



a hostitele jako symbiózu a tvoření nového organismu. Po nainstalování aplikace, umělecký virus nejprve projede náš harddisk a pak začne prezentovat náhodné obsahy z harddisku v 3 D prostředí. Toto prostředí působí trochu jako obraz kolektivního nevědomí, v kterém poletují také obsahy z harddisku od jiných uživatelů.

Kolektivní sdílení soukromých obsahů z harddisku nás upozorňuje, že viry jsou jedním z prvních způsobů, jak si uvědomit společnost uživatelů, kteří na svých počítačích něco sdílí a společně řeší. Viry jako první spojily uživatele po celém světě určitým programem a vlastně upozornily na možnost distributivní práce s počítači po celém světě místo nákladného zdokonalování kapacity a dalších parametrů jednotlivých počítačů. Tuto možnost pak využily projekty, jako je SETI <http://setiathome.ssl.berkeley.edu/> nebo další podobné projekty od „United Devices“ <http://www.ud.com/> zabývající se výzkumem rakoviny, cukrovky apod. tím, že po síti spojí počítače uživatelů, kteří se dobrovolně rozhodnou propůjčit část kapacity svého počítače. Většinou tyto výzkumy využívají podoby screensaveru, totiž začnou fungovat, když je počítač v nečinnosti. Po dokončení určitého procesu automaticky odešlou výsledky a přijmou další soubor, který je třeba zpracovat.

Velké množství dobrovolníků -počítačů zaručuje úspěch podobné distributivní práce a výzkumu, který je pro vědecké laboratoře navíc úsporný tím, že se nemusí nakupovat další počítače. Podobné sdílení kapacity a obsahů jednotlivých počítačů přes síť využívají také Peer to Peer (p2p) technologie na sdílení různých typů souborů a komunikací, jako je <http://www.musiccity.com/>, <http://www.opencola.com/> nebo <http://freenet.sourceforge.net/>. Díky podobným projektům si uvědomujeme, že síť není jenom abstraktní struktura velkých serverů, ale spojením konkrétních lidí. Jejich přítomnost na webu odráží právě soubory a další obsah na jejich harddisku. "Kolekce" těchto náhodných obsahů z harddisků uživatelů, které aplikace Mary Flanagan posbírání, vytváří prostor pro nové interakce a otevření se síti místo podlehnutí strachu o naše soukromí a zachování anonymity.

Také projekt dalšího umělce Josepha Nechvátala "Virus Project" <http://ourworld.compuserve.com/homepages/matthiasgroebel/jnech/virus2/virus20.html> se snaží překonat negativní stereotypy ve vnímání virů. Nechvátal v tomto projektu používá viry jako příklad umělého života (A Life), který se naučil na určité ploše stránky rozmnožovat, parazitovat a tvořit jakési abstraktní obrazy. Parazitování a rozmnožování virů má tak podobu uměleckého tvoření, které je vlastně interakcí virů s pixely na těchto abstraktních obrazech. Pomocí genetického programování se virus rozmnožuje a šíří na obrazu tím, že dané pixely barevně mění, totiž sežere a přemění na svého nositele. Můžeme tvrdit, že Nechvátal vlastně naprogramoval jakýsi virus abstraktního malířství, který se živí na těchto obrazech, mění je, ale zároveň tvoří. Zatímco virus Mary Flaganové funguje trochu jako roztoč, který vylučuje jakési zbytky toho, co našel a strávil či zpracoval na něčem harddisku, tento Nechvátalův virus důsledně parazituje na konkrétním objektu - pixelech.

Umělecké viry tak nemusí nutně zasáhnout něčí počítač nebo celou síť počítačů, ale mohou parazitovat i na části webové stránky, na obrazu nebo jiném objektu. Jejich cílem je většinou ukázat krásu a sílu svého kódu (Biennale.py), propagovat myšlenku symbiózy lidí a virů (Carrier) nebo distributivní a kolaborativní práci počítačů (Collection) či jednoduše dokázat, že nejsou jenom škůdci, ale svými změnami souborů, objektů, genů atd. mohou vytvářet nová umělecká díla (Virus project).

### Umění parazitování na webu

Kromě počítačových virů, další zajímavou uměleckou strategií je parazitování na cizích stránkách a dílech, čemu se někdy říká také porušování autorských práv. Zákony o duševním vlastnictví se v dnešní době stávají tak rozsáhle, nepřesné a nepřehledné, že to znemožňuje umělcům volně pracovat se svým nápadem. Zdá se skoro, že umělec, který se rozhodne ocitovat nebo jinak použít cizí dílo, se musí nejprve poradit s právníkem, který ho pak nejspíše od toho odradí. V dnešní době by klasický jazz a improvizace z 30. let vlastně nebyly legální, a hip-hop nebo pop-art by nejspíše ani nemohly vzniknout. Jen zkuste použít ve svém uměleckém díle logo nějaké známé společnosti v jakémkoli kontextu, a na vlastní kůži poznáte, jak tyto zákony brzdí svobodnou výměnu a vyjádření myšlenek a nápadů. Právo a umění, ale také technologická kreativita se v poslední době paradoxně stávají nepřáteli.

Umělecky „parazitovat“ na cizím díle přitom není nutně plagiátorstvím ani jiným pokusem narušit autorská práva, ale spíše snahou vyjádřit svůj názor na dané dílo, logo nebo jiný objekt, který je všeobecně znám. Může to být parodie původního díla nebo pokus o jeho oživení v novém kontextu a někdy i pokračování v něčem, co původní dílo jenom naznačuje. Představa absolutně

originálního díla je přece naprosto iluzorní, a ve všech uměleckých dílech můžeme rozpoznat nějakou linii citací a výpůjček či odkazů na jiná díla, na nějakou tradici nebo kánon. Samotný jazyk a kultur, to všechno jsou kolektivním dílem podobných výpůjček, odkazů a doplňování, nikoli majetkem jednoho autora.

Boj o autorská práva nebo správněji copyright proto připomíná jakési paranoidní pokusy vyčistit město a prostor od jakýchkoli bakterií a parazitů. To pak končí jedine vytvořením naprosto sterilního prostředí, v kterém se nedá nic tvořit. Ukázkou a oslavou děl, které bojují proti copyrightu a zkoumají jeho umělecká zneužití, jsou dvě slavné výstavy na internetu. Zatímco „Nelegální umění“ <http://www.illegal-art.org/> se zabývá historickými příklady podobně problematických děl, která narušují nějaký autorský zákon, další výstava „Království pirátů“ sleduje současné příklady pracující s novými médii <http://www.aec.at/kop>.

„Nelegální umění“ ukazuje na svých stránkách příklady koláží, videa a také hudby, které se osmělily vykročit do šedé zóny boje o právo na podobnou parodii nebo citaci nějakého chráněného díla. Velice povedené jsou koláže z log různých korporací, jako je dekorace vytvořená z log různých naftařských společností, které Aric Obrosey spojil ve svém díle "Oily Doily" 1991 či jeho "Symbolický Lotus tisíce plukovníků" (myslí se tím obrázek starouška z KFC) nebo "Americká abeceda" Heidi Cody z roku 2000, v které jsou jednotlivá písmena vypůjčena z chráněných nápisů a fontů jednotlivých korporací.

„Království pirátů“ na internetu má velice výstižný název pro současný boj s copyrightem. Piráti vytvářeli na svých ostrovech jedny z prvních demokratických společenství na světě, v kterých se všichni zástupci volili, a to několik století před prvními demokratickými státy v Evropě. Být internetovým pirátem znamená nikoli krást, ale bojovat za vlastní svobodu ve světě, který se stává rok od roku stále nepřátelštějším vůči kreativitě. Tento boj lze uskutečňovat nejrůznějšími způsoby, ať už tím, že přivedeme ad absurdum některé principy copyrightu nebo budeme riskovat a pravidla porušíme, abychom něco parodovali či jinak demaskovali. Je třeba ovšem upozornit na to, že část projektů z této výstavy na internetu přestala z „nějakého důvodu“ fungovat. Do první kategorie patří projekty jako je „Ukradený valčík“ Mukul Patel a Manu Luksch na <http://www.ambienttv.net/>, v kterém se navrhuje vytvoření speciální licence pro folklorní tvorbu, jakéhosi patentu pro folklorní vědění a techniky, zvláště hudbu. Dalším podobným dílem je „Generátor soudních příkazů „ (The injunction generator) <http://www.ipnic.org/preliminary.html>, kterým můžeme spustit spor o jakoukoli doménu. Cílem tohoto generátoru, který vytvoří profesionálně vypadající soudní příkaz, je způsobovat zmatek, díky kterému se může stát, že se nám občas i povede stáhnout z webu nějakou stránku. Generátor nám vlastně umožňuje zapojit se a užít si velice populární hry v dnešní době, jakou jsou tyto boje o názvy domén v kyberprostoru. Je to vlastně ukáзка digitálně - legalistického umění, za kterým stojí skupina známých šprýmařů a aktivistů RtMARK <http://www.rtmark.com/>, kteří mají velké zkušenosti v podobných bojích.

Další skupina projektů se nebojí postavit proti omezujícím zákonům a riskovat soudní řízení s nějakou z velkých korporací. Je to například hra skupiny „EASTWOOD - Real Time Strategy Group“ <http://www.explorer98.net/index.htm>, v které každý musí bojovat jako hrdina říše Windows proti zlým teroristům. To by samo sobě nemuselo nikomu vadit, kdyby celá hra sama nebyla jedním velkým zločinem proti copyrightu, protože je v ní všechno kradené, od mapy po software (hra „Tiberian Sun“ <http://www.tiberiansun.com/>) nebo různé obrázky Windows 98. Všechno v této hře bylo důsledně a nelegálně zkopírované a pozměněné.

Zatímco většina uměleckých děl nějakým způsobem kritizuje copyright, množí se také případy, kdy umění naopak slouží jako ochrana před copyrightem. Známý je případ publikování tzv. DeCSS kódu, který umožňuje nabourat se do a kopírovat DVDčka. Jakékoli publikování a šíření tohoto kódu je naprosto nelegální, i když je samotná publikace kódu vlastně neškodná. Proto se někteří rozhodli vytvořit z tohoto kódu básně a dokonce haiku <http://www-2.cs.cmu.edu/~dst/DeCSS/Gallery/decss-haiku.txt> jako způsob protestů proti podobně nesmyslným zákazům.

## Umělecké recyklace a konspirační umění

Kromě těchto aktivistických a uměleckých stránek, řada projektů skutečně volně recykluje a parazituje buď na jiných stránkách nebo na části jejich obsahu. Například „Resource Hanger+“ <http://www.doublenegatives.jp/> vytváří hybridy z obsahů stránek, které zadáme. Brouzdání po internetu se stává kreativním aktem vytváření koláží ze stránek, které ještě můžeme pozměňovat. Samotní tvůrci této aplikace tvrdí, že se jedná o podporu kreativního cyklu, který definují jako „zkopíruj - zlepši - zkopíruj“. Tyto webové Frankensteiny, jejichž ukázky najdeme na

<http://www.doublenegatives.jp/rh+/rindex.html> působí skutečně divoce, hlavně když zadáme populární stránky jako Yahoo nebo Amazon, které jsme zvyklí vidět jedním způsobem. Z dalších projektů, které spojují umělecký efekt s určitou formou parazitování na webu je třeba zmínit vynikající digitální životopis Heatha Buntinga „Own, Be Owned, or Remain Invisible“ (Vlastní, nech se vlastnit nebo zůstaň neviditelný) [http://www.iration.org/heath/\\_readme.html](http://www.iration.org/heath/_readme.html). Na stránce tohoto životopisu je každé slovo aktivním odkazem na název domény odpovídající danému slovu. Jeho životopis pak vlastně můžeme číst jako svérázný životopis celé světové sítě, ale také výpověď o tom, co všechno za slova je možné na webu vlastnit. Po krátkém čtení a procházení odkazy zjistíme, že tento stav je zároveň chaosem a také nejhorší podobou tyranie, v které někdo vlastní určitá slova a neumožňuje nám je použít pro to, co chceme vyjádřit. Identita Heath Buntinga popsaná v tomto životopise se vlastně rozpadá na řadu názvů domén, vlastněných slov, které mu ovšem také zaručují úplnou „neviditelnost“.

Velice sympatická je dvojice zpívajících stránek „The Bot“ na <http://thebot.plagiarist.org/> a „Netsong“ na <http://netsong.org/>. V obou projektech nebo spíše verzích, robot prochází web podle zadaného slova a výsledky, většinou www adresy, jednoduše zazpívá. Brouzdání webem se zde stává písní, čímž se také mění náš pohled na užitečnost dat na internetu, která vyhledáváme. Najednou tato data mohou sloužit zpívajícímu parazitovi. Podobný, ale mnohem složitější a technicky zajímavější, je pak hudební parazit „HighBall“, <http://www.exonemo.com/HighBall/>, který po zadání slova neprochází vyhledávače a webové stránky, ale peer to peer síť - Gnutellu, v které vyhledá mp3 s tímto názvem. Po nalezení souborů, namixuje části těchto mp3 a napodobuje jakéhosi „peer to peer“ DJ -parazita.

Z projektů, které hudbou bojují proti copyrightu jsou jinak nejznámější díla skupiny anonymních umělců Negativland <http://www.negativland.com/>, kteří jednou za čas vydají dokonce CD čka parodovaných a různě upravovaných pop písní nebo jiných autorsky chráněných nahrávek. Velice ambiciózní byl svého času také projekt zvukového „pekařství“ (The Detritus Sound Consensus Bakery) <http://bakery.detritus.net/>, který se snažil kombinovat zvuky na základě interakce s uživateli, kteří zde buď posílali svoje nahrávky nebo odpovídali na otázky apod.. Toto kolektivní hudební dílo mělo fungovat 24 hodin denně v podobě jakéhosi internetového rádia. Na podobnou myšlenku navázal a úspěšně funguje projekt „The Collective JukeBox“ <http://jukebox.thing.net/>.

Kromě zvuku je možné recyklovat a parazitovat také na obrazech jako to dělá multikulturní recyklační stroj „The Multi-Cultural Recycler“ <http://recycler.plagiarist.org/>. Tento stroj používá obrazy z různých webcamů k vytváření často bizarních koláží. Kamery a místa, z kterých obrazy přicházejí si můžeme samozřejmě vybrat nebo to nechat na náhodném výběru stroje. Výsledný obraz je vlastně ukázkou simultánnosti prostoru a času na webu, protože všechna geograficky i časově vzdálená místa ko-existují v jednom kyberprostoru a „kyberčase“ jakési absolutní přítomnosti a simultánnosti sítě. Výsledné koláže jsou zajímavé právě touto konfrontací našeho běžného chápání místa a času s jejich reprezentací na webu.

Podobně jako s obrazy nebo zvuky je možné zacházet také z texty. Názorně to ukazuje „The Travesty Corporate PR InfoMixer“ <http://infomix.plagiarist.org/mix/remix.pl>, který náhodně spojuje texty ze stránek velkých korporací a tvoří jakési parodie. Intelektuální podobu podobného parazitování nám pak nabízí dílo Davida Golumbia

<http://www.mindspring.com/~dgolumbi/docs/hycat/hycat.html>, které k tomu používá známý časopis „Postmodern Culture“. Parazitovat je dokonce možné i na jiných uměleckých dílech, jako to dělá „Nespolehlivý archivář“ v případě internetové galerie „Walker Art Center“ <http://www.walkerart.org/gallery9/three>. Tento projekt trojice umělců (Janet Cohen, Keith Frank, Jon Ippolito) využívá internetové galerie k vytváření vlastních multimediálních koláží. Motivem parazitování na webu asi nejlépe využila skupinu projektů tzv. Carnivore klientů, kteří parodují údajně špionážní zařízení „Carnivore“, které sleduje veškerou komunikaci na síti. Carnivore recykluje a parazituje tím, že sleduje komunikaci mezi počítači a tzv. pakety, které pak různě interpretuje buď zvukem, obrazem, videem nebo jinou akcí. Seznam Carnivore klientů vytvořených různými umělci najdeme na <http://rhizome.org/carnivore/>. Kromě špiona Carnivore, dalším oblíbeným terčem uměleckých projektů se nejspíše brzy stane další také údajný digitální špion Echelon. Jaka Zeleznikar na stránce <http://www.jaka.org/2001/echelon/> vytvořil generátor „nebezpečných básní“ z podezřelých slov, na která by měl Echelon reagovat a sledovat je. Tyto „Básně pro Echelon“ vlastně parazitují na novinových titulcích, které jsou většinou plné podobně „nebezpečných“ slov, navíc je tam jakási šifrovací technika, která tyto věty ještě upraví do podezřelé podoby. Báseň pro špionážní systém Echelon pak můžeme odeslat jakýmkoli mailem, protože toto zařízení údajně monitoruje komunikaci po celé Evropě. Pokud bychom ovšem chtěli vytvořit skutečný zmatek, pak je nejlépe použít a rozeslat „lživé novinový titulky“ vytvořené

dalším generátorem od Daniela Younga „Newzoid“ <http://www.newzoid.com>. Jeho generátor parazituje na skutečných zpravodajských serverech, z kterých si vybere slova a spojení, a vytváří naprosto přesvědčivé a šílené titulky. Abychom tuto paranoiu dotáhli do konce, pak je dobré zapojit ještě jeden projekt, který sleduje a hledá „skutečné zlo“ na internetu. Vyhledávač pekla „HellHunt“ <http://www.lordsoflegacy.com/hellhunt> je aplikace, která umí na všech stránkách objevit skryté znaky zla, totiž obrácený pentagram skrytý mezi obrázky a texty na webu. Toto konspirační umění dovede ve všech stránkách jednoduše promítnout tvar této obrácené hvězdy a z internetu tak udělat skutečně ďábelské médium, o jehož démonizaci přitom tak dlouho a neúspěšně usilují různí ochránci copyrightu a bojovníci proti virům.

## Utopická média: rádio a internet

Na rozdíl od obyčejných kabelů a drátů telefonu, elektromagnetické vlny rádia vždy vyvolávaly značný zájem a vzrušení. Často se toto nadšení mísilo s různými fantaziemi o kontaktu s neviditelným světem a také s utopickými představami o svobodě. Proto umělci experimentovali s bezdrátovými technologiemi již v době začátků rádia v 20. letech minulého století. Ve stejné době vznikaly různé manifesty a reflexe nad novým médiem.

Utopické a mystické kvality nového média, jako i jeho umělecký potenciál, si mezi prvními uvědomil ruský avantgardní básník Velimir Khlebnikov <http://mayakovsky.com/khleb/kh-index.htm>, který hledal univerzální jazyk postavený na „prapůvodních“ zvucích. Ve svém manifestu z roku 1921, „Rádio Budoucnosti“, opěvuje rádio jako médium podobné univerzálnímu jazyku, který spojí celé lidstvo v jakémisi globálním vědomí. Vědomí lidstva řízené rádiem je pak nutné agresivně bránit, aby nenastal chaos při ztrátě signálu nebo poruše systému. Khlebnikov tímto předjímá přísné regulace a kontrolu, které používání radiových vln doprovázejí do dnešních dnů.

Na rozdíl od Khlebnikova, který skoro parodicky hlásá komunistickou nadvládu a jednotu pomocí rádia, na opačné straně „spektra“ najdeme anarchistické opěvování rádia u futuristů Marinettiho a Pina Masnata. Spolu napsali manifest „La Radia“ v roce 1933 <http://www.kunstradio.at/THEORIE/theorymain.html>, v kterém místo hledání prapůvodních společných zvuků a společenské jednoty, opěvují rádio jako nástroj totální anarchie a absolutní svobody. Marinettiho „parole in liberta“ (osvobozená slova) se díky rádiu vysvobozují nejen ze syntaxe, ale také z materiální podoby jazyka. Tím, podle Marinettiho, dochází k vysvobození všech našich smyslů a otevření se novému typu prožívání. Marinettiho fascinují možnosti rádia přenášet události na dálku a ovlivňovat lidi tímto „telematickým“ způsobem.

„La Radia“ hlásá nové umění založené na schopnosti rádia proniknout prostorem svými signály, stát se univerzální až kosmickou silou, díky které dochází k úplné dematerializaci světa. Celý svět se mění na jakési vibrace umožňující výměnu a komunikaci všeho se vším, na „ryzí organismus radiových vjemů“. Jednoduše řečeno, je to futuristická verze nebo spíše vize technologie Bluetooth a epifanie komunikace a interakce lidí a věcí. Rádio se v tomto manifestu stává nejen symbolem nového světa, ale také nového typu lidských bytostí se změněným smyslovým vnímáním, které Marinetti provokuje právě hlukem a jakousi estetizací interferencí a dalšího rámusu vyvolaného moderní civilizací. Právě hluk a podivné nové zvuky jsou pro Marinettiho důkazem osvobození slova a jazyku od tradice a jeho spojení s novými stroji a technologiemi.

Hluk a stroje se stávají základem nových uměleckých děl. Kreativní intervence a experimenty s rádiem v pěti krátkých skladbách „Radio sintesi“ pracují s tichem a industriálními zvuky, jako je „rrrr motoru“. Například „sintese“ *Dramma di Distanze* (Drama distance), jak tyto skladby Marinetti nazývá, je zvuková koláž, která vyjadřuje zmíněnou schopnost rádia proniknout a spojit celý svět v několika minutách:

- 11 vteřin válečného pochodu v Římě
- 11 vteřin zvuků tanga, jak se tančí v Santosu
- 11 vteřin japonské náboženské hudby z Tokia
- 11 vteřin veselého folklorního tance z Varèse
- 11 vteřin z boxového utkání z New Yorku
- 11 vteřin hluku z ulice v Miláně
- 11 vteřin neapolské písně, jak ji zpívají v hotelu Coco Cabaña v Rio de Janeiru.

Dalším významným textem, který jasně ukazuje, že si umělci vždy uvědomovali revoluční potenciál rádia a vazbu mezi médiem a typem společnosti, je esej z roku 1932 od Bertolda Brechta „Rádio jako komunikační aparát“

[http://telematic.walkerart.org/telereal/bit\\_brecht.html](http://telematic.walkerart.org/telereal/bit_brecht.html). Brecht v něm kritizuje jednosměrnou komunikaci v dobových médiích a používání rádia jako distributivního média. Navrhuje aparát, které by umožňoval oboustrannou komunikaci, a tím i skutečnou emancipaci společnosti. Díky oboustranné komunikaci, podle Brechta, zmizí hierarchické vztahy, a toto nové rádio změní pasivní otroky a posluchače na aktivní tvůrce. Svoji revoluční myšlenky pak ztvárnil v performanci „Der Flug der Lindberghs“, v které někdo z publika komunikuje s orchestrem a vysvobozuje tím symbolicky všechny pasivní posluchače. Brechtova vizionářská představa rádia jako nástroje pro obousměrnou komunikaci se vlastně naplnila mnohem později díky internetu.

Na rozdíl od Brechta, pro kterého je rádio utopickým médiem tvořícím nový typ

společnosti založené na interaktivní výměně, slavný básník a herec Antonin Artaud <http://www.antoninartaud.org/> použil rádio k prezentaci svého kritického pohledu na vztah individua k širší společnosti a ke kultuře. V roce 1947 vytvořil radiofonické dílo „Skončit se soudem Boha“ <http://www.snarkout.org/archives/0000201.html> pro francouzský rozhlas, které ovšem zakázali. Artaud se ve svých divadelních představeních, jako i v tomto díle, snaží ukázat spíše spojení jazyka a komunikace s gesty, s lidským tělem, než s myšlením, kulturou, společností. V „divadle krutosti“, jak svůj celoživotní projekt nazývá, je cílem ukázat radikální autonomii jednotlivce postavenou na jeho tělesném prožívání spíše než na jeho vazbách na společnost, ať už starou nebo novou. Představení „Skončit se soudem Boha“ je plně nekompromisních výroků proti Američanům, náboženství, a také různých vulgarismů a strašlivého řevu, pláče a nejrůznějších zvuků, které vydává Artaud, umírající v té době na rakovinu. Je velice pravděpodobné, že dílo zakázali spíše kvůli strachu, který by podobné vřeštění u posluchačů mohlo vyvolat, než kvůli samotnému obsahu. Tyto první experimenty se zvukem a rádiem u Marinettiho a Artauda sice nikdy nebyly odvysílány, za to pak další generace umělců, například hnutí musique concrète Pierre Schaeffera a Pierre Henryho <http://csunix1.lvc.edu/~snyder/em/mc.html> a jejich používání magnetických pásků na nahrávání a manipulaci se zvukem, se na rádiu dovedly prosadit. Vzniklo tím umění, pro které je rádio nejen kanálem pro distribuci, ale samotným předmětem zájmu.

### Spojení rádia a počítače: hybridní média a sítě, WiFi divoké jízdy a manifesty

Současné projekty, které používají rádio mají buď podobu aktivismu, typického pro bezdrátové technologie obecně, nebo jsou jakousi nostalgickou oslavou starého média, které relativizuje všechny naše představy o revoluční a nové technologii. Například projekt Nicolase Clause „One Day on the Air“ <http://www.flyingpuppet.com/shock/oneday.htm> se skládá ze 16 audio vzorků z francouzských rádií nahraných za jeden den, které přehráváme pohybem myši přes interface napodobující staré rádio. Cílem projektu je, podle Clause, vytvořit jakousi „fotografii francouzského radiofonického prostoru v daném okamžiku“. Podobné propojení média fotografie, rádia a shockwave animace, které na sebe vzájemně odkazují, ale přitom nemizí do podoby univerzální digitálního „díla“, dokazuje, že na multimediální estetice je zajímavé právě toto vzájemné odkazování a udržování distance mezi médii spíše než jejich splývání a mizení.

Kreativní konfrontaci rádia a počítače prezentuje i další projekt „Volksliedmaschine“ [http://hosting.zkm.de/intermedium/e/programm/veranstaltungen/veranstaltung\\_44](http://hosting.zkm.de/intermedium/e/programm/veranstaltungen/veranstaltung_44). Zde se z obyčejné nahrávky staré německé lidové písně stává archiv a databáze zvuků a slov, z kterých speciální software neustále generuje nová zvuková „monstra“. Tato monstra neustále odkazující na idylickou minulost původní písně, ale také na nespočetné kombiace zvuků umožněné právě novými technologiemi. Spojení lidové písně jako kolektivního díla minulosti a softwaru na generování zvuků udržuje napětí mezi folklórem a technologií, kontinuitou a neočekávaností. Kolektivní dílo minulosti, které neustále měnily generace neznámých „umělců“ má vlastně podobnou logiku jako tento software a stále se měnící algoritmy, které zkouší různé kombinace zvuků. Upozorňuje na něco, co lidová píseň sdílí s generovaným algoritmem, totiž jedinečnost každého dalšího provedení jako důkaz kreativní svobody.

Vztah minulosti a přítomnosti přes různá média řeší zajímavým způsobem také projekt „Marbel and Matrikel“ <http://www.marbelundmatrikel.de/> o dvojici, která se rozhodne podstoupit operaci zajišťující věčné mládí. Místo toho se z nich stanou děti a oba musejí znovu uchopit svoji novou identitu. Nastává ovšem zmatek, protože nic není tak, jak bývalo dříve a oni pozbyli veškerou předchozí zkušenost a schopnosti. Věci a události kolem nich se jeví známe, ale mají úplně jiný charakter, včetně jejich těl. Konfrontace dětství a dospělosti zde dostává podobu jakési koláže filmových sekvencí, textů, fotografií a hudby, z kterých vzniká celý příběh zmatení rozdílu mezi létem a zimou, světlem a tmou, starou a novou identitou. Zdá se, že příběh vystihuje přesně tuto zvláštní zkušenost z prolínání starých a nových médií, našeho dětství a současnosti, z hybridních podob, ke kterým tato konfrontace médií často vede.

Mezi nejzajímavější projekty, které spojují internet a rádio patří Eigenradio <http://eigenradio.media.mit.edu/>. Je to hudební „parazit“ nebo spíše bot, který simultánně prochází největší internetová rádia a sleduje, co právě hrají. Podle toho komponuje vlastní hudbu, v které přehrává nejčastější melodie, esenci populární hudby. Jedna skladba na Eigenradiu je vylepšením dvaceti skladeb na ostatních rádiích.

Radů uměleckých projektů, které spojují internet a rádio najdeme na stránkách <http://www.kunstradio.at/>, které se soustředí hlavně na kolaborativní projekty. Dobrým příkladem je „Mluvící přechody pro chodce“ (Talking crosswalks) z března 2003

[http://www.kunstradio.at/PROJECTS/CROSSWALKS/index\\_e.html](http://www.kunstradio.at/PROJECTS/CROSSWALKS/index_e.html), v kterém vyzvali účastníky z celého světa poslat 150 vteřinovou ukázkou zvuků, které vydávají semaforey v dané zemi a které pak spojili do podoby jakési globální symfonie semaforů. K vytváření podobných kolází ze zvuků města vyzývá také stránka „Audiocompounder“ Orhana Kipcaka <http://audiocompounder.adm.at/>, kde tyto nahrávky z ulice můžeme libovolně kombinovat a pouštět. Oba projekty vlastně naplňují Marinettiho koncept rádia „sintese“.

V performancích má propojení a interakce rádia s počítačem podobu vysílání FM signálů generovaných počítačem, které zachytí rádio. Estetické hodnoty tohoto propojení a konfrontace rádia a počítače veskrze souvisí s kontrastem starého a nového média, našich vzpomínek a současnosti nebo představ o budoucnosti. Například v projektu Tune(In)) <http://www.screwmusicforever.com/free103/tunein.html>, „vysílalo“ ze svých počítačů v průběhu jednoho dne asi 60 performerů a DJů do místnosti, v které bylo umístěno 6 vysílačů pro rádia na různých frekvencích. V místnosti bylo naprosté ticho a návštěvníci si mohli poslechnout jednotlivé sklady po zapůjčení rádia se sluchátky, které si nastavili na určitou frekvenci. Společné poslouchání rádia ve stejné místnosti patří do dávné minulosti, kdy malý počet lidí vlastnil rádio, zatímco vysílání skladeb vytvořených na počítači prezentuje dnešní stav, kdy si každý může vytvořit vlastní rádio na internetu. V performanci tím vznikla hybridní forma rádia, ale také internetu, která konfrontuje starý způsob recepce s novými možnostmi vysílání a produkce. Spojení těchto sociálních rituálů poslouchání rádia přes internet a zároveň přes „tradiční“ přijímač spojilo také naše zkušenosti, vzpomínky a očekávání, které se týkají různých médií. Vznikl zcela nový typ situace, kdy nemůžeme říct, zda návštěvníci poslouchali společně nebo individuálně dané skladby přes svoje sluchátka a nakolik je jejich zážitek individuální nebo kolektivní.

Podobná tomuto projektu je také performance německé skupiny Ligne „Vytoč signál! Radikoncert pro 144 mobilů“ nominovaná na cenu za interaktivní umění na letošním Transmediale spolu s dalším projektem Radioballet <http://www.transmediale.de/page/detail/detail.0.projects.111.html>. Radiokoncert pro 144 mobilů měl podobu instalace množství rádia přijímačů a 144 čísel mobilů, na které lidé volali, aby aktivovali zvuky těchto mobilů po dobu dvou dnů v muzeu Hamburger Kunsthalle. Vzniklo tím kolektivní hudební dílo, které bylo možné slyšet jak na místě, tak přes rádio.

Další zajímavou performance spojující rádio a počítač "Deterritoriale Schlingen" <http://www.khm.de/news/news2003/schlingen.htm> vytvořila dvojice Thom Kubli a Sven Mann a získala čestné uznání na letošním Transmediale.03 v Berlíně. V této performanci propojili 11 vysílačů s několika počítači. V programu Supercollider <http://www.audiosynth.com/> umělci vytvořili interaktivní a algoritmické generování zvuků na základě změn vzdálenosti přijímačů - obyčejných rádií, které návštěvníci posouvali po místnosti při poslechu performance. Vznikl tím zvláštní zvukový prostor, v kterém zvuky náhle přicházejí a zase mizí z určitých přístrojů, když se s rádií po místnosti pohybujeme. Propojení fyzického pohybu publika s rádií vlastně vedlo k uvědomění si prostoru. Prostor kolem se skládá z nejrůznějších šumů, v kterých se tělesně pohybujeme. Rádio se v performanci stalo tělesným spíše než jen zvukovým médiem. Vysílání a přijímání nebyly jenom vlastností přístrojů, ale také našeho pohybu. Tento projekt má proto nejbližší k Marinettiho snu o vibrujícím prostoru, v kterém všechno komunikuje se vším a vytváří nový organismus.

Brechtův sen o médiu, které přináší rovnoprávnost a mění pasivní pozici posluchačů, asi nejlépe naplňuje sympatický aktivistický projekt Alluvium <http://tristero.sourceforge.net/alluvium/>. Alluvium je decentralizované a P2P řešení pro streaming videa a zvuku po internetu, a proto ideální a hlavně levné řešení pro rádio a TV vysílání na internetu. Z dalších aktivistických projektů, jak se připojit nebo vysílat na internetu patří hlavně Wi Fi hnutí a jeho různé podoby. Návrat utopických ideálů Brechta spojených s rádiovým vysíláním ovšem začal již v 80. letech. V této době vznikala různá hnutí kolem pirátských rádií a experimentů s tzv. mini FM vlnami, pokrývajícími menší prostory, které propojením dovedou vytvářet síť radiostanic a šířit signál na větší vzdálenosti. Jako příklad by mohla sloužit velká komunita v Tokiu a vůdčí postava tohoto hnutí Tetsuo Kogawa <http://anarchy.k2.tku.ac.jp/>. Na podobném principu dnes fungují právě Wi Fi a další ad hoc sítě.

Mezi nejvýraznější aktivistické projekty s rádiem pak patří performance zmíněné německé skupiny umělců, teoretiků a aktivistů, Ligna <http://www.fsk-hh.org/>. Jejich Radioballet <http://www.transmediale.de/page/detail/detail.1.projects.107.html> z roku 2002 ukázal, jak se malé rádio může stát médiem občanské neposlušnosti. Na nádraží v Hamburгу se rozhodli protestovat proti nesmyslným zákazům pohybu, jako je tanec a další. Rádiem do

sluchátek vysílali pokyny protestujícímu davu asi 300 lidí, co mají dělat, totiž jaké pohyby mají předvést. Vznikl tím skupinový balet zakázaných pohybů na nádraží.

Spojení svobody a kontroly, militaristických důsledků s anarchistickými sny lze vlastně najít v každé technologii od dob rádia. Zajímavé na dnešních bezdrátových technologiích je právě návrat této diskuse ve velmi radikální podobě zásluhou Wi Fi sítí a různých podob ad hoc sítí, tzv. mesh sítí <http://www.meshnetworks.com/> či celé nové technologie ultra-wideband vysílání (UWB) <http://www.redherring.com/mag/issue114/2943.html>, kterým se někdy říká i 4 a 5 generace bezdrátových technologií. Zatím se největšímu úspěchu těší právě WiFi sítě, jejichž stav po celém světě můžeme sledovat na stránkách <http://www.wirelessanarchy.com/>. Velice úspěšné příklady najdeme v Londýně, skupiny jako Consume <http://www.consume.net/> a Free2air <http://www.free2air.org/>. V Čechách Wi Fi hnutí nejlépe prezentují projekty <http://www.czfree.net/> nebo <http://satrhaj.sh.cvut.cz/cybernet/> či <http://www.vetnik.net/> a další a všeobecné informace o WiFi v češtině pak najdeme na <http://www.wifionline.net/>.

Aktivistické projekty spojené s WiFi mají také zábavnou stránku. Například <http://www.worldwidewardrive.org/> je jakási jízda po různých místech s cílem nalézt možnosti připojení přes WiFi. Další zábavou je „warchalking“ <http://www.warchalking.org/>, při kterém se speciálními symboly pomalovávají místa s připojením. Podobným způsobem se totiž ve městě chovali bezdomovci v době hospodářské krize v USA, kteří křídou označovali místa, kde jsou policajti obzvláště zlí nebo kde je možné dostat jídlo za řeči o Bohu atd.. Výsledkem warchalkingu je mapa, která napoví, kde parazitovat na připojení, což se hodí zvláště pokud se rádi procházíte se svým laptopem po městě a ze zábavy zkoušíte připojení. Tato stále tajemnější sekta WiFi vyznavačů, která se rozrůstá po celém světě, má dokonce i vlastní manifest „The Wireless Commons Manifesto“ <http://www.wirelesscommons.org/>, v kterém se tvrdí: „Stát se jedním z nás znamená být víc než jen konzumentem. Stávat se tím aktivním účastníkem sítě, která je mnohem víc než jen souhrn uživatelů. Usilujete o řešení sociálních, politických a technických problémů, kterým čelíme. Sdílejte svoje zdroje s celou komunitou a spolupracujte s úplnými cizinci, abyste společně vytvořili síť našich snů.“



## Mobilní přístroje jako štětec a zbraň

Svět zaplněný Bluetooth technologií a různými podobami lokálních sítí přináší úplné splynutí počítačů s našimi každodenními předměty a prostředím. Míra spojení a interakce, kterou mobilní telefony a další počítače do dlaně již dnes umožňují, vede k zvláštnímu mizení technologie a jejímu splynutí s naší každodenností. Pronikání těchto technologií do všech sfér lidských činností přineslo také první pokusy o umělecké využití mobilních telefonů, čímž se tento nástroj komunikace, fotografování a rozesílání vzkazů, stal také mocným uměleckým prostředkem.

Velice oblíbený je zatím systém GPS, ať už pro vizualizaci pohybu nebo pro zvláštní interakci s okolím. Mobilní telefony a různá zařízení s GPS jsou na jednu stranu symbolem ztráty soukromí a monitorování, na druhou stranu právě tyto vlastnosti přeměňují fyzickou existenci na proud dat o pohybech a chování dané osoby. Tyto data se pak kreativně zobrazují v podobě GPS „kresby“. Esteticky zajímavé vizualizace pohybů, které „kreslíme“ svým tělem po městě nebo krajině ukazují projekty, jako je <http://realtime.waag.org/> nebo <http://www.gpsdrawing.com/> či <http://www.tsunamii.net/>.

První z nich, „Amsterdam real time projekt“, vizualizuje naše mentální mapy, které nevědomě používáme při pohybu po městě. Pomocí GPS technologie se v tomto projektu sledoval pohyb dobrovolníků v období od 3.10.2002 do 1.12.2002 a zakresloval na společné obrazovce. Dobrovolníci nosili speciální zařízení s GPS systémem, které přes satelit sledovalo a promítalo jejich pohyb v reálném čase na obrazovce. Srovnáním skutečné mapy města a mapy vytvořené pohybem lidí ve městě, který reprezentuje jejich „subjektivní“ mapy či mapy jejich životů, vznikla zvláštní kresba a uskupení čar. Každý z dobrovolníků si mohl odnést tuto vytištěnou mapu svého pohybu po městě nebo ji srovnávat s ostatními. Obrazy každodenního pohybu lidí ve městě velice jasně ukázaly rozdíl mezi těmi, kteří používají kolo, auto, městskou dopravu nebo chodí pěšky. Tyto čáry jsou vlastně vzorce našich návyků a zvláštní stopy naší existence ve městě. Celý projekt pak můžeme chápat i jako svérázný kolektivní deník těchto našich stop ve městě.

Vizualizace náhodného pohybu lidí po městě postupuje opačným směrem než známější „GPS kreslení“ <http://www.gpsdrawing.com/>, v kterém se zobrazený pohyb dopředu naplánuje a pak autem nebo pěšky uskuteční. GPS kreslení je vlastně speciální disciplínou, která má stejně tak blízko k umění, jako i k sportu nebo turistice. Vytvořit z procházky po krajině umělecké dílo není tak snadné, jak by se mohlo zdát, a stránky nabízejí návod jak tyto umělecké procházky naplánovat. V této sportovní a umělecké disciplíně se mobilní telefon připojený na GPS stává nástrojem kreslení, jakýmsi štětcem, kterým malujeme po okolí, například nápisy, jako je „Největší světové kdyby(if)“ <http://www.gpsdrawing.com/gallery/if.htm> nebo obrysy slona, ryby či jiného zvířete apod.. Tyto grafitti, kterým lze pomalovat celou planetu, si v dnešní době získaly velký klub příznivců. Virtuální mega nákrasy se také hodně podobají těm nalezeným v Nazca v Peru a vytváří se jak na souši, tak ve vzduchu nebo na vodě, s pomocí lyží, aut, lodí a jinými dopravními prostředky. GPS v těchto projektech zaznamenává souřadnice, které slouží k zakreslení cesty v podobě čar tvořících výsledný obraz. Každá kresba obsahuje také záznam o datu, počtu km a metodě „kreslení“.

Zatímco předchozí dva projekty používají GPS k estetizaci pohybů po planetě a kreslení, projekt známé skupiny [0100101110101101.org](http://0100101110101101.org) „Vopos“ <http://0100101110101101.org/home/vopos/index.html> reaguje na nebezpečí skryté v monitorovacích schopnostech GPS technologie. „Vopos“ je soubor GPS záznamů celoročního sledování dvojice umělců z tohoto kolektivu. Na stránce najdeme záznam o každém jednotlivém dni roku 2002 a pozice této dvojice na mapě. Tímto projektem, [0100101110101101.org](http://0100101110101101.org) upozornili na to, že naše soukromé údaje o pohybu a aktivitách lze snadno zneužít a že GPS je jen další mechanismus kontroly.

Další projekt využívající data získaná přes GPS, „alpha 3.0 webwalkabout“ <http://www.tsunamii.net/archive/3.0/3p0.htm>, sleduje pohyby jednoho dobrovolníka. Data o jeho pohybu se interpretují pomocí algoritmů do podoby brouzdání po webu nebo automaticky spouštějí různé texty a videa z databáze. Projekt byl inspirován filosofem Paulem Viriliem <http://www.popcultures.com/theorists/virilio.html> a jeho pozorováním, že nové technologie zásadně mění a zkracující prostor a čas tím, že umožňují simultánní přítomnost a akci. Projekt názorně ukazuje tuto radikální simultánnost a propojenost různých prostředí, totiž virtuálního a skutečného světa, a sleduje, jaké to má důsledky na naše prožívání. V projektu se minuty a pozice zaznamenané přes GPS mění na určitý počet kliknutí myši, čímž se fyzický prostor konfrontuje s virtuálním, a vzdálenost na internetu se poměřuje geografickou vzdáleností.

Také projekt „Filed-Work“ Masaki Fujihata <http://www.ima.fa.geidai.ac.jp/~masaki/fieldwork.html> se snaží propojit naše skutečné zážitky z cesty s abstraktním systémem zaznamenávání pohybu, jakým je GPS. Data jsou v tomto projektu přenesena do 3 D prostředí a filmu, který ukazuje jak trajektorii cesty, tak video záznam připojený k určitým momentům a místům cesty. Výsledkem je zajímavá vizualizace našeho pohybu v podobě GPS kresby v 3 D prostředí, v které se k jednotlivým bodům na cestě (čáře) připojuje videozáznam. Podobnou, ale statickou reprezentací GPS dat v 3 D prostředí ukazuje také umělecký projekt „Time pieces“ <http://www.users.ties2.net/~taylor/timepieces/time.htm> Maryllyn Taylor. V tomto projektu jsou jednotlivé dny vytvářené pomocí drátů spojujících dvě mapy. Dráty vyjadřují změnu pozice sledované osoby v průběhu daného dne, a na obou koncích jsou místa začátku a konce pohybu na mapě v daném dni.

Na rozdíl od projektů, které vizualizují pohyb zaznamenaný GPS pomocí 2D a 3D map nebo ho interpretují pomocí algoritmů na brouzdání po internetu, další projekty se snaží pomocí GPS změnit samotné prožívání fyzického prostoru při pohybu po městě. GPS přestává být „štětce“ a stává se nástrojem na vyprávění příběhů v projektu „34 NORTH 118 WEST“ <http://www.34N118W.net>. Příběhy v tomto projektu se přímo váží k určitým místům, kterými procházíme, a jsou prostě „ve vzduchu“, odkud je pomocí speciálního nástroje napojeného na GPS můžeme stáhnout nebo se automaticky objevují. Místa vlastně mohou sama od sebe začít vyprávět svoje dějiny nebo příběh, svěřit se nám a odkrýt svoji paměť. Procházení se stává posloucháním příběhu, díky čemuž můžeme mít dokonce pocit, že se stáváme jeho součástí a že se přímo před námi odehrává. Na podobném principu funguje také další zvuková instalace „Trace“ <http://www.research.umbc.edu/~rueb/trace.html>, kterou vytvořila skupina umělců v národním parku Yoho v Kanadě. Procházením se v určitém úseku bylo možné si poslechnout básně, písně i příběhy pomocí speciálního zařízení s GPS, které vlastně slouží jako senzor na monitorování.

Podobný, i když méně poetický, je projekt a zajímavá aplikace, kterou vyvíjí japonský student Hoshi Takuya <http://sky.zero.ad.jp/~zah76039/sma/> „Spatial memory architecture“. Hoshi Takuya vyvinul systém, který umožní uživatelům mobilních telefonů nechat na daném místě zprávu, popis místa, svůj zážitek, případně se podívat na poznámky a zprávy od jiných návštěvníků. Pohybování se po městě se pak začíná podobat spíše brouzdání na internetu, kdy si na místa můžeme jednoduše „kliknout“ našim telefonem a dozvědět se, co si ostatní myslí o dané restauraci nebo klubu. Kromě toho můžeme dané místo také jednoduše „počmárat“ bezdrátovými graffiti. Podobnou službu „geografiti“ již dnes nabízejí také stránky <http://www.gpster.net/> pro speciální zařízení.

Další zajímavou interakci přes GPS pak přinesla úspěšná hra skupiny Blasttheory „Vidiš mě?“ [http://www.blasttheory.co.uk/work\\_cysmn.html](http://www.blasttheory.co.uk/work_cysmn.html) nebo <http://www.canyouseemenow.co.uk/>, která se nedávno odehrála také v Rotterdamu <http://www.canyouseemenow.v2.nl/>. V této hře proti sobě hrají hráči na ulici a lidi, kteří sedí doma u počítačů a řídí avatara na mapě. Hráči doma sledují hráče ve městě přes GPS na mapě a mají za cíl utíkat se svým avatara po ulicích „skutečného“ města. Podobná hra na schovávanou pomocí GPS s předměty místo avatary se hraje také na stránce <http://geocachingworldwide.com/>. Různí uživatelé nechávají pro spoluhráče jakési balíčky s předměty, které má někdo podle souřadnic vyhledat, objevit a vyfotit jako trofeje.

Mezi tyto nové způsoby hraní si na ulici patří i technicky méně složitá, ale stejně zábavná hra „BotFighters“. Podobně jako hra skupiny Blasttheory, i zde se každodenní zážitek procházení se po ulici mění na dobrodružnou výpravu nebo boj jako z počítačové hry a SF filmu. BotFighters na <http://www.itsalive.com> nebo <http://www.botfighters.com/welcome/> je kolektivní hra přes mobilní telefony, v které se hráči vzájemně lokalizují pomocí svých mobilních telefonů na ulicích města a pak přes SMS vzkazy po sobě „střílí“. Zasáhnout nepřítele můžeme jenom z určité vzdálenosti, takže se po lokalizaci musí zvolit určitá strategie přibližování a nečekaného útoku. Na web stránkách této hry lze také upgradovat svého „robotu“, nakoupit další zbraně, zjistit svoje výsledky a další úkoly. Mobilní telefon se v této hře vlastně stává zároveň radarem a zbraní, která z každodenního cestování po městě vytvoří adrenalinový zážitek. V tomto virtuálním paintballu lze zaútočit kdekoli a na úplně neznámé lidi.

### Příběhy, performance a koncerty mobilních telefonů

Mobilní telefon se postupně stal nejen štětce a zbraní, ale univerzálním nástrojem, přes který všechno prožíváme a do všeho zasahujeme. Není proto překvapením, že vznikl i projekt podporující SMS literaturu a básně, na co se specializují stránky <http://www.the-phone->

book.com/ svými soutěžemi. Další projekt „Buzz Club Phone“ přináší umělecká videa a animace pro mobilní telefony <http://www.ps1.org/cut/buzz/phone.html>. Najdeme dokonce i zábavný software na tvoření jednoduchých animací pomocí pixelů pro mobilní telefony <http://www.couchprojects.com/preview.htm>. Tyto animace mají většinou velmi legrační děj typu: „Jsem těhotná a nevím, kdo je otcem“ nebo „Dobře jsem se bavil včera, ale zítra mám svatbu“ viz <http://www.clip.fm/clip/html/readymade.asp>. Pomocí jednoduchého programu si zde zvolíte fráze „Já jsem“ nebo „já má“ a pak další slova, kterými vytvoříte příběh, a pak systém vygeneruje animaci, kterou lze automaticky poslat, bohužel zatím jenom v USA.

Umělecký projekt, který využívá mobilních telefonů neobvyklým způsobem je „Phonic Frequencies“ <http://www.tone.hu/phonicfrequencies/>. V této instalaci můžeme měnit světlo, obraz a zvuk v dané místnosti pomocí mobilního telefonu, kterým zavoláme na speciální číslo a dostaneme instrukce, jak jednat. Změny, které způsobíme v dané místnosti pomocí telefonu můžeme sledovat také přes internet. Nedávno vznikl také první aktivistický projekt či spíše zařízení proti mobilům. Zařízení „Bubble space“ <http://www.bubl-space.com/> vlastně bojuje pro ticho tím, že kolem sebe vytvoří „zvukovou bublinu“ jednoduchým stisknutím tlačítka. V této bublině, která dosahuje prostor až 3 metrů kolem osoby, která přístroj použije, se vytvoří prostředí absolutního ticha. Drobounký přístroj můžeme schovat i v kapse a funguje tak, že jednoduše ruší GSM frekvence a vypouje mobily.

Na rozdíl od rušení mobilu, stránka <http://www.disembodiedvoices.com/> nabízí skutečný DJ-ing soukromých konverzací přes mobily. Podobné konverzace jsou symptomem zvláštního prolínání veřejného prostoru s osobními událostmi. Mluvení po telefonu na ulicích často působí jako samomluva nebo chování mentálně narušených lidí, a na této stránce se náhodné rozhovory v nejrůznějších jazycích používají k zábavnému mixování. Od tohoto DJ-ingu soukromých rozhovorů je jen krůček k zatím nejambicióznějšímu projektu, který používá mobilní telefony, totiž prvnímu koncertu pro 200 mobilů od Golana Levina „Dialtones: A Telesymphony“ <http://www.flong.com/telesymphony/>.

V koncertě pro 200 mobilů se Levinovi podařilo estetizovat banální a každodenní zkušenost se zvuky, které vydávají mobilní telefony. Tyto zvuky se většinou pokládají za rušivý hluk a odpad, který znečišťuje různá veřejná místa, ale občas i posvěcená místa, jakými jsou právě koncertní sály. Levinův industriál ze zvuků mobilních telefonů dokázal tento odpad posvětit na umění a ještě jednou problematizoval hranici mezi hlukem a hudbou. Umění je totiž schopnost odkrývat nové zvuky a estetickou zkušenost tam, kde ji nikdo předtím nehledal, nikoli poslouchat staré ohrané písničky (ať už je to pop nebo klasika), které už nikdo nevnímá a na které se chodí ze setrvalosti. Schopnost udělat z hluku hudbu je totiž mnohem záslužnější než častější příklad, kdy se z klasické hudby dělá hluk na nudných koncertech. Tento hudební zážitek byl ještě zesílen dvěma obřimi obrazovkami, na kterých bylo vidět jak Levin rozehrává mobilní telefony jednotlivých lidí, které vždy ozářil na chvilku reflektor a na obrazovce se objevil světelný kroužek daného místa v sále. Levinovi se skutečně podařilo přesvědčit publikum, že i mobil může být hudebním nástrojem hodným koncertní síně. Mobily už nikdy nebudou znít stejně pro ty, kdo podobný koncert navštíví.

## Digitální kutilství - dema, intra, VJ performance a machinima filmy

Podle slavného etnologa a filosofa, Lévi Strausse, je kutilství (bricolage) původním projevem přírodního člověka mimo naši civilizaci. V "Myšlení přírodních národů" (1962) klade kutilství proti moderní civilizaci postavené na "inženýrské" technologii. Kutil je ten, kdo jednoduše používá to, "co má po ruce", k novým účelům. Na rozdíl od inženýrů nečeká a neváhá ani složitě neplánuje svoje dílo. Věci, které ho obklopují dovede využít nečekaným způsobem, protože si všechno vyzkouší a vypůjčí než přijde na hledané řešení. Kutilská logika je jednoduše postavená na improvizaci. Užívá všeho, co se momentálně hodí, a výsledkem je proto často náhoda a štěstí.

Tvorbu spojenou s digitálními technologiemi si často představujeme jako dílo expertů a inženýrů, kteří na to mají speciální diplomy a povolení. Pravdou ovšem je, že velká část tvůrců počítačových her, různých interfaců, elektronické hudba a grafiky, začínali mimo oficiální struktury. Digitální divoši získali svoje expertní znalosti v mladém věku, většinou mimo školu právě podobným "kutilstvím", například při upravování kódů oblíbených počítačových her nebo při práci s hudebním softwarem.

Díky těmto amatérským a kutilským aktivitám vznikla celá alternativní vizuální kultura, kterou kromě tradice dema prezentují také softwary na VJing a problematické machinima filmy, které upravují scény v počítačových hrách pomocí nelegálního softwaru a tvoří si vlastní filmy nebo spíše animace. Fenomén machinima filmů [www.machinima.com](http://www.machinima.com) se také rozvinul do celosvětového hnutí tvůrců - fandů různých počítačových her, kteří podobně „natačejí“ filmy ve virtuální realitě. "Natačení" se děje tak, že hry různě "hackují" podle svých schopností a dostupných nástrojů a přinutí je ukázat něco, co ve hře původně nebylo. Svoji popularitu získaly hlavně tím, že se často jedná o parodie na populární postavy a herní prostředí.

Původním projevem digitálního kutilství jsou nejspíše dema. Od samotných začátků v 80. letech prezentují alternativní programátorskou kulturu. Většinou jsou to počítačové animace v reálném čase nebo hudba či různé programy, které pak slouží například pro VJing nebo pro různé úpravy počítačových her. Vznik demoscény byl přímo spojený s pirátskými kopiemi her, do kterých "piráti" vkládali svoje intra, kousky programů běžící před spuštěním samotné hry, které sloužily jako sebeprezentace.

Paralelně s tímto upravováním her, které dosahuje svých uměleckých ambicí v machinima filmech, část demo tvůrců se snažili projevit kreativitu i mimo hry, programováním vlastních vizuálních efektů nebo scén. Demoscéna i dnes sestává z mnoha talentovaných lidí po celém světě, kteří svoji kreativitu spojují s tímto alternativním tvořením programů, které pak prezentují na svých setkáních. Jedním z nich bude i letošní Marast, který se uskuteční v polovině dubna v Praze <http://marast.marshals.cz>. Ukáže nejen současnou demo tvorbu v několika soutěžních sekcích, ale také nabídne nováčkům pomoc při tvorbě: „Demoparty Marast se týká těch, kteří nejsou a nechtějí být pouhými konzumenty, ale chtějí se také něco naučit, něco dokázat a nebo si to alespoň zkusit.“

Ideu digitálního kutilství pak naplňují nástroje na VJing a DJing, které často přinášejí rituální zážitek jednoty těla, zvuku a obrazu typický pro rituály přírodních národů. Ať už se jedná o VJing či ukázkou programátorského umění v demech nebo fanouškovské zaujetí hrou v machinima tvorbě, všechny tyto programy a programky jsou stále projevem kreativity spíše než hledáním komerčního úspěchu.

## Umění kyberkartografie

Mapy vždy sloužily jako ideologický nástroj ztotožnění se s daným územím či rozdělením světa, které podporovalo nacionalistické a politické aspirace. Proto středověké mapy <http://www.henry-davis.com/MAPS/EMwebpages/EM1.html> prezentují svět v jehož centru často stojí Jeruzalém a církev, zatímco renesanční mapy <http://www.henry-davis.com/MAPS/Ren/Ren1/Ren1.html>, jako Mercatorova z roku 1569, umísťují do centra Atlantik a reflektují zájmy mořeplavců a kolonizátorů. Mercatorova mapa je i dnes "vlastní" mapou světa, podle které se orientujeme a máme dojem, že centrem jsou Evropa a Severní Amerika. Jejich dominantní umístění a velikost jsou ovšem naprosto "zkreslené". Na tento aspekt zdánlivě neutrálních map upozorňují například knihy Marka Monmoniera <http://www.maxwell.syr.edu/geo/Monmonier.htm> a dalších autorů, kteří dokazují, že vztah mezi mapou, dějinami a územím je vlastně identický k vztahu mezi jazykem, realitou a interpretací. Není také náhoda, že se zeměpis začal vyučovat až v 19. století v době nástupu nacionalistických států.

Současné elektronické umění se díky svému aktivistickému zápalu často zabývá právě mapami. Na internetu se dokonce vyprofilovala velice zajímavá skupina umělců, které můžeme označit za kyberkartografy. Tyto umělci chápou kyberprostor jako možnost novými způsoby definovat mapy a běžné reprezentace světa, které řídí naši orientaci a jednání. Podobné hraní si s mapami jako typ politické a umělecké kritiky má za cíl dokázat, že žádná reprezentace světa a žádná technologie nejsou nikdy neutrální, ale skrývají v sobě mocenské zájmy. Proti tomu staví kybergeografové svoje mapy, které prezentuje realitu novým a neobvyklým způsobem a nutí nás uznat nároky skupin, které si na obvyklých mapách nevšíáme.

### Mapa jako sociální kritika a politický manifest

Projekt, "Oni vládnu" <http://www.theyrule.net> Joshe Ona, který vyhrál v sekci internetového umění na festivalu Ars Electronica v Linci, ukazuje propojení osob v dozorčích radách 100 nejúspěšnějších amerických společnostech uvedených v časopise Fortune. Velice profesionálně vytvořený interface nám umožňuje nejen brouzdat databází členů v dozorčích radách jednotlivých firem, ale také kliknutím na dané osoby sledovat jejich propojení s dalšími společnostmi. Podle statistik je totiž až 90 procent členů v dozorčích radách také členem rady dalších společností. Při bližším brouzdání docházíme k často překvapivým zjištěním o propojení Coca Coly a Pepsi nebo dalších zdánlivých konkurentů. Velice decentní mapy, které v tomto prostředí můžeme klikáním vytvořit, ukazují jisté oligarchické tendence dnešní demokracie, v které je možné, aby hrstka lidí měla neúměrně velkou moc. Nejrůznější tvary a grafy, které objevujeme, prezentují jistou estetiku moci, její schopnost koncentrovat se do určitých struktur, které mohou být důvodem pro sociologický výzkum, konspirační teorii nebo jen zábavou.

Další kybergeografický projekt [./logicaland](http://www.logicaland.net) na <http://www.logicaland.net> skupiny rakouských umělců má podobu strategické on line hry, která umožňuje skupinám uživatelů simulovat sociální, politický a ekonomický vývoj světa. Každá hra trvá 24 hodin, během kterých je možné ovlivňovat parametry asi 185 států a sledovat, jak se změní počátečný stav světa vycházející z reálných hodnot, které tyto státy a ekonomiky dosahovaly v roce 2000. Každý uživatel má právo na omezený počet akcí a zásahů do parametrů, takže se změny systému odehrávají teprve jako působení celé skupiny uživatelů s podobnými nápady a strategií. Tato hra s ekonomickými a sociálními parametry určitého území nám vlastně umožňuje uvědomit si procesy a rozhodnutí, která ovlivňují velký počet lidí. Různé verze světa, které zde zkusíme, nejsou přitom jenom naším dílem, ale jasně ukazují zásahy dalších uživatelů, jako je tomu v reálném světě.

Zatímco mapa [./logicaland](http://www.logicaland.net)-u umožňuje prožít svět jako ekonomický a sociální celek, telematický projekt a instalace "Klimakonverter" <http://www.futurelab.aec.at/klimakonverter> nabízí zážitek jednoty světa skrze změny počasí. Také tento projekt nabízí kolaboraci více uživatelů, kteří mají možnost ovlivnit klima v místnosti tím, že komentují počasí na společném chatu. Slova uživatelů se spojují a porovnávají se slovy a údaji z televize a z webových stránek o počasí po celém světě, a výsledkem je pak umělý déšť, hřmění či slunce nebo další změny počasí v izolované místnosti. Mapou světa je zde rozložení slov a výroků o počasí, které udávají jakési globální klima nebo náladu. Výsledkem těchto interakcí je skutečná a citelná změna v jedné místnosti, která reprezentuje dnešní svět a naši moc ovlivňovat klima, i když negativním způsobem.

Velice slavný je kybergeografický projekt, který pracuje s důležitým atributem každého území a státu, jakým je vlajka. "Net-vlajka" <http://netflag.guggenheim.org/> je dílem známého umělce Marka Napiera (<http://www.potatoland.org/>), který letos také vystoupil na konferenci v Linci. Na první pohled je to zábavná kolaborativní hra na internetu s národními vlajkami a symboly. Kdokoli může stránky navštívit, přidat nebo ubrat z kolektivního díla prvek či barvu, a pak označit dané dílo, alespoň na chvíli, za vlajku internetu. Tato nahodilá a proměnlivá vlajka nesymbolizuje žádné území ani historickou či teritoriální identitu a kontinuitu, ale jen moment rozhodnutí se, estetickou vnímavost a vkus či politické názory náhodného návštěvníka. Vlajka se na internetu stává médiem ironizování nacionalistických a patriotických symbolů a také médiem konfrontace, komunikace a hry s politickými nebo apolitickými názory návštěvníků. Tato vlajka internetu má vlastně stejnou podobu jako samotný internet, je mapou - koláží skutečných nebo jen simulovaných nápadů a identit návštěvníků z celého světa.

## Mapy internetu

Další dva projekty pak vytvářejí mapy světa na základě cirkulace informací a propojení počítačů a sítí v kybeprstoru. Projekt "Internet-Metrik::Biophily"Warp Map" na adrese <http://www.myzel.net/geomorph> mění mapu zeměkoule podle aktuálních výsledků průchodu ping signálu mezi pěti servery na různých místech světa (Los Angeles, Windhoek, Dar es Salaam, Bombay a Bishkek). Čas, který signál potřebuje při přenosu z jednoho serveru na další, je porovnán k aktuálním zeměpisným vzdálenostem a pomocí Java appletu zobrazen do podoby zvláštní mapy. Místa, která jsou blízko u sebe ukazují části světa, mezi kterými informace proudí rychleji. Tato distorze mapy nám vlastně udává, jaké je skutečné propojení světa a jaký digitální obraz celku dostaneme, když porovnáme přenos ping signálů mezi různými místy a jejich "skutečné" vzdálenosti. Rychlost přenosu je samozřejmě výsledkem rozmístění a struktury serverů na daném území nebo kontinentu, které přímo reflektuje politické, sociální a ekonomické podmínky. Tento projekt je proto kybergeografickou kritikou Mercatorovy mapy, kterou různě natahuje a zkracuje, čímž ukazuje skutečné vztahy vzdálenosti a blízkosti ve světě, který se dělí na část dobře připojenou a část, která je bez připojení. Symbolický význam má i samotný ping signál jehož součástí je buddhistická formule-modlitba "Om Mani Padme Hum", která se stává jakousi elektronickou modlitbou přenášenou mezi servery a spojující celý svět.

Také bublinkové mapy na stránce <http://www.minitasking.com> ukazují kybeprstorové "dvojče" skutečného světa spíše než zeměkouli. Minitasking je vlastně vizuální reprezentací - mapou populární p2p sítě Gnutella. Nabízí nám pohled na dynamické prostředí dočasných sítí a spojení mezi individuálními počítači, které jsou zároveň klientem a serverem a které jsou v daném okamžiku připojeny tím, že si vyměňují soubory. Bublinkové mapy mají velice chaotickou strukturu, která se přesně hodí k popisu těchto p2p vztahů. Tato mapa vlastně vyjadřuje možnost nového a nehierarchického uspořádání světa, jakési utopie, která se na síti již uskutečňuje.

Pohyb dat po síti jako materiál podobných vizualizací - map kybeprstoru používá i slavný projekt Carnivore <http://www.rhizome.org/carnivore> skupiny umělců RSG (Radical Software Group), která sdružuje známá jména jako Alex Galloway, Joshua Davis, Mark Napier a další. Carnivore vyhrál letošní ocenění v další kategorii internetového umění v Linci - net vision. Je to aplikace, pomocí které lze monitorovat světovou síť tím, že se sledují a zkoumají pakety, které jí procházejí. Zatímco FBI údajně používá podobné zařízení bez vědomí občanů, "umělecký" Carnivore si každý musí vědomě nainstalovat na svém serveru. Data, která Carnivore "zachytí" na počítači se pak nabízejí a sdílí s komunitou umělců, kteří vytvořili speciální klienty, většinou software, analyzující a interpretující pohyb na dané síti. Carnivore vlastně nabízí materiál v podobě přenosu dat, zatímco umělecké klienty tyto údaje zpracují do podoby multimediální prezentace místo toho, aby je použily jako nástroj sledování a špionáže.

Umělecké prezentace využívající data zachycená Carnivorem mají většinou podobu flashových nebo java vizualizací, které vytvořili velice slavní umělci jako Joshua Davis a jeho "Amalgamosphere" <http://ps3.praystation.com/pound/v1/>, Entropy8zuper! "Guernica" <http://entropy8zuper.org/guernica/>, Lisa Jevbratt "Out of the ordinary" <http://cadre.sjsu.edu/jevbratt/ooo/>, Mark Napier "Black and white" <http://www.potatoland.org/blackwhite/> a další. Pozoruhodný je ovšem první "fyzický" klient pro Carnivore, který vytvořil známý šprýmař Jonah Bruckner-Cohen. Jmenuje se "Police State" <http://www.coin-operated.com/projects> a skládá se z 20 policejních autiček ovládaných rádiem, které automaticky reagují na data přicházející z hlavního klientu, hlavně na pakety informací o terorismu.

Kromě těchto map zachycujících pohyb dat, kolaboraci mezi uživateli, ale i politické boje o data v kyberpostoru, je třeba zmínit i projekt, který pracují s úplně běžnými mapami na internetu. "Border rescue" <http://www.border-rescue.social-impact.at/> ukazuje skutečnou mapu lidského utrpení a boje - hry mezi emigranty snažící se proniknout do Evropy a mocnou policií, která se jim snaží v tom zabránit. Tento projekt nabízí potenciálním emigrantům konkrétní rady, jak se dostat přes tyto "reálné" hranice spolu s informacemi o úspěšnosti nebo nebezpečích, která na ně čekají. K tomu je použito video, GPS data, fotografie a mapy, které pomohou potenciálním emigrantům najít bezpečné zóny. Mapy, které zde vidíme, jsou mapami skutečných lidských příběhů, nadějí a strachu.

## **Příloha č.10: Konvergence médií a fanouškovské aktivity**

Kera, Denisa. **Literatura faninek a fanoušků na síti - kolaborativní fantexty** (Fan literature on the web - collaborative fanfiction). *Internet magazín*, 2000, roč. 5, č. 49, s. nestr. ISSN 1211-6351.

Kera, Denisa. **Kamera jako médium a předmět destrukce: fenomén „Blair Witch“** (Camera as a medium and object of destruction: „Blair Witch“ phenomenon). *Respekt*, 2001, roč. 12. ISSN 0862-6545.

Kera, Denisa. **Internet není jen „ancilla“ filmu** (Internet is not an ancilla of film). *Cinepur*, 2001, roč. 4. ISSN 1210-678X.

Kera, Denisa. **DV, DVD a filmy na internetu... kde hledat novou filmovou estetiku?** (DV, DVD and films on the internet... where to search for the new film aesthetics?). *Cinepur*, 2001, roč. 4. ISSN 1210-678X.



## Literatura faninek a fanoušků na síti - kolaborativní fantexty

### Nový kolektivismus

Na vývoji od textu k hypertextu a k novým médiím se vždy zdůrazňuje překonání hierarchické struktury „autor-čtenář-text“ a vznik otevřené struktury „uživatel - interaktivní médium“, která platí pro většinu hypertextových a multimediálních výtvorů. Tato interpretace ovšem opomíjí jednu zásadnější změnu, která naprosto mění zažitě představy o čtení a psaní jakožto individuální a soukromé činnosti. Jedná se o vznik kolaborativních textů, a tím i struktury „účastníci - participační a interaktivní prostředí“. Tento nový typ vztahu mezi člověkem a médiem je typický nejen pro různé diskusní skupiny, chaty a virtuální společnosti, ale právě pro tzv. kolaborativní psaní, kterým se budeme zabývat. „Kolektivní“ charakter nových médií potvrzují i systémy, které mají za cíl podporovat vzájemnou spolupráci mezi účastníky, jako jsou různé filtrovací a anotační nástroje (CritSuite, Backlinks) nebo nástroje, které třídí názory tím, že napodobují burzu či sázkovou kancelář (Foresight Exchange).

Přítomnost čtenáře v díle a rozšíření aktivit čtenáře od pouhého čtení k dotváření díla se jeví jako zásadní obrat, který charakterizuje nová média. Najdeme ovšem řadu příkladů, které dokazují, že aktivního čtenáře vytvořily již starší média - knihy a noviny. Kromě obrácení se k čtenáři, které patřilo k dobrému tónu každé knihy, známe také případy knih, které uváděly námítky čtenářů a odpovědi autora v každém dalším vydání (např. Descartes). Mnohem větší prostor pro reakce čtenářů pak vytvořily noviny, které tím definitivně změnily vztah autor - čtenář podobný do té doby vztahu Boha a člověka. Noviny jsou také prvním příkladem spolupráce mezi čtenáři, která dosahuje kulminace v kolaborativních textech. Vztah mezi samotnými čtenáři byl umožněn různými rubrikami, jako jsou dopisy nebo reakce čtenářů, kde každý získal prostor reagovat na texty v novinách nebo na dopisy jiných čtenářů. Rozdíl mezi kolaborativními texty a podobnými dopisy se týká statusu původního textu, který má v případě novin povahu „svatého písma“, ke kterému se stále odkazuje, což u kolaborativních textů neexistuje. Kolaborativní texty se více podobají sborníkům, na rozdíl od nich ovšem nekladou žádný důraz na odbornost autorů - čtenářů. Proto také nebývají nikdy dokončené a hotové, a jejich produkce není ničím a nikým ani řízena ani omezována, většinou stačí poslat text na určitou stránku.

### Epistemologie fanouškovství a kolaborace médií

Kult určitého herce, herečky, knihy nebo hudby se neomezuje pouze na naše století, s nástupem elektronických médií ovšem dosahuje nevidaných rozměrů a podob. Fanouškovství velmi citlivě reaguje na vývoj médií, a proto je hodnotným materiálem pro zkoumání různých forem komunikace a sdružování. Většinou je hodnoceno velmi negativně jako projev voyeurství, pasivity, hlouposti, závislosti, otroctví apod. Nejhorší pověst pak mají sportovní fanoušci, kteří jsou považováni za patologický jev ve společnosti, a stále se zdůrazňuje jejich fanatismus a agresivita. Není to ovšem úplná pravda. Aktivní sportovní fanoušek neustále zpracovává velké množství informací, a na základě toho pak spekuluje o výsledku budoucích utkání. Navíc se musí seznámit nejen s různými sportovními statistikami, ale vyslechnout si hromadu dalších analýz a komentářů o různých hráčích a klubech. Takový fanoušek je proto více analytický než fanatický, a jeho divactví není prostým voyeurismem nebo pasivitou, ale intelektuální prací se složitým symbolickým systémem. Na rozdíl od jiných forem vědění a kompetence, které se vážou na instituce škol nebo univerzit, má toto vědění mnohem menší tradici a moc. Slouží sice k vytvoření identity skupiny fanoušků, nevede ovšem k nastolení autority nebo hierarchie v dané skupině. Navíc, v podobné organizaci nikdo nemusí ospravedlňovat svoje zájmy a také nikdo podobnou činnost nepovažuje za ztrátu času nebo za asociální chování. Vědění fanoušků proto není útekem od reality, ale má stejný nárok na odbornost jako jiné vzdělání. Tuto „deviantní a patologickou“ závislost na určitém seriálu nebo sportu můžeme jednoduše připodobnit k odbornému zápalu. V případě fanoušků různých filmů nebo seriálu má tento zápal podobu psaní „kolaborativních“ nebo kolektivních textů - fantextů (tzv. collaborative fan fiction). Fantexty, v kterých si autoři-fanoušci vypůjčují pro svoje fantazie postavy z TV seriálu nebo filmu, jsou jedním z typických projevů fanouškovství na internetu. V minulosti se podobná literatura šířila na různých konferencích a po specializovaných časopisech, dnes k tomu stačí internet. Na něm vznikají stránky věnované fantextům (fansites), na kterých se jednoznačně prosadily texty popisující sexuální fantazie o postavách ze seriálu.

Archivy fantextů najdeme na různých adresách, a jeden z největších pak na <http://members.aol.com/ksnicholas/fanfic/index.html>. Samotný název „kolaborativní“, který se často objevuje u fantextů, zní sice pejorativně, je ovšem ustáleným názvem pro všechny radikální formy hypertextů a projektů, v kterých jsou čtenáři pobízeni, aby přispívali textem, příběhem nebo výzkumem na určitou stránku. Kolaborativní texty nebývají nikdy dokončené, a jejich produkce není ničím a nikým řízena nebo omezována, většinou stačí poslat text na určitou stránku. Mohou to být například společné deníky jako již zaniklé [www.thespot.com](http://www.thespot.com), nebo projekty jako CityThreads ([http://192.211.16.13/curricular/panopticon/student\\_projects/fiction/thread.htm](http://192.211.16.13/curricular/panopticon/student_projects/fiction/thread.htm)) případně stránky, které sbírají příběhy na určité téma (matky, strašidla, apod. ). Velmi zdařilým příkladem kolaborativního textu je také lokální „Pohádka českého člověka“ na stránce [www.peoples.cz](http://www.peoples.cz), na kterou by měl přispět každý, komu se dělá zle z obsesivního uvádění pohádek na TV. V neposlední řadě zde patří také vědecké texty, které sbírají například materiály o spisovatelce ze 17. století Madame de Lafayette a její době na <http://gnv.fdt.net/~christys/goldind.html>, atd. Zajímavým zdrojem informací o kolaborativních textech je <http://www.servtech.com/~mvail/literature.html>, kde najdeme seznam projektů z dějin literatury, nebo <http://ezone.org/ez/e13/web.html>, kde najdeme umělecké texty nových autorů.

Kolaborativní texty na rozdíl od diskusních skupin nebývají polemické a na rozdíl od virtuálních společností a chatů zde chybí simultánní konverzace. Název „kolaborativní texty“ použil jako první nejspíš klasik hypertextových teorií, G.P. Landowa, který z negativních konotací slova „kolaborace“ viní romantismus a jeho představu autora-génia, který si vystačí sám. Spolupráce s nepřítelem ovšem vždy znamená osobní prospěch, je to spolupráce namířená proti skupině, a proto je výrazem individuality nikoli jejím popřením. Mnohem zajímavější je jeho tvrzení, že všechny texty jsou v jistém smyslu kolektivním dílem. Vždy vlastně píšeme poznámky k něčemu, co již bylo napsáno, a vlastně přeskupujeme texty a jazyky, které již existují. Zvláštností nových médií je pak pouze to, že podobné činnosti zviditelnily, zvláště pak činnosti, jako je psaní poznámek, které dříve patřilo do soukromé sféry. Soukromé činnosti a zkušenosti s čtením a psaním se díky novým médiím stávají veřejné. Např. poznámky k [www](http://www) stránkám si může každý přečíst a na ně reagovat pomocí speciálního softwaru (CritSuite, Backlinks, Annotator, atd.). Proto je pro popis hypertextů a kolaborativních textů důležitý další Landowův pojem „konvergence“, který označuje jak spojení technologie a postmoderních teorií, funkce autora a čtenáře v díle, tak především spojení veřejné a soukromé sféry. Právě kolaborativní texty faninek a fanoušků různých seriálů a filmů jsou krásnou úkazkou tohoto spojení soukromého a veřejného, totiž soukromých fantazií a „veřejného majetku“ - filmové postavy. Fantexty narušují jednosměrnost vztahu konzumentů k tvůrci, čili vztah čtenáře k autoru, navíc ještě překonávají rozdíl mezi divákem a čtenářem. Tento nový typ diváků, kteří píšou a čtou příběhy o TV seriálech, propojují média, která se zdála nespojitelná, dokonce nepřátelská. Na rozdíl od kritiky filmu nebo hudby, což je paradigmatický příklad propojení médií (kdy se v médiu textu vyjadřujeme o jiném médiu, například o filmu), spojení médií u kolaborativních textů má opačný charakter než kritika. Narativní formu TV seriálů nebo filmu se fantexty snaží zmnožovat nikoli podřít jinému diskursu.

Fantexty jsou vlastně pokračováním a domýšlením si TV seriálů a postav pomocí média internetu, vymýšlením si příběhů, které pak tvoří kolaborativní texty. Označení „kolaborativní psaní“ je velmi výstižné - každý fantext je vlastně zradou jednoho média a kolaborací s „nepřátelským“ médiem. Fantexty se paradoxně snaží vytvořit literaturu o televizních seriálech na internetu, takže zde vidíme nejen zradu TV, ale také psaní, které je přece jen nepřítelem diváctví a vizuálního požitku. Navíc se tato zrada odehrává na internetu, který je „nepřítelem“ jak tradičních filmů, tak textů. Zvláštní kombinace médií v případě fantextů provokuje i tím, že velká část těchto textů rozvíjí sexuální fantazie nad danou postavou nebo různě paroduje původní seriál. Na rozdíl od obyčejných faninek a fanoušků, autoři fantextů obdivují spíše postavu vytvořenou seriálem a velmi zřídka vytvářejí příběhy o určitém herci nebo herečce. Anonymnost a svoboda projevu na internetu jim navíc umožňuje naprosto otevřeně psát o svých fantaziích a nestarat se o společenskou tabu. Proto se tyto texty staly velmi zajímavé pro feministickou kritiku. Fantexty totiž většinou píšou ženy, které v nich svobodně projevují svoje erotické fantazie a názory, takže tyto „fansites“ mají pro ženy podobnou funkci jakou kdysi pánské kluby pro muže.

## Fantexty - simulace simulace nebo touha pro interaktivní médium?

„Xena: Chceš nás vidět společně... Tak se dívej! Gabrielo, pojd'...

Gabriela se poslušně po kolenou připlazila ke Xeně. Xena uvolnila nohy a stehna odtáhla od sebe. Ruce natáhla před sebe.

Xena: Gabrielo, pojd' ke mně!

Citát z příběhu „Ve třech“, autor(ka) SeXena

<http://www.volny.cz/sexena/xenaverse/xenaverse.htm>

Není to žádný úryvek z pornostránky ani recese, ale právě jste se seznámili s fantextem věnovaným populární Xeně. Základní rozdělení fantextů vychází z erotického obsahu jednotlivých příběhů, které se dále dělí na „het“ a „slash“. Zatímco „het“ se týká heterosexuálních vztahů mezi seriálovými postavami, „slash“ jsou naopak lesbické a gayovské povídky (gayfic), které většinou píše ženy. Zvláštní skupinou jsou pak „treksmut“ příběhy, což jsou nekonečné erotické reje s muži, ženami, bohy, upíry a vším možným ze seriálu Star Trek nebo tzv. „triosmut“ o Aktech X na adrese <http://members.tripod.com/lonchura/het.html> nebo <http://www.avalon.net/~nonie/spike/heart.txt>, což jsou všechno různé podoby skupinového sexu. Většina příběhů je distribuovaná v podobě řetězců (web ring) - stránek s podobnou tematikou odkazujících na sebe navzájem. Informace o různých řetězcích najedeme na adrese <http://nav.webring.org>, kde je přibližně 84 skupin, 66 000 různých témat a přibližně 1.5 milionů stránek.

Fantextů nazývaných erotické neboli příběhy pro dospělé (alternative fan fiction, fan erotica) je asi 601 řetězců, 15 000 stránek a kolem 180 000 příběhů. Zcela zvláštní kategorií fantextů je již zmíněný „slash“ (česky „lomítko“), který představuje nejprogresivnější formu erotických fantextů, takže dosahuje 85 řetězců a asi 15 000 příběhů (viz např. <http://slash.virtualave.net/>). Samotný název pochází nejspíše od vyznavačů seriálu Star Trek, kteří si domýšleli vztah kapitán Kirka a Spocka, takže se ustálil znak K/ S pro příběhy, které popisovaly jejich sexuální vztah. Všechny příběhy ovšem nejsou jenom o sexu, existují například „gen“ příběhy, což jsou buď „het“ příběhy nebo příběhy bez sexu. Navíc, ženský „slash“ je většinou velice narativní takže sex nehraje tak významnou roli, jak by se zdálo podle označení. Existují ovšem výjimka, která se nazývá PWP, což jsou příběhy jenom o sexu, jejichž zkratka byla vytvořena z otázky Plot, what plot? (Zápletka, jakápak zápletka?).

Zvláštní záliba v zkratkách charakterizuje literární kritiku fantextů, která má většinou podobu slovníku a nutně patří do úvodu každého příběhu. Tato zvláštní záliba nejspíše souvisí s tím, že zkratky budí dojem odborné terminologie a také zjednodušují složité myšlenkové konstrukce, čímž je zviditelní do podoby jakéhosi „programovacího“ jazyka. Každý příběh je tak možné popsat pomocí zkratek jakoby se jednalo o malý program, který obsahuje např. f/f/f a s/m v AU (či A/U), což by znamenalo, že je to příběh popisující vztah mezi třemi ženskými postavami (f/f/f) s prvky sadomasochismus (s/m) odehrávající se v alternativním světě (AU), totiž v jiném prostředí než původní seriál. Jazyk těchto zkratek představuje velmi důležitou součást fantextů, které jsou vždy podobným způsobem indexované na fanstránkách shromažďujících příběhy. Jako příklad by mohly sloužit stránky věnované seriálu Akta X a Sentinel psané autorkou cmshaw, kde je příběh pod názvem „Dvojitý Agent“ popisován tímto způsobem: NC-17 for sex. The beginnings of an unfinished story about Krycek's partnership with Mulder. M/K. 26.01.1998. 20 K. <http://www.geocities.com/Area51/Shire/6930/mine.html> (NC-17, sex. Začátek nedokončeného příběhu o Krycekově vztahu s Mulderem...)

Zkratka NC - 17 je vypůjčena z ratingu filmů, u kterých se vhodnost filmu určuje podle věku diváků, takže NC - 17 označuje erotický obsah a násilí, což je nelegální ukazovat osobám mladším 18 let. Navíc je tato povídka objektivizovaná ještě tím, že se udává její velikost v Kb. Najdeme ovšem i příklady, které prozrazují ironické používání podobné terminologie, např. na stránce o Highlanderovi (<http://www.mediafans.org/krellldom>): „*The boys wanted to get a lot closer than originally planned. So now there's both „R“-ish M/F stuff, and some serious M/M snogging going on. So, if your government has said „nix“ to your reading this because of your young age, get out of here. No one wants any trouble.*“ (Chlapci, myslí se Highlander a princ z příběhu, se chtěli sblížit mnohem víc než bylo plánováno. Takže tu máme věci jako R a S/M a velmi vážné M/M. V případě, že tvoje vláda zakazuje čtení podobných věcí kvůli věku, okamžitě zmiz. Nikdo nechce mít problémy.)

<http://mediafans.org/rachael/highlander/revenant/index.html>

Na fanstránkách je psaní podobných upozornění až obsesivní, takže je najdeme nejenom na úvodní stránce, ale i před každým příběhem. Můžeme to vidět na dalším příkladu, což jsou

stránky věnované populární Xeně ([www.obsession14.com](http://www.obsession14.com)), na kterých 55 autorek vytvářejí „slash“ příběhy o vztahu mezi Xenou a Gabriellou. Jako typickou můžeme uvést část, kterou napsala Patricia L. Ennis. První, co uvidíme je symbol vykřičníku, který označuje sex a násilí případně znásilnění. Podobně, na stránkách věnovaných postavě Zorra jsou červenými písmeny označené příběhy se sexuálním obsahem (<http://banderas-mall.com/sequel/index.html/>). Za tím následuje buď tzv. „header info“ (upozornění nebo informace v titulku nebo hlavičce textu) nebo „disclaimer“ (zvláštní popírání). Jedná se o upozornění na autorská práva a také na obsah příběhu, totiž jaké sexuální vztahy se popisují a zda se v příběhu vyskytuje násilí, smrt, znásilnění nebo sprostá slova. Takové typické upozornění může vypadat: „*These stories were written without the knowledge or consent of MCA/Universal and are not intended to infringe on any copyrights. These stories are for mature readers, over the age 21 who are not offended by explicit love scenes between two women. If you are not 21, go away please. If you live in a state that prohibits this type of thing, do not read any further and seriously consider moving! All of these stories are about the relationship between Xena and Gabriella as I perceived it. You are welcome to send your opinions and I crave feedback, but I will not read, or respond to, abusive letters! That said, Thanks and Enjoy!*“ (Tyto příběhy jsou napsané bez svolení MCA/Universal, i když jejich záměrem ovšem není porušovat autorská práva. Tyto příběhy by měli číst dospělí čtenáři, kterým již bylo 21 let a které nepobuřuje explicitní milostný scény mezi dvěma ženami. V případě, že vám ještě není 21, odejděte. V případě, že žijete v státě, který zakazuje podobné věci, nečtěte dál a skutečně odejděte! Všechny tyto příběhy jsou o vztahu Xeny a Gabrielly jak ho vidím já. Rádá si přečtu vaše názory a reakce, nebudu ovšem odpovídat na agresivní dopisy! Domluvila, tak děkuji a užijte si to!) <http://www.obsession14.com/XenaRotica/DAX/dax.htm>

Na tomto citátu vidíme, že se velká pozornost věnuje autorským právům. „Autor“ slash literatury musí být velmi dobře obeznámen s tím, kdo daný seriál nebo postavu vytvořil, a omluvit se, že si danou postavu vypůjčuje, zároveň pak všechny ujistit, že si na tom nechce vydělat. Podobná prohlášení mají většinou rozpoznatelnou strukturu: „*Xena a Gabriella jsou ochrannou známkou MCA a vlastnictvím MCA, ale všechno, co je zde napsané je vlastnictvím... , takže není radno příběh rozšiřovat.*“ Zajímavé jsou ovšem důvody, které autoři uvádějí pro toto zvláštní porušování autorských práv a vypůjčování si postav. Často uvádějí, že se jedná o dílo lásky nebo psaní pro radost (kolaborativní texty o Highlanderovi) <http://mediafans.org/rachael/highlander/revenant/index.html>, případně jsou tam tajemné výroky typu: „*Půjčili jsme si je ve snaze napsat něco vágně zábavného pro ty z nás, kteří vědí jak by to všechno mělo být*“ v Xeně (They are borrowed here in an attempt to write something vaguely entertaining for all of us that know how things should really be). <http://www.obsession14.com/XenaRotica/DAX/labrys.htm>

Někteří se snaží celý tento zločin maskovat údajným vědeckým zájmem o populární kulturu a prezentaci seriálových postav na různých médiích. Psaní podobných příběhu je pak vlastně výzkum (Rachael Sabotini v Highlanderovi): „*This site serve as a non-profit scholarly work which reviews, promotes, and documents elements of how characters are portrayed in media. All ideas in this site are expressed as a continuation of thought covering pop culture associated with television and movies. Some illustrations and words are the creation of others that have appeared in other publications. Their inclusion in this site is not intended as an infringement of their copyright in any way, but rather is done in the interest of documenting and reviewing pieces of pop culture relating to television and movie history.*“ (Tyto webové stránky slouží pro neziskový, vědecký projekt, který se zabývá kritikou, ale také propaguje seriál a dokumentuje elementy toho, jak byly postavy prezentovány v různých médiích. Všechny názory na těchto stránkách jsou jen rozvinutím myšlenek zabývajících se populární kulturou spojenou s televizí a s filmem. Některé ilustrace a slova jsou výtvorem osob, které je publikovali na jiných místech. Jejich zapojení do těchto stránek nemá v úmyslu porušovat autorská práva jen dokumentovat a uvést části populární kultury, které se týkají televize a dějin filmu.) <http://mediafans.org/rachael/index.html>

Všechny tyto příklady ukazují zvláštní propojení cenzorského jazyka s autorským, kdy je autor nebo autorka „slashu“ sama sobě cenzorem. Psaní „slashu“ proto předpokládá znalost filmového průmyslu, kterou autorky předvádí nejen v případě autorských práv a názvů společnosti, ale i u zkratk (ratingu), které jsou vypůjčeny z filmů a popisují pro koho je daný příběh nevhodný. Kromě samotných textů, které používají jména postav, součástí některých stránek jsou také archivy fotografií a popisů postav, případně vyhledávače, které umožňují najít příběh, který vás zajímá podle postavy. Vždy je zde snaha nepřekvapit čtenáře, ale dopředu určit obsah a také vhodný věk pro čtení. Upozornění slouží i pro vyznávače dané postavy, kteří si nepřejí vidět svoje hrdiny v podobných scénách. Tato upozornění na začátku každého příběhu

jsou proto podobná informacemi, které se uvádějí u každého léku nebo potraviny, na kterých je popsáno složení a případné vedlejší účinky. Z toho vyplývá provokativní otázka. Dokládá tato spojitost mezi textem, potravinou a lékem konzumní povahu těchto příběhů? nebo jejich léčebnou funkci? nebo je za tím pouhý strach a opatrnost kvůli autorským zákonům? Spojení sexuálních fantazií s podobným objektivizováním každého příběhu je navíc zajímavý příklad spojení intimního a veřejného, chaosu a řádu, ničení autorských práv a vytváření si samovolných restrikcí.

Situace českých fantextů je poněkud specifická, protože autorská práva nejsou tak hlídána. Na druhou stranu ovšem psaní podobných textů ještě nezdomácnělo, takže se stále jedná o poměrně ojedinělé případy. Za zmínku stojí asi jediná stránka věnovaná Xeně - Xenaverse <http://www.volny.cz/sexena/xenaverse/xenaverse.htm>, na které v současné době píše tři „profesionální“ autoři (autorů) fantextů: ReMortician, Xman a Sexena. Na začátku příběhu bud' žádné informace uvedené nejsou (Sexena) nebo jsou velmi zajímavě strukturované (ReMortician): „*Věcné Varování: Tento příběh obsahuje prvky autoerotiky, sexu a trochu toho násilí mezi dvěma ženami. I když všechny části byli sepsány za účelem vzrušení, mohou se objevit i tací, u kterých by některé části mohli vyvolat znechucení. Prosím, bylo by pro Vás lepší, je přeskocit. Navíc se tu vyskytují i sprostá slova, takže... Děti, nečtěte to!* Upozornění: Příběh je umístěn za epizodu z HTLJ Armageddon Now II, na jejímž konci je Callisto prohozena vírem do Prostoru mezi světy, kde zůstává uvězněna.

*Prohlášení: Toto je výtvar čistě fantazie, nezaložený na žádných skutečných událostech, který jen vyplňuje prázdný prostor mezi epizodami - nic víc. Autor nenes žádnou odpovědnost za následky činů, ke kterým by se po přečtení mohl někdo nechat inspirovat. Jak jsem již uvedl, je to fikce, kterou doma raději nezkoušejte.*

*Pro Foro Externo: Tato událost je součástí rozsáhlejší povídky - Nebesa roztržena ve dvě - , která by od března 2000 měla být uveřejněna na mých stránkách o Callisto (odkaz najdete v sekci Linky). Jedná se o cross-over s Tomb Raider, tak pevně věřím, že setkání Callisto vs. Lara Croft Vás nenechá zcela chladnými.*

*Xenite Disclaimer: Xena's merciful heart was really hurt during production of this dark faerytale. So nice. Don't you think?"*

Zvláště „Xenite Disclaimer“ (někdy také humorous disclaimer) je ironií na seriál, kde se na konci vždy dozvíme, že se nikomu z herců ani zvířat nic nestalo a že to byla jen fikce. Na rozdíl od anglických fantextů, které se neustále omlouvají za podobnost fikce k původnímu seriálu, české fantexty z nepochopitelného důvodu upozorňují, že příběh neodkazuje k skutečným událostem, viz předchozí disclaimer a tento od Xmana: „*Události a postavy popsané v tomto příběhu jsou smyšlené. Jakákoliv podobnost ke skutečným událostem nebo osobám je předem vyloučena.*

*AUTOR - umístil děj příběhu za poslední díl třetí série XWP Sacrifice, part II.*

*- tvrdí, že Xena není lesba. (možná je to dané tím, že autor sám rozhodně není teplouš a patří k lidem, kteří si pod pojmem sex představí pouze muže a ženu.)*

*- rozhodně není toho názoru, že muž ženě vládne (žena muži už vůbec ne).*

*- si nemyslí, že je v povídce obsaženo nějaké násilí, rasismus, fašismus nebo nabádání k nějaké jiné z nezákonných činností.*

*- si myslí, by Xena měla mít více milostných románků (nemyslí tím, aby se vyspala s každým, s kým jen může).*

*- si přeje zatím zůstat v anonymitě. V případě zájmu o jeho další tvorbu pošlete email na jeho emailovou adresu.*

*- se tímto s vámi loučí a přeje hezké počtení.“*

Navíc, na českých stránkách jsou velmi populární tzv. subtexty, hledání lesbických náznaků v seriálu, což se stalo hrou, v které se různé fanstránky předbíhají. Další ambiciózní stránkou na českém internetu, na které najdeme fantext o Xeně je <http://almyr.jedisoft.cz/undergr1.htm>. Autor(ka) Almyr zde dokonce skládá hudbu, píše poezii, maluje obrázky, kreslí comics, a všechno je to o Xeně. České stránky jsou obecně mnohem různorodější než americké, takže se zájem o Xenu spojuje např. se zájmem o esoterii, ženská božstva a kelty (Almyr), nebo jako na stránkách Xenaverse se zájmem o antické báje a poezii. Na stránkách Xenaverse můžeme například číst tento vzletný úvod: „*Poezie o Xeně, Xenin svět... Xenaverse je jedním slovem pro to všechno. Většinou se jedná o nejrůznější povídky a "scény / výstupy, které v seriálu nebyli"... Ano, povídky jsou a budou jedinou (jedinou :-)) náplní tohoto odkazu na SeXeně. Vždy to budou povídky původní, české - z klávesnice mé, nebo někoho z vás. Vy, kdož se pisatelstvím taktéž zabýváte a Xenu máte přinejmenším rádi tak jako já, tímto máte možnost sem také přispět - napiště mi o tom.“*

Mnohem zajímavějším čtením než samotné příběhy jsou slovníky fantextů nebo fanfikce, které na českých stránkách ještě chybějí. Kromě již zmíněných zkratk popisujících sexuální vztahy mezi postavami, nacházíme tam překvapivě bohatý slovník a rejstřík pojmů popisujících různé formy bolesti a utrpení. Např. „angst“ znamená emocionální bolest, čili příběh, v kterém podobné vnitřní trápení postavy hraje ústřední roli, a údajně to přidává intenzitu příběhu. B&D nebo bd znamená přitahování a dominance (bondage and domination), různé boje a hry ve vztahu, které často vedou k ponižování druhé strany. H/C je akronym pro Hurt/Comfort, kdy je vztah mezi postavami založen na empatii jedné postavy k bolesti druhé, což údajně často končí sexem. S/M jsou příběhy o bolesti a ponižování, které je ovšem chtěné, a Bdsm jsou příběhy, který obsahuje jak b&d tak s&m. Navíc se v některých příbězích může vyskytovat UST (unresolved sexual tension), což je sexuální tenze mezi dvěma postavami, které nejsou ve vztahu, nebo D/s, což je sexuální dominance a submise, atd.. Kromě příběhů o bolesti a trápení, existují i příběhy „HHJJ“ (Happy happy joy joy) nebo tzv. „drabble“, což je příběh, který má přesně 100 slov a představuje častou formu v různých soutěžích. „Filk“ nejsou příběhy, ale básně o postavách nebo seriálu, které jsou většinou parodické, ale objevuje se i typ „ose“ básní, v kterých „everyone dies, except the dog, and then the dog dies to“ (všichni kromě pejska zemřou, a pak zemře i pejsek). Co se týče postav, autoři nejsou omezeni jenom na jeden seriál, v případě „crossover“ příběhů nebo „x-over“ si můžete spojit postavy z různých seriálů. Mnohem zajímavější je případ příběhů „Mary Sue“, kde se objevuje dvojník autora. „Mary Sue“ příběhy jsou považované za projev amatérismu, ovšem zkušenější autoři fantextů rádi použijí podobný trik v případě, že chtějí parodovat postavu nebo jako dárek svým přátelům, které nechávají proběhnout příběhem (anglicky se tomu říká „cameo appearance“). Je nutné podotknout, že kromě těchto obecně známých pojmů, má každý seriál svůj vlastní slovník zkratk.

Všechny zmíněné pojmy popisují vztah autorů k postavám a formy psaní fantextu. Velmi zajímavé jsou ovšem pojmy popisující vztah autorů fantextů k původním autorům. Původní předlohy se nazývají kanónem, což autoři fantextů chápou jako fakta, která jsou daná původním seriálem. Pojem TPTB (The Powers That Be) je obecný název pro scénaristu a režiséra filmu nebo seriálu, ke kterým má autor fantextu vztah podobný tomu, jaký mají agenti Akt X k tajemnému muži nebo Faust k Mefistofelovi (Often regarded much in the way that X-Files agents regard Deep Throat and Mr.X, or, if a more classical analogy is preferred, in the way Doctor Faust must have regarded Mephistopheles). Podle toho je vidět, že podobnému psaní se přikládá velká vážnost a že fantexty mají vlastně funkci gnostických evangelií, zakázaných knih apod.. Mezi autory fantextů a autory původní předlohy panuje jistý obdiv a strach, protože původní autoři jsou síly, které mohou ohrozit tvorbu podobných textů, zároveň jsou ovšem zdrojem původní inspirace. V jistém smyslu jsou fantexty nejlepším příkladem novodobé lidové tvořivosti, o které jsme si mysleli, že zanikla. Podobné fantazie, které si propůjčují všem známe a populární seriálové postavy se podobají příběhům starověkých bardů nebo pěvců, kteří si také vymýšleli příběhy o známých božstvech a hrdinech a vytvářeli tím paralelní legendy vzhledem ke kanónu.

Návrat lidové tvořivosti neboli fantexty mají emancipační funkci. Fantexty umožňují nejen ženám rozvíjet volně svoje fantazie, ale především divákům umožňují participaci na podívané nebo rituálu, který se odehrává několikrát týdně (u seriálů), případně na zjevení, které se odehraje jednou (film v kině). Diváci přestávají jenom konzumovat film a stále více žádají o účast na samotné tvorbě příběhu. Projevuje se to tak, že se o seriálu nebo filmu vyjadřují v různých médiích („dopisy rediteli“ atd.) a chtějí rozhodovat o jeho dalším pokračování. Interaktivita, kterou dnešní diváci vyžadují od seriálů a filmů je zkušenost, kterou si přinášejí z nových médií a kterou chtějí rozvinout také v tradičním médiu. V současné době proto již vznikly filmy, které jsou si plně vědomi nového typu diváků, takže otevřeně podporují aktivitu fanoušků na různých médiích. Nejlepším příkladem je úspěšný Blair Witch Project, který umožňuje divákům aktivně se účastnit pátrání po zmizelých studentech na webu, kde najdou další detaily, fotografie a „neověřené zprávy“. Takový film je pak teprve začátkem nebo úvodem do složité hry, jakou je pátrání po zmizelých studentech. Kromě stránek pokračujících v pátrání, najdeme také komerční stránky, kde si můžeme zakoupit různé větvíčky a další fetiše, a také diskusní skupiny, na kterých zjistíme, že někteří diváci tomu skutečně uvěřili nebo se alespoň tak tváří. Někteří kritici označují Blair Witch Project za film který zrušil bariery mezi starými a novými médií, mezi internetem a filmem. Estetika Blair Witch, všudypřítomné amatérské kamery a kutilství, nahrávají zkušenosti uživatelů internetu, kde každý je potenciálním výrobcem i konzumentem. Josh Ozersky ve své kritice projektu a fenoménu Blair Witch to velmi výstižně shrnuje: „*TBWP's (The Blair Witch Project) crudeness, combined with the mythology of its cheap creation, resonates with Webbies. The idea of making a classic horror film with three actors, a camera, and a mike, has an intimate kinship with the Web fantasy of every man his*

*own publisher. The so-called Internet community is writing valentines to the Blair Witch - which amounts, essentially, to writing valentines to itself. Netizens have finally seen their own image on the big screen and are ready for more. Until that happens, they'll return the favor on small screens everywhere.*" (The Atlantic Monthly, <http://www.theatlantic.com/unbound/citation/wc990811.htm>)

Blair Witch Project se vlastně stal mediálním strojem, který naplnil již existující potřebu, o které svědčí existence fantextů. Budoucnost proto patří filmům, které dovolí podobnou spolupráci diváků s režisérem, což je příklad nově vznikající thrilleru na internetu „Running Time“ [www.itsyourmovie.com](http://www.itsyourmovie.com). Tento film totiž vzniká jednoduše na základě hlasování diváků. Chování jaké pozorujeme u diváků seriálu není cizí ani sportovním fanouškům, kteří hrají imaginární utkání postavené na statistikách skutečných hráčů <http://www.fantasyinsights.com/>. Na základě statistik individuálních hráčů v skutečných zápasech se určuje výsledek v imaginárním utkání, které hrají imaginární týmy vytvořené fanoušky. V těchto hrách dochází k podobným jevům jaké známe ze skutečného sportu: prodávání hráčů, přecházení do různých týmů, problémy s řízením týmu atd.. Kromě těchto her, existují také videohry, které simulují utkání a dokonce i komentáře, při podobných utkáních (GameDay2000). Videohra umožňuje vytvářet utkání mezi skutečnými i vymyšlenými týmy na skutečných a vymyšlených stadionech, takže míra simulace sportu dosahuje vrcholu.

Všechny tyto příklady fanouškovských aktivit ukazují, že dnešní divák stále více vyžaduje interaktivní chování ze strany média. Je jenom otázkou času, kdy rozdíl mezi filmem, podívanou na TV a videohrou úplně zmizí. Otázka simulací je zde zbytečná, protože mnohem důležitější je aktivita a pasivita uživatelů, čili interaktivní nároky budoucích diváků-participantů. Tyto nároky směřují k důrazu na intenzivní spolupráci mezi uživateli navzájem a také mezi médii. Budoucí média se proto podobají stále více rituálům spíše než muzeím nebo archívům, nejsou to pouhé stroje na reprodukci něčeho již daného, ale stroje symbioticky spojené s lidmi.

## Kamera jako médium a předmět destrukce: fenomén „Blair Witch“

### První „internetový“ film

Překlad titulu filmu „Blair Witch Project“ do češtiny jako „Záhada Blair Witch“ nejen zaměňuje neutrální a výstižné slovo „projekt“ s hororovým klišé „záhada“, ale naprosto míjí intence tvůrců, že se nejedná o obyčejný film, ale o happening. Projekt zahrnuje jak údajný dokumentární film natočený trojicí zmizelých studentů, tak dokument o jejich zmizení a simulované celosvětové pátrání po pohřešovaných studentech. Tento projekt je vlastně svérázným experimentem s publikem. Snaží se nejen přesvědčit o pravdivosti líčených událostí, ale také zapojit všechna další média a hlavně internet do pátrání a pokračování celého show. Svoji filmovou a fiktivní povahu popírá napodobováním techniky dokumentu a domácího videa a také použitím tištěných materiálů, jako jsou letáky s jmény, fotografiemi a popisem pohřešovaných studentů nebo leták popisující historii čarodějnice z Blaire, a také různými událostmi v rámci premiér filmu. „Projekt Blair Witch“ navíc dokonalým způsobem zapojil „internetovou“ veřejnost a umožnil divákům plnou participaci na podívané. Filmová část projektu Blair Witch byla jenom začátkem nebo úvodem do složité hry, kterou je pátrání po údajně zmizelých studentech a vytváření kultu „Blair Witch“. Kromě stránek pokračujících v tomto pátrání (<http://www.theblairwitchfiles.com/> apod.), na kterých bylo možné stále hledat další detaily, fotografie a „neověřené zprávy“, velmi populární se staly komerční stránky prodávajících větvíčky a další fetiše (asi 130 obchodů uvedených na Yahoo), nebo diskusní skupiny, v kterých bylo možné narazit na lidi, kteří celému příběhu skutečně uvěřili nebo se alespoň úspěšně tvářili, že tomu věří.

„Projekt Blair Witch“ proto nejspíš vejde do dějin jako jeden z prvních filmů, které zrušily bariéru mezi starými a novými médii, totiž mezi internetem a filmem. Samotná estetika „Blair Witch“, všudypřítomné amatérské kamery a kutilství jako styl výroby filmu, nahrávají zkušenosti uživatelů internetu, kde je každý potenciálním výrobcem i konzumentem. Interaktivita, kterou diváci v stále větší míře vyžadují od seriálů a filmů, je také zkušenost, kterou si přinášejí z nových médií a kterou „Blair Witch“ dokonale využívá. Celý projekt je jakýmsi mediálním strojem naplňujícím již existující potřebu po interaktivní podívané, o které svědčí například i existence fantextů. Tyto texty psané fanoušky, kteří se rozhodli vymyslet a dopsat vlastní pokračování daného filmu nebo seriálu bez souhlasu tvůrce, jsou stále populárnější na internetu. Budoucnost proto patří filmům, které dovolí podobnou spolupráci diváků-fanoušků s režisérem, což je příklad nově vznikajících filmů na internetu, jako je „Running Time“, který byl vytvořen na základě nápadů a hlasování návštěvníků stránek [www.itsyourmovie.com](http://www.itsyourmovie.com).

### V hlavní roli kamera

„Záhada Blair Witch 2“ je poklonou a poctou právě fanoušků, kteří se stávají přímo hrdinami tohoto filmu. Projekt už není jenom o pátrání po zmizelých studentech nebo čarodějnici, ale přímo o mediálním šílenství, které rozpoutalo uvedení prvního dokumentu o Blair Witch. Z dokumentárního filmu o čarodějnici, který se stal filmem o zmizelých studentech natáčejících tento dokument, najednou máme film o fanoušcích celé legendy a projektu. Děj obou filmů přitom pokračuje podobně, od původní snahy zdokumentovat legendu (o údajně čarodějnici a zmizení tří studentů) se hrdinové postupně sami stávají jejím předmětem a nakonec i obětí. V novém „Blair Witch“ se pětice hrdinů navíc stává i vykonavatelem legendy.

Ztráta distance ke zkoumanému předmětu (legendě) je v obou případech doslovná a ústřední roli v tom hraje kamera. Zkoumat legendu a stát se její obětí je přechod, který má v prvním díle podobu paranoidního nahrávání amatérskou kamerou v lese, zatímco v druhém díle se to děje při přehrávání filmu a při práci s digitálním záznamem předchozí noci v lese. Podobně ambivalentní jako celý příběh a záznamy je také samotná postava čarodějnice, která je zároveň obětí hrozného mučení a strašlivou mstitelkou. Fanoušci-hrdinové druhého dílu se proto doslovně stávají obětí i vrahem. Film má v obou případech podobu rituálu, nejen svým nárokem na participaci diváků, ale i tím, že se děj musí opakovat.

Společným momentem obou dílů je kromě zvláštní funkce kamery, která je objektem a tématem filmu, také vítězství orální tradice. Zatímco v prvním díle je motivací udělat dokumentární film o mluvené tradici, v druhém díle máme celou řadu motivací (napsat knihu o této legendě, přímo se seznámit s čarodějnicí nebo na celé legendě vydělat), které končí stejně tragicky. Všechno se ovšem odehrává ve staré a opuštěné továrně na košťata (ironie?) místo v



lese. Oba díly celou dobu směřují k vizuálnímu zachycení „výmyslů“ mluvené tradice a končí potvrzením této tradice, čili vítězstvím starého média vyprávění. Snaha nafilmovat velmi banální legendu tak pokaždé končí tragicky jakoby se tím potvrzovala zakořeněná představa síly a pravdivosti slova nad obrazem. V případě „Blair Witch 1,“ se toto vítězství odehrává velmi nenápadně. Na začátku vidíme studentku Heather, která musí složitě režírovat chaotický les, číst v něm legendu, vybírat místa, která jsou zajímavá pro natáčení. Po chvilce se objevují první známky cizí „režie,“ v podobě nečekaných znaků (větvičky a kameny vytvářející záhadné obrazce, zvláštní zvuky). Zatímco na začátku kamera strukturuje chaotickou krajinu, po chvilce se kamera začíná chaoticky pohybovat po zlověstně strukturované krajině v dlouhých scénách běhání po tmě, zmatených výkřiků a podivných zvuků. Ztráta kontroly kamery nad skutečností vede k úplnému deliriu, a kamera nabývá nejrůznějších funkcí. Od původního nástroje zábavy a experimentu, kdy Heather obsedantně natáčí i velmi vypjaté situace se zdůvodněním, že se tomu později budou smát, až k postupně stále agresivnějším a paranoickému zacházení s kamerou. V pozdějších scénách se kamera stane dokonce předmětem násilí, když Josh fyzicky napadne Heather, aby ukončil její obsedantní natáčení, nebo nástrojem výslechu a mučení, když Josh kamerou vyprovokuje a prohlubuje nervové zhroucení Heather, která musí přiznat, že se ztratili. Je také nástrojem zpovědi pro Heather, která v jedné scéně lituje svých činů před kamerou a snaží se omluvit všem, kterým způsobila bolest. Od původní zábavy se natáčení postupně stává záchranou před šílenstvím, a proto se v jednom momentě Heather přiznává, že natáčí, protože ji nic jiného nezbyvá. Tento zásadní přelom v chápání funkce kamery předznamenává i útok jejich dvou společníků, kteří ji osočují, že všechno nahrává protože věci přes objektiv vypadají mnohem lepší než jsou ve skutečnosti. Najednou se kamera stává prostředkem psychického přežití, jediným kontaktem s civilizací a snahou udržet kontrolu nad šílenstvím. Na konci filmu dochází až k fyzickému ztotožnění se s kamerou, která se stává „druhým okem“ díky světlu v dlouhých nočních scénách plných strachu a nejistoty. Kamera tím přestává zaznamenávat a jenom osvětluje, a toto světlo je malým ostrůvkem jistoty v šílené krajině, v které každým okamžikem zaútočí zlo.

V dalším díle „Blair Witch“ se úplně stejný scénář opakuje při manipulaci s již natočenými materiály z předchozí noci, které nejen zaznamenávají šílenství celé pětičlenné skupiny, ale také toto šílenství prohlubují. Rozpomínání se a postupné dešifrování filmového záznamu tak pokračují souběžně až k momentu, kdy se protagonisté celého příběhu začnou navzájem osočovat a zabíjet. Filmový záznam je zde podobně jako v prvním díle zábavou i záhubou. Oba díly tak zajímavým způsobem spojují osud kamery s osudem hlavních hrdinů. V prvním díle je to trojice studentů, kteří se rozhodli natáčet dvěma kamerami dokument o blairské legendě (černobílé sekvence) a o svém pátrání po dané legendě (barevné sekvence). Postupně se stávají spolu s kamerou obětí této legendy, což je doprovázeno ztrátou rozdílu mezi barevnými a černobílými sekvencemi a také dlouhými záznamy noci a úplné tmy. Snaha zpracovat mýtus kamerou v obou dílech končí ironicky zničením kamery mýtem nebo manipulací záznamů. V závěrečné scéně prvního dílu vidíme záběr jednoho ze studentů v rohu místnosti, přesně podle popisu legendy. Studenti, kteří se snažili médiem filmu zachytit místní legendu se sami stali legendou, po které pátrají fanoušci dalšího dílu. Tentokrát je kamer mnohem více, vlastně jsou kamery všude, a také nejrůznějších druhů - noční a denní, digitální a analogové. Natáčení a prohlížení si záznamů zde vlastně také vede k zopakování celé legendy. V obou dílech jsou kamery zničeny a zůstávají jenom záznamy, jejichž interpretace a prohlížení vede k dalším tragediím. Realismus obou dílů nebo spíše parodie realismu je přímo vázaná na tuto přítomnost kamer a natáčení. Mohli bychom dokonce tvrdit, že v obou dílech má hlavní roli právě kamera a že originalita „dokumentárního“ cyklu Blair Witch spočívá v tom, že to není typický film o filmu, ale o nástroji filmování jako takovém. Kamera přestává být pouhým strojem a stává se prostředníkem mezi chaosem a řádem, skutečností a simulací, racionálním a iracionálním, kontrolou a násilím, a dokonce životem a smrtí. Seberefrenčnost filmu se tím zredukovala na nástroj filmování, který je ve většině filmů přehlížen, navíc je doménou profesionálů - kameramanů, zatímco zde je v rukou úplných amatérů.

Blair Witch 2, Book of Shadows: Blair Witch 2 (USA 2000, 90 min)  
scénář: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, Dick Beebe, Joe Berlinger  
kamera: Nancy Schreiber

režie: Joe Berlinger

hrají: Kim Director, Jeffrey Donovan, Erica Leerhsen, Tristine Skyler, Stephen Barker Turner

Oficiální stránka: <http://www.blairwitch.com/>

## Internet není jen "ancilla" filmu

Internet většinou slouží filmům jako nástroj propagace v podobě oficiálních stránek ve formátu flash nebo bannerů, soutěží o vstupenky a další reklamy na různých serverech. Stále častěji se ovšem objevují pokusy překonat tuto podřadnou funkci internetu a vytvářet filmy, které plně využijí možností nových médií. Nejedná se přitom jen o lepší kvalitu digitálního formátu a streamingu DV filmů na internetu, ale také o uplatnění kolaborativních a dalších vlastností nových technologií při vytváření nebo distribuci filmu.

Mnohem zajímavější než samotný internet jsou právě uživatelé internetu a sociální struktury, které vytvářejí a které revolučním způsobem mění produkci a distribuci materiálů na internetu. Internet je pro film zajímavý jako distribuční a kolaborativní médium spíše než jako pouhé médium prezentace a reklamy. Právě aktivity fanoušků v podobě psaní fantextů první upozornily na nutnost zapojit „internetovou“ veřejnost při tvorbě filmu a umožnit divákům plnou participaci na podívané. Fanoušci na internetu vymýšlejí a dopisují pokračování známých filmů nebo seriálů bez souhlasu tvůrce, a tím jasně ukazují, že budoucnost patří filmům, které dovolí podobnou spolupráci diváků-fanoušků se scénáristou a režisérem. Kolaborativní funkce internetu prezentují právě tyto společnosti fanoušků, kteří spolupracují a volně rozvíjejí svoje fantazie nad daným hrdinou nebo dějem v podobě fantextů. Tvůrci seriálů a filmů se pak v ideálním případě nechávají inspirovat fantexty a konzultují svoje nápady s fanoušky (tak jako v případě „Akt X“), v horším případě se bezvýsledně soudí kvůli porušování autorských práv.

Film, který plně využil kolaborativních vlastností nového média, čímž si získal označení „první internetový film“ je "Running time" na adrese [www.itsyourmovie.com](http://www.itsyourmovie.com). Jak samotný název domény napovídá (Je to Tvůj/Váš film), "Running time" byl natáčen na základě nápadů a hlasování návštěvníků stránek. Je to příběh mladé kurýrky v Londýně, která rozváží dopisy a zásilky po městě a která se zaplete do nebezpečné hry mezi biotechnologickou společností a radikální skupinou ekoteroristů. Na konci pětiminutového bloku diváci mají možnost vybrat si jedno ze tří pokračování, které se pak natáčí další týden. Tento "kolektivní" film přesvědčivě dokázal potřebu publika po interaktivní podívané, na kterou je většina uživatelů internetu zvyklá a kterou ve stále větší míře vyžaduje od „starých“ médií. Tvůrci filmu, mezi ostatními také Simon Beaufoy, scénárista filmu "Full Monty", právem označili tento film za interaktivní (Interactive Motion Picture).

„Running time“, který vznikl na internetu a pro internet není v dnešní době žádnou zvláštností. Na internetu najdeme celou řadu filmů nejrůznějších žánrů a kategorií: horory, jako je „Siréna“ na <http://www.teameffortfilms.com/> nebo film o upírech ve službách vlády <http://www.darkcommandos.com>, komedie ve stylu „Friends“ <http://www.thejunkies.com/> či profesionálně vytvořený film Quantum Project <http://www.quantumproject.com/> za jehož shlédnutí je třeba platit. Na Yahoo jsou internetové filmy dokonce rozdělené podle žánrů <http://movies.yahoo.com/shorts> a existují také speciální portály pro internetové filmy, jako <http://www.ifilm.com>, <http://www.sputnik7.com/> nebo slavný <http://www.atomfilms.com/> (hybrid Atom films a Macromedii) či <http://www.eveo.com/>.

Pro internetové filmy je charakteristická krátkost, čímž se často podobají experimentálním filmům. Jako pozitivní pak můžeme zmínit trend u části těchto filmů, zabývat se aktuálními tématy na internetu nebo o internetu. Velmi populární je například film "MP3" <http://www.filmwave.com/mp3/>, parodie o tom, jak se v roce 2002 mp3 stávají nezákonné, kvůli čemu vzniká speciální jednotka FBI s cílem zničit černý trh s mp3 nahrávkami. Internetové filmy mají v dnešní době také vlastní kritiku, jak o tom svědčí stránky <http://www.shortstuffcentral.com/>.

Zmíněný film "Running time" ovšem překonává krátké filmy, které tvoří většinu produkce na internetu, revolučním použitím kolaborativních vlastností nového prostředí. Na těchto vlastnostech jsou postaveny také filmy, které sbírají a distribuují stránky <http://www.machinima.com/>, další příklad budoucnosti filmu na internetu. Machinima je komunita fanoušků počítačových her, kteří vytvářejí vlastní filmy - pastiše z 3 D animací, počítačových her a také ze skutečných SF filmů. Jedná se o stejný princip jako u fantextů, totiž svévolnou alteraci již daného materiálu (počítačové hry a SF Film) bez souhlasu tvůrců. Spojení animací a filmu je jinak významné ještě z jednoho důvodu. Jak přesvědčivě dokazuje teoretik filmu a nových médií Lev Manovich, u digitální technologie nemá smysl rozlišovat mezi filmem a animací, protože všechno je spíše animací než záběrem kamerou. Internet a digitální filmy vlastně zrušily rozdíl mezi realitou a konstrukcí, protože zrušily rozdíl mezi záběrem kamerou a obrazem vytvořeným digitální manipulací.

Kromě filmů na internetu, je zajímavé si všimnout také filmů, které se snaží převést zkušenost uživatelů internetu, počítačových her apod. do „analogové“ podoby, a spojit tak tradiční filmovou zkušenost s novými médii. Nejsou to jenom filmy natočené podle počítačové hry (jako „Thomb Rider“ s Larou Croft) nebo animované počítačovou grafikou („Eternal Fantasy“), ale také filmy, které divákům umožňují různé stupně participace a interaktivity nebo jednoduše napodobují vizuální konvence typické pro nová média, např. estetiku „oken“ počítačového interface u filmů Petera Greenawaye „Prospero`s Book“ (1991), „The Pillow Book“ (1996). Film „Blair Witch Project“ je pak jeden z prvních, který dokonale zapojil internetovou veřejnost do filmu a podpořil aktivity různých fanoušků, ať už je to nakupování „memorabilií“ nebo psaní a diskutování o filmu či vytváření fanouškovských stránek a skupin. Samotná estetika „Blair Witch“, všudypřítomné amatérské kamery a kutilství spojené s DV filmy, nahrávají zkušenosti uživatelů internetu, kde je každý potenciálním výrobcem i konzumentem. Podobným příkladem je také film „Lola běží o život“, který využívá konvencí počítačových her, takže hlavní hrdinka Lola se podobá elektronickým figurkám: běží bez známky únavy, dokonale rovnoměrně, v rytmu „elektronické“ hudby a dokonce ze stejného důvodu, nasbírat 100 000 bodů (DM). Svým rytmem a formou tento film ztělesňuje počítačovou hru mnohem přesněji než různé přepisy počítačových her, které mají většinou velmi tradiční filmovou podobu.

Kromě kolaborace a interaktivity jako charakteristických vlastností internetových filmů, zajímavá je také otázka distribuce filmu na internetu. Většina filmů je na internetu nabízena zadarmo, což je stav, který nemůže dlouho trvat, protože reklama na stránkách nikdy nezaplátí náklady na jejich udržování ani na nákup nových titulů. Tuto skutečnost si nedávno uvědomili právě <http://www.atomfilms.com> a <http://www.eveo.com/>, kteří se proto snaží rozšířit svoje on-line publikum také na off line publiku různých kabelových televizí. Někteří filmoví tvůrci na internetu dokonce prohlašují, že internet používají pro propagaci svého filmu, aby získali prostředky pro vytvoření tradičních filmů, například skupina kolem <http://www.sputnik7.com/>. Jeden z populárních nezávislých filmů na internetu „The Money Shot“ <http://www.moneyshot-theseries.com>, sitcom z prostředí pornografického průmyslu, dokonce otevřeně hledá investory a tvrdí, že na stránkách nabízí jenom ukázky toho, co by chtěli natočit. Tento trend spolupráce se starými médii a přizpůsobení on-line produktů pro off- line publikum je v každém případě výrazem problémů s on-line filmy a nepochopení možností internetu jako distribučního média.

Velmi nadějný se pro distribuci filmů na internetu jeví systém mikroplateb, tzv. „pay-per-view“. Je to platba za shlédnutí filmu (streaming filmu přes internet) a nikoli za vlastnění materiální kopie díla. Většinou se platí za shlédnutí filmu podle počtu dnů, kdy k němu máme přístup, takže si ho můžeme pouštět po částech. Mikroplatby jsou na rozdíl od on-line prodeje materiálních kopií filmů mnohem levnější a tím přístupné pro široké vrstvy uživatelů internetu. Mezi nejznámější servery, které nabízejí tento model distribuce patří <http://www.cinemanow.com/>, kde se kromě alternativních filmů nabízejí také filmy z běžné produkce Hollywoodských studií. V současnosti je tam asi 250 filmů a 4 nové tituly každý měsíc. Ceny za shlédnutí se pohybují kolem třech dolarů za streaming filmu v průběhu dvou dnů, a navíc je tam také velké množství filmů zdarma. Měsíčně tyto stránky navštíví až 500 000 návštěvníků, kteří shlédnou až 2 000 000 filmů. Podobné, i když více komerčně jsou zaměřené stránky <http://www.SightSound.com>, které také nabízejí shlédnutí na omezený počet dnů nebo na 2 roky za 15 dolarů. Cílem těchto stránek a distribuce filmu na internetu je nabídnout alternativu k domácímu videu spíše než k televizi nebo kinu.

Další zajímavý příkladem prolínání nových technologií s filmem, najdeme na stránce <http://www.dfilm.com>. Služba „Ditigal Moviemaker“ [http://63.197.94.219/index\\_moviemaker.html](http://63.197.94.219/index_moviemaker.html) umožňuje uživatelům vytvářet vlastní filmy-animace. Tím si nejen vyzkouší vytváření filmů, ale také mají možnost poslat výsledné dílo někomu ze svých přátel v podobě flashové pohlednice. Tato služba posouvá kolaborativní a distribuční funkce internetu o krok dál, protože plně využívá principu DIY (do it yourself) - kutilství. Na rozdíl od společného hlasování o pokračování filmu, zde vidíme systém, který umožňuje každému vytvářet vlastní verzi nějakého příběhu a pak sdílet svůj film s ostatními jako pohlednici. Službu vytvořila organizace D.film, která si klade za cíl propagaci digitálních filmů a organizuje cestující festival, přehlídku DV filmů, a také kurzy po různých místech USA a Evropy.

## DV, DVD a filmy na internetu... kde hledat novou filmovou estetiku?

Zatímco na začátku 90tých let byla otázka vztahu filmu a nových médií doménou spekulací a predikcí, druhá polovina 90tých let přinesla velký rozmach digitálních technologií spojených s filmem. Kromě 3-D animací a digitálních manipulací s filmovým záznamem, jaké především „Titanic“ (James Cameron, 1997) nebo „The City of Lost Children“ (Marc Caro, J.P. Jeunet, 1995), vznikl také první, kompletně počítačem animovaný film „Toy Story“ (John Lasseter, 1995). Speciální efekty se postupně přeměnily na počítačem generované efekty, a filmy všech žánrů se začaly stále více upravovat a vylepšovat pomocí digitálních technologií. Tento vývoj snad nejlépe dokresluje informace o natáčení filmu „Stars Wars: Episode 1 - The Phantom Menace“ (George Lucas, 1999), které trvalo pouhých 65 dnů, zatímco postprodukce se protáhla na 2 roky, a 90 procent filmu bylo vytvořeno na počítači. Z těchto důvodů je pro všechny dnešní filmy možná správnější označení digitálně alterované filmy.

Mnohem zajímavější než tato digitalizace Hollywoodu, je vývoj filmů, které jsou přímo natáčeny v digitálním formátu pomocí různých typů DV kamer. Teprve v jejích případech je, jak uvidíme, možné mluvit o nové filmové estetice a jazyce, který ztělesňuje filmy jako „The Blair Witch Project“, „Pi“, „Run, Lola, Run“ atd.. Po technologické stránce je natáčení DV záznamů charakteristické kompresí podobnou JPEG formátu u digitálních fotografií, které umožňuje následnou manipulaci s obrazem na počítači a vytváření dalších formátů pro distribuci, ať už na počítači nebo na jiné obrazovce. Velkou rolí ve sblížení filmu a nových médií sehrál také DVD formát, který byl donedávna považován pouze za formát, ve kterém se filmy přehrávají a nikoli natáčejí. Na letošním CeBITu se ovšem prezentovala první DVD kamera od firmy Hitachi, která je schopná přímo zaznamenávat ve formátu MPEG-2, i když ve velmi špatné kvalitě. DVD je významný nejvíce tím, že se přehrává také na počítači, a navíc se jedná o video s výraznými interaktivními prvky, typickými pro CDROMy. Filmový zážitek se tím přizpůsobuje nárokům uživatelů počítačů na manipulaci s obrazem a slovem, na jakou jsou zvyklí při používání počítačů. Vývoj filmu směřuje od kin a televize stále více k počítačové obrazovce, která umožňuje nejen individualizované přehrávání filmu, ale také získávání informací o filmu a jeho tvůrcích a další propojení médií. Zcela zvláštní kategorií digitálních filmů pak tvoří různé experimenty se streamingem filmu na internetu a také filmy, které vznikají přímo na internetu a pro internet spoluprací uživatelů.

Svéráznou reakcí na tento vývoj a nadměrné používání počítačové technologie ve filmech je hnutí Dogma 95, jehož minimalismus a „neupravený“ obraz má paradoxně blízko právě k estetice DV filmů. Tato negativní reakce vlastně potvrzuje dominanci digitálních technologií ve filmu. V tomto kontextu jsou zajímavé také „tradiční“ filmy, které v analogovém formátu prezentují vizuální konvence typické pro nová média, ať už je to estetika „oken“ počítačového interface v případě filmů Petera Greenwaye „Prospero`s Book“ (1991), „The Pillow Book“ (1996), nebo konvence počítačových her - opakovatelnost děje a „životů“ ve filmech „Run, Lola Run“ (Tykwer, 1999) či „Sliding Doors“ (Howitt, 1998). Právě tyto filmy nám ukazují, že dochází k postupnému splývání filmů, počítačových her, webových animací a stránek.

Digitální technologie ovšem nejsou jenom tímto metamédiem, které přináší syntézu práce s pohyblivými obrázky, ale také technologií, která umožňuje nové formy distribuce a tvoření v podobě kolaborace tvůrců-uživatelů-diváků. Filmy na internetu, jako i DV a DVD filmy se v různé míře snaží zapojit uživatele do procesu vzniku filmu. Mnohem zajímavější než revoluce v přenášení a kvalitě digitálního a pohyblivého obrazu, se stávají právě tyto změny na rovině spolupráce a interakce individuálních tvůrců-diváků-uživatelů, jak o tom svědčí filmy na internetu.

### Digitální film jako symbióza DV, internetu a počítačových her

Digitální video je především technologie, která umožňuje profesionální práci s videem za velmi dostupnou cenu v porovnání s analogovými médii. Celý proces postprodukce je možné realizovat doma na počítači, takže DV slibuje skoro neomezenou kreativní kontrolu nad obrazem. Jeden z rysů DV je fascinace rychlostí, diskontinuitou a také brutálností záběrů, které až dusí svojí blízkostí k zobrazovanému. Rychlost práce je typická i pro vytváření a zpracování těchto filmů, které vlastně využívají svoje technická omezení jako nové estetické hodnoty. Například amatérské záběry byly použity ve filmu „The Blair Witch Project“ jako dokumentární efekt nebo ve filmu „Pi“ pro navození dojmu duševně narušeného stavu hlavního hrdiny. DV filmy často charakterizuje intimnost a blízkost vyprávění v první osobě, které často přechází do surových záběrů jaké známe například z Dogmy 95.

Film „Pi“ můžeme označit za dokonalý příklad DV, který předvádí digitální technologie nejen svojí formou, ale také obsahem. Všechny fenomény lidské civilizace (burza, DNA, technologie, náboženství) jsou v tomto filmu převedeny na digitální fenomén čísla (0 a 1). Matematika je univerzálním jazykem nejen filmu, ale také přírody, jak nám to dokazuje hlavní hrdina filmu, geniální matematik Max Cohen.

V případě „Blair Witch Project“ jsou digitální technologie kromě jiného využity jako prostředek zajímavého experimentu s publikem, který z filmu dělá umělecký happening. Nepochopení tohoto aspektu filmu vidíme na českém překladu názvu „Záhada Blair Witch“, který zaměňuje neutrální a výstižné slovo „projekt“ s hororovým klišé „záhada“. Projekt „Čarodějnice z Blaie“, ovšem není leďjaký horor, ale velmi zdařilá mystifikace, která zahrnuje jak údajný dokumentární film natočený trojicí zmizelých studentů, tak dokument o jejich zmizení a simulované celosvětové pátrání po pohřešovaných studentech na internetu. Tento projekt se nejen snaží přesvědčit o pravdivosti líčených událostí, ale také zapojit všechna další média a hlavně internet do pátrání a pokračování celého show. Svoji filmovou a fiktivní povahu popírá jak napodobováním techniky dokumentu a domácího videa, tak použitím tištěných materiálů, jako jsou letáky s jmény, fotografiemi a popisem pohřešovaných studentů, a také různými událostmi v rámci premiér filmu. „Projekt Blair Witch“ navíc dokonalým způsobem zapojil „internetovou“ veřejnost, čímž divákům umožnil plnou participaci na podívané. Filmová část projektu Blair Witch byla jenom začátkem nebo úvodem do složité hry, kterou je pátrání po údajně zmizelých studentech a vytváření kultu „Blair Witch“ na internetu. Kromě stránek pokračujících v tomto pátrání (<http://www.theblairwitchfiles.com/> apod.), na kterých bylo možné stále hledat další detaily, fotografie a „neověřené zprávy“, velmi populární se staly komerční stránky prodávajících větvíčky a další fetiše (asi 130 obchodů uvedených na Yahoo), nebo diskusní skupiny, v kterých bylo možné narazit na lidi, kteří celému příběhu skutečně uvěřili.

Projekt „Blair Witch“ proto vejde do dějin jako jeden z prvních filmů, které zrušily bariéru mezi starými a novými médii, totiž mezi internetem a filmem. Samotná estetika „Blair Witch“, všudypřítomné amatérské kamery a kutilství DV výroby filmů, nahrávají zkušenosti uživatelů internetu, kde je každý potenciálním výrobcem i konzumentem. „Blair Witch“ dokonale využívá interaktivitu jako zkušenosti, kterou si diváci přinášejí z nových médií a kterou ve stále větší míře vyžadují od seriálů a filmů. Celý projekt je jakýmsi mediálním strojem naplňujícím již existující potřebu po interaktivní podívané, o které svědčí například i existence fantextů, které jsou stále populárnější na internetu. Jsou to texty psané fanoušky, kteří se rozhodli vymyslet a dopsat vlastní pokračování daného filmu nebo seriálu bez souhlasu tvůrce. Budoucnost proto patří filmům, které dovolí podobnou spolupráci diváků-fanoušků se scénáristou a režisérem, což je příklad prvního filmu na internetu „Running Time“, který byl vytvořen na základě nápadů a hlasování návštěvníků stránek [www.itsyourmovie.com](http://www.itsyourmovie.com).

Pro většinu diváků digitálních filmů je kromě internetu další důležitou zkušeností počítačová hra, a právě na jejich konvencích je postaven úspěch DV filmů „Lola běží o život“. Tato syntéza počítačové hry a MTV klipu přináší velmi promyšlenou, multimediální lekci o pojetí času a pohybu v nových médiích. Život a smrt, lidské vztahy, všechna velká témata starých médií se najednou ocitnou v prostředí, které se je zdá parodovat. Staly se hrou a podívanou, jaké známe z kreslených filmů nebo z počítačových her. Lola ve filmu běží jako elektronické nebo nakreslené figurky: bez známky únavy, dokonale rovnoměrně, v rytmu „elektronické“ hudby. Dokonce běží ze stejného důvodu: nasbírat 100 000 bodů (DM ve filmu). Smrt je pak v tomto filmu jen příležitostí zopakovat si celý příběh ještě jednou a trochu jinak, podobně jako v počítačových hrách, kde „avatar“, figurka, sice umírá, ale jen proto, abychom si zahráli celou hru ještě jednou. Ve filmu také najdeme hodně „digitálních“ triků, které prezentují postavu ze všech prostorových nebo časových perspektiv v jednom momentu a celý lidský život se vejde do „nemetaforických“ pár vteřin. Kritické momenty jsou dokonale objektivizované tímto neosobním pohledem na postavu ze všech perspektiv, kdy padají fenomenologické úvahy o předmětech. Všudypřítomné hodinky jsou jenom parodií času, který se také stal dimenzí počítačové hry: je reverzibilní, a podléhá jako všechno opakování. Stereotypy výherců a poražených vystupují v různých kombinacích, a tato inflace příběhů spolu s časovým minimalismem při jejich prezentaci působí jako univerzální encyklopedie lidských životů, v které si příběh každé postavy můžete přehrát jakoukoli rychlostí. Zvláštností je, že zatímco u hlavních postav sledujeme jenom výsek jejich života (20 minut), v případě vedlejších postav je to celý jejich život promítnutý do minuty. Většinou jsme na podobné techniky „zachušťování děje“ byli zvyklí u krizových momentů hlavní postavy, jako je smrt nebo nebezpečí, v tomto filmu ovšem slouží k zobrazení nejvšednějších situací jako je náhodné setkání na ulici. Paradox je pak v tom, že jsou osudy vedlejších postav narativně kompletní zatímco hlavní postavy jsou roztáhnuty do nesmyslných detailů s pouhými

náznaky minulosti a budoucnosti. Proto se nejedná jenom o předvádění digitální technologie a spojení počítačové hry s filmem, ale o novou estetiku, která klade velký důraz na neteleologické koncepty, jako je opakování a náhoda nebo na detail, který má povahu fraktálů.

Kromě hraných filmů, zajímavé využití DV můžeme pozorovat i v případě dokumentárních DV, jakým je například hudební dokument z turné skupiny Radiohead "Meeting People Is Easy" (Grant Gee, 1999). Tento první hudební DV měl velký úspěch a byl právem označován za zásadní hudební film 90tých let. Konstatování časopisu Salon bychom ještě mohli doplnit o větu, že se jedná i o zásadní DV dokumentární film. Tento vizuální deník s trochu ironickým a melancholickým názvem „Meeting people is easy“ (Setkávat se je snadné) zachycuje turné skupiny Radiohead „Proti Démonům“ (Against Demons) v letech 1997-98 po uvedení alba „OK Computer“ a jejich velké koncerty v Barceloně, Paříži, New Yorku a Tokiu. Hudební dokument nás překvapí svojí netradičně pojatou funkcí podobného záznamu z turné a koncertů. Není to oslavný film, který zachycuje, jak daná skupina dobývá svět, ani senzacechtivým pohledem do soukromí členů skupiny, ale velmi zajímavou výpovědí o hudebním průmyslu a komercializovaném a odcizeném světě. Bez zbytečných výkladů a explikací, se střídají záběry na nekonečnou řadu koncertů, úryvky z interview s členy kapely, v kterých slyšíme stále stejné a nudné otázky, a také záběry obludných PR akcí, při kterých Thom Yorke musí do nekonečna opakovat větu, že skupina Radiohead zdraví posluchače toho a toho rádia. Toto opakování a zároveň diskontinuita zde také nejsou jen výpovědí o možnostech digitální technologie, ale o dnešním medializovaném hudebním průmyslu. Záběry DV kamery a možnosti digitální technologie dobře prezentují napětí a zápas o umění ve velmi komercializovaném světě. Grant Gee vlastně zdokumentoval, jak se z umění stala komodita a jak těžký boj svádí Radiohead o udržení hranice mezi uměním a komercí, za co také platí cenu v podobě úplného odcizení až paranoie. Jeho umělecký film se snaží navrátit tvář skupině, která je nemilosrdně drцена hudebními televizemi a rádií a jejich urputnou snahou banalizovat jejich tvorbu do podoby obyčejného zboží.

Efekty a možnosti DV, které jsme popsali v předchozích příkladech, jako jsou náhlé změny perspektivy nebo plynulé přecházení do různých perspektiv v jednom obraze, rozdělené obrazovky či okna, apod. byly známé také předchozí filmové tradici. Tyto spíše avantgardní prostředky se ovšem nikdy nestaly pravidlem a dokonce rutinou jako v případě DV. Narativní digrese, které toto zacházení s obrazem přináší je pak možné vysvětlit jako působení počítačových her a surfování po webu, které jsou také diskontinuitní a nelineární. Narativita se stala kontingentní a nekonečně reverzibilní, a spíše než konečný příběh je důležité ukázat variace a možnosti. DV filmy proto prezentují estetiku počítačových her mnohem více než různé přepisy počítačových her na plátno, jako je nový Tomb Raider (Simon West, 2001) nebo dokonalé animace typu „Final Fantasy“ (Hironobu Sakaguchi, 2001), které bychom mohli spíše označit za vítězství tradičního filmu.

**Příloha č.11: Vlastní kurátorské projekty a texty do katalogu**

Kera, Denisa. **Christiana de Lutz**. 2003. Text katalogu.

Kera, Denisa. **Kdo si hraje, nezlobí!** (People that play do not make trouble). *Katalog festivalu Entermultimediale*, 2005. s. 48-59. ISBN 80-239-4927-6.

Kera, Denisa. **Projekt BioArt a výstava Hiddenland** (Bioart project and the Hiddenland exhibition). 2005. Kurátorský projekt.

## Christian de Lutz catalogue

*Daguerreotype is not merely an instrument which serves to draw nature; on the contrary it is a chemical and physical process which gives her the power to reproduce herself.*

Louis Daguerre

This quote from a notice by Louis Daguerre that circulated in 1838 to attract investors gives us an important key to understand the history and the functions of contemporary media. Media do not represent the reality but reproduce it by new means in order to help us understand the processes and not only the results of what happens. They extend our notion of what is nature and not only represent it or disseminate it to a larger public. In this sense, the digital collages of Christian de Lutz do not represent the recent Balkan history and the political reality of our time but through algorithms, filters and digital manipulations of pixels reproduce its media character. They are not documentary photographs but they artistically explore the documentary function of the contemporary media, especially photography and TV, and their relation to the political. The political in our time simply belongs to the sphere of these media representations more than to the „real“ world and to understand the political processes means to analyze these media events and reproductions. The only strategy to do this is to compare and quote between media. To let the history reproduce itself once again in the digital process of these collages that quote the previous techniques of power and representation.

These artistic explorations of the political character of different media indicate for example the romantic gaze and its relation to nationalism in the “Digital Sketchbook” photos simulating the techniques of romantic and realist, 18. and 19. century paintings. The scene in the “De-mining demonstration” (1996/2001) and other romanticized pictures-photographs from the “Contemporary histories” cycle often look like scenes from some epic song about mythical heroes depicting the romanticized past in the 18. and 19. century paintings. These manipulated contemporary photographs show exactly the process of nationalist blindness and its inability to see the war in some contemporary context. The photographs, TV images and other contemporary media can not present the truth of the Balkan nationalism because they can not reproduce this manipulation of the today’s world that looks like some scene in the past. The altered photographs of the “present” manipulated to show the past simulate the type of gaze that sees everything from a mythical and romanticist perspective on history. Filtered photographs are the ironic but exact demonstration of the nationalist mentality and the atmosphere of this place that contemporary media pictures ca not convey.

Another artistic exploration of the media roots of our political consciousness deals with the hypnotizing power of the TV picture and its frame in the case of “Faux, TROMPE L’OEIL video stills”. On these photographs that pretend to be a TV screen stills we see everyday situations from a place that can be anywhere even if they were taken again in the Balkans. These are the images that would never find their way in the TV media and for the same reason the text we are reading is restricted to unknown and small languages with less than 10m native speakers. We expect to see something dramatic or at least entertaining on this pictures but are eyes are simply “fooled” because these everyday pictures of the Balkan look so unfamiliar to anything we are used to see from this region. These TV collages are the most hyper realistic pictures of the everyday Balkan reality that is never “televised” and for this reason looks unreal.

The opposite strategy from this one that tries to confront the everyday reality with our media image of the region, is the collection of “Night vision” collages. Night vision images simulate the military surveillance technology and they actually screen the dark side of the Balkans, the political subconsciousness colored by fears and other simplified emotions and associations that are well depicted by the strong colors in these digital collages. The shapes of the things on these pictures look like from the real world but the emotions they present are like ghosts from the past, mythical figures and other delusions that are threatening us. The “Night vision” collages prove that some media like collage are closer to our inner “cinema” of associations and uncontrolled emotions that are responsible for extreme behavior and probably war. The collage is after all the most political of all artistic media and most closely related to the work of our subconsciousness that use similar associations. “Night vision” collages are actually images we refuse to see themselves but through which we see the reality, they are the reproduction of our subconsciousness processes. Very important on these collages is also the use of the HTML code that on some of the looks like subversive graffiti, the voice of the structured reason or some attempt to bring sense in the terrifying pictures, the gaze that will see the code. This opposition between the codes and the colors on the night vision collages brings exchange



## Projekt výstavy počítačových her a konference: Kdo si hraje, nezlobí!

Počítačové hry jsou nejpobulárnější i nejkontroverznější formou digitální zábavy, která proniká nejen do vzdělávání, umění, kultury, ale také do ekonomiky, politiky a dokonce i práva. Řčení „Kdo si hraje, nezlobí“ ironicky shrnuje otázky spojené se současnou herní kulturou. Jsou počítačové hry neutrální k otázkám hodnot, politiky či genderu nebo deformují a redukuji všechno na pouhou zábavu? Utvrzuji společenské stereotypy nebo je pomáhají přehodnotit? Jsou virtuální světy, které počítačové hry vytvářejí, útekem z každodenních starostí nebo novou podobou společenského života v on-line komunitách? Potvrzuji logiku „chléb a hry“ nebo nabízejí mocné médium pro kolektivní experimenty a nové podoby sebeurčení?

Výstava her na žižkovské televizní věži sleduje různé aspekty prolínání skutečného a herního světa, vážnosti a zábavy, fádnosti a experimentu. Představuje umělecké, alternativní, protestní, modifikované a jinak upravené počítačové hry. Program doplňuje třídení konference, v rámci které proběhnou panelové diskuse a řada přednášek, vybízející k úvahám o spojení her s filmem a dalšími médii, o archivování starých her, o významu hudby nebo ideologie ve hrách. Workshopy nabízejí možnost přímo si na hry sáhnout a podle svého se je pokusit upravit. Doprovodný program doplňují i filmy o hrách, at' už vynikající dokument Jakuba Sommera „Maj kompjutr“ nebo nejnovější ukázky filmování v prostředí počítačových her, tzv. machinima filmy, které pro festival připravil rakouský kurátor Friedrich Kirschner.

Jak přesvědčivě ukazuje většina vystavených projektů, počítačové hry a s nimi spojená kultura nejsou zdaleka projevem nezájmu o svět či znakem povrchnosti. Naopak: samotné umění je zábava a hra, která proměňuje pasivní konzumenty v aktivní tvůrce. Kdo si hraje, vždy tak trochu zlobí, narušuje zaběhnuté rituály a představy, a mění, at' už k dobrému nebo k zlému, svoje okolí a svět.

Výstavní projekt „Kdo si hraje, nezlobí!“ připravila Společnost pro konvergenci vědy a umění (ScArt), které hlavní organizátoři festivalu poskytli prostor pro kurátorskou práci. Navazuje na činnost Skupiny pro studium počítačových her, která v roce 2004 společně s Mezinárodním centrem pro umění a nové technologie (CIANT) organizovala pravidelná setkání a celkem dvanáct přednášek. Celý projekt vznikl díky laskavé podpoře Magistrátu hlavního města Prahy, Tower Praha a.s., Paláce Akropolis, CIANTu, Rakouského kulturního fóra, Kanadského velvyslanectví, Francouzského institutu v Praze, a ve spolupráci s akademickými institucemi – Ústavem informačních studií a knihovnictví FF UK a Ústavem filmu a audiovizuální kultury FF MU v Brně. Festival a konference by ovšem nikdy nevznikly nebýt podpory jednotlivců, kterým tímto děkují. Jiřímu Ptáčkovi za podporu umění počítačových her v časopise Umělec, Michalu Rybkovi za zájem o celý projekt i kritiku profesionála, Michalu Jakobovi, Hannah Kodicek, a především Pavlu Dobrovskému, který na původní nápad herní konference před dvěma lety přišel.

## Projekt BioArt a výstava Hiddenland

Společnost pro konvergenci vědy a umění (ScArt) pokračuje ve své snaze o sblížení umění s dnešními technologiemi a vědou, umělecké kreativity a vědecké zvědavosti, tvoření a objevování. Po úspěšném projektu GameArt, který prezentoval umělecké experimenty s počítačovými hrami v rámci mezinárodního festivalu ENTERmultimediale 2 ([www.entermultimediale.cz](http://www.entermultimediale.cz)), se naše pozornost obrací k biotechnologiím. Posun od virtuálních světů počítačových her k jiným, často provokativním podobám života a přírody si klade za cíl otevřít prostor pro diskusi: Kde leží hranice mezi přirozeným a umělým, organismy a stroji, živým a mrtvým, vědeckým faktem a uměleckou fikcí?

Projekt BioArt zahajuje výstava fotografií Lucie Svobodové „Hiddenland“, kterou jsme připravili pro prostor příjemné a zatím neobjevené galerie Fotografic ve Stříbrné ulici v Praze. Prezentace a výstavy v rámci projektu BioArt rozšiřují umělecké vnímání o světy, které jsou většinou skryté, ať už ve smyslu vyžadujícím speciální a nové technologie, aby byly spatřeny a uchopeny, anebo ve smyslu světů, které jsou stále jen doménou vědců, často biologů a genetiků. Cílem projektu BioArt je stírat rozdíly mezi laboratoří a galerií, technickou vizualizací a uměleckým obrazem, vědeckým důrazem na objevování skutečnosti a uměleckou představou o kreativě a přetváření světa.

„Hiddenland“ je soubor nearanžovaných fotografií, které mapují dění na ohraničeném, malém „krajinném“ území v průběhu dvou let. Název napovídá, že se jedná o každodenní události, které jsou obvykle skryté, nebo jim nevěnujeme pozornost. Když se procházíme po louce nebo v lese, pod našima nohama se odehrávají velká dramata a apokalypsy, které umí zachytit leda zkušené entomologové nebo mikrobiologové. Fotografie skrytého území doplňuje skoro neviditelná počítačová grafika v podobě šipek, čar, grafů a dalších znaků, jejichž exaktní povaha získává narativní funkci. Sled fotografií s grafikou zde vypráví příběhy vodorovným i svislým směrem, příběhy, ve kterých se konfrontuje a doplňuje představa o věčném koloběhu života s představou o evoluci. Příběhy se vzájemně protínají, vytváří hyperpříběh, kterým je možné procházet všemi směry, anebo spíše fraktál, který ve zlomku zrcadlí celek. Fotopříběhy skryté přírody a života pod našima nohama spojují nelineární vyprávění typické pro literární experimenty na síti s vědeckým pozorováním a vizualizacemi.

Před a během fotografování nebylo zabito ani zraněno, ani chyceno, ani zmrazeno, ani jinak omezeno žádné zvíře.