

Univerzita Karlova v Praze  
Filozofická fakulta  
Ústav informačních studií a knihovnictví

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

Bc. Marie Dudziaková

**Tělesné modifikace v kyberpunkové literatuře**  
**Body Modifications in Cyberpunk Literature**

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu práce Mgr. Josefu Šlerkovi za metodické vedení, připomínky a konzultace v inspirativním prostředí. Dík patří Šimonu Svěrákovi alias SHE-MONovi za cenné informace a čas, který věnoval odborným konzultacím a také tetovacímu a piercingovému studiu HELL.cz za dlouhodobou podporu a přístup do odborné knihovny. V neposlední řadě děkuji Mgr. Jiřímu Krejčíkovi za přínosné komentáře.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 16. srpna 2012

---

Bc. Marie Dudziaková

## **Abstrakt**

Diplomová práce *Tělesné modifikace v kyberpunkové literatuře* se zabývá reprezentací, podobou a úlohou tělesných modifikací ve vybraných dílech kyberpunkové literatury. Danou problematiku zkoumá kombinací kvantitativní a kvalitativní analýzy.

První část práce se teoreticky zabývá oběma zkoumanými oblastmi a poskytuje základní vhled do problematiky. Autorka mimo jiné představuje vlastní definici tělesných modifikací a její genezi.

V analytické části autorka nejprve rozebírá množinu vybraných kyberpunkových literárních děl, získanou pomocí pilotního výzkumu, jmenovitě romány *Neuromancer*, *Sníh*, *Schismatrix* a *Blade Runner* a povídkové knihy *Zrcadlovky* a *Jak vypálit Chrome*. Dále kvantitativně pomocí 25 proměnných vyhodnocuje 503 zmínek o tělesných modifikacích v daném vzorku. Kvalitativní část v 7 tematických okruzích hlouběji rozvádí poznatky zjištěné kvantitativně. Mimo jiné se zabývá také rolí tělesných modifikací při konstrukci literárního kyberpunkového textu a jejich přesahem do reality.

## **Klíčová slova**

Tělesné modifikace, kyberpunk, literatura

## **Abstract**

The diploma thesis *Body Modifications in Cyberpunk Literature* deals with the representation and role of body modifications in selected works of cyberpunk literature. The issue analysis is carried out by means of combination of quantitative and qualitative approaches.

The first part of the thesis covers both areas theoretically and provides essential insight into the issue. In addition, the author develops her own definition of body modification and provides its genesis.

In the research part, the author first explores a body of selected literary cyberpunk works obtained through a pilot research, namely novels *Neuromancer*, *Snow Crash*, *Schismatrix* and *Blade Runner* and short stories collections *Mirrorshades* and *Burning Chrome*. Furthermore, the author quantitatively evaluates 503 mentions of body modifications in a given sample, using 25 variables.

The qualitative analysis, structured in 7 thematic areas, amplifies the quantitative findings and among other things deals with the role of body modifications in the construction of cyberpunk literary texts and their overlapping with reality.

## **Keywords**

Body modification, cyberpunk, literature

# Obsah

Úvod .....	9
1. Science fiction.....	12
1.1 Definice pojmu science fiction .....	12
1.2 Název science fiction.....	13
1.3 Stručná historie science fiction .....	14
2. Kyberpunk.....	16
2.1 Definice pojmu kyberpunk .....	16
2.2 Název kyberpunk.....	17
2.3 Stručná historie kyberpunku .....	18
2.4 Specifické znaky kyberpunku.....	20
3. Tělesné modifikace .....	24
3.1 Vymezení pojmu .....	24
3.2 Stručná historie tělesných modifikací v Evropě a USA .....	30
3.3 Rozdělení a typy tělesných modifikací.....	33
3.3.1 Amputace, kastrace, nulifikace .....	34
3.3.2 Dočasné tělesné modifikace .....	35
3.3.3 Implantát .....	36
3.3.4 Obřízka .....	38
3.3.5 Piercing .....	38
3.3.6 Roztahování.....	39
3.3.7 Rozštěp.....	40
3.3.8 Skarifikace .....	41
3.3.9 Tetování .....	41
3.3.10 Úpravy uší.....	42
3.3.11 Úpravy zubů .....	43
4. Tělesné modifikace v kyberpunku, kyberpunk v tělesných modifikacích .....	44
5. Použitá metoda.....	49
5.1 Cíl výzkumu.....	49
5.2 Výzkumné otázky a hypotézy .....	50
5.3 Výzkumný proces .....	50
5.3.1 Stanovení relevantní množiny dat: pilotní předvýzkum .....	50
5.3.2 Sběr dat .....	53

5.3.3	Definice kódovací jednotky .....	53
5.3.4	Kategorizační a kódovací schéma: kódovací kniha .....	53
5.3.5	Kódování textu .....	60
6.	Obsahová analýza .....	62
6.1	Vybraná kyberpunková literární díla .....	62
6.1.1	Neuromancer .....	63
6.1.2	Sníh .....	66
6.1.3	Schismatrix .....	68
6.1.4	Blade Runner .....	71
6.1.5	Zrcadlovky .....	73
6.1.6	Jak vypálit Chrome .....	83
6.2	Kvantitativní analýza .....	90
6.2.1	Výsledky analýzy .....	90
6.2.2	Shrnutí výsledků .....	105
6.3	Kvalitativní analýza .....	106
6.3.1	Výsledky analýzy .....	106
6.3.2	Shrnutí výsledků .....	125
	Závěr .....	126
	Prameny .....	128
	Použitá literatura .....	130

## **Seznam použitých zkratk**

BCI	brain computer interface
BIID	body integrity identity disorder
ICD	International Classification of Diseases and Related Health Problems
ns	normostrana
sf nebo SF	science fiction
simstim	simulovaná stimulace, fikční komunikační systém na bázi aktivního výstupu z nervů vysílatele s pasivní rolí příjemce
SM	sadomasochismus, sadomasochistický
TELR	technologie elektivního lidského rozhraní
TM	tělesná modifikace
UI	umělá inteligence
WHO	World Health Organisation



# Úvod

*Když řízneš do přítomnosti, prosákne budoucnost.*

William S. Burroughs

Tato práce sleduje průsečík dvou témat: tělesných modifikací a kyberpunkové literatury. Obě jsou děti 80. let, obě mají svoji kolébku ve Spojených státech a obě se z exkluzivní záležitosti pro úzce zaměřené fanoušky staly postupem času obecným jevem, v některých formách dokonce mainstreamem a popkulturou.

Proč jsme se ale rozhodli zkoumat tyto téměř třicet let staré fenomény právě nyní? „*Kyberpunkoví autoři jsou možná první SF generací, která vyrůstala nejen v literární tradici science fiction, ale ve skutečném SF světě,*“ říká Sterling (2009, s. 8) v předmluvě kyberpunkové antologie *Zrcadlovky* z roku 1968. V tom případě nezbývá než dodat, že my žijeme ve skutečném kyberpunkovém světě právě dnes. Denně prožíváme onu „blízkou budoucnost“ popisovanou v kyberpunkových povídkách a románech, v kapsách a batozích nosíme výkřiky nejnovějších technologií, o kterých před třiceti lety spisovatelé a spisovatelky fabulovali, při cestě do práce se z tramvaje připojujeme do Matrixu, Metaversa či sdílené halucinace, chcete-li. Do těl zvířat i našich vkládáme čipy a implantáty. Právě nyní tato problematika získává nový rozměr.

Kyberpunk i tělesné modifikace jsou perfektní metaforou postmoderní společnosti a **postmodernismu** vůbec. Stírají rozdíly mezi subjektem a objektem, mezi vlastním a cizím (Morley, 2000), odmítají simplifikující koncept duality nejen v kategoriích jako žena/muž, ale také mezi biologií a technologií (Haraway, 1991), v neposlední řadě také znázorňují posun od mechaniky ke kybernetice (Hartman, 1996). Postmodernismus se soustředí i na přepracovávání starého v nové, na proces změny. Jak píše Lyotard (1991, s. 8): „*[p]ostmodernita není nový věk, ale je to přepisování některých znaků, které modernita zkusila získat, nebo alespoň předstírala, že získala.*“ Tuto transformaci starého v nové v sobě jednoznačně obsahují tělesné modifikace. Ostatně i jedním z cílů kyberpunku, jako nově vznikajícího literárního směru, bylo proměnit a oživit zkosnatělou science fiction.

Další průnik mezi tělesnými modifikacemi a kyberpunkem můžeme spatřovat v **transhumanismu**, přístupu, který rozvíjí potenciál lidského těla pomocí (bio)technologických augmentací (Transhumanist, 2009; Bostrom, 2003).

Extropianisté, jedna z transhumanistických škol, své cíle definuje jako „*radikální prodloužení délky života, získání super-lidské moudrosti a fyzické/neurologické síly, která překračuje vše, co si dnes dovedeme představit*“ (The Extropist, 2010). To vše za pomoci technologií, které jsou přirozeným produktem lidské existence a tím pádem i součástí procesu evoluce (Petrů, 2005, s. 235).

**Tělesnost** a prožívání vlastního těla jsou rovněž jedním z aspektů, které jsou zastoupeny v průniku tělesných modifikací a kyberpunku. Tělesnost je podle fenomenologického pohledu základní aspekt lidské zkušenosti, díky kterému jsme schopni vnímat a uvědomovat si vlastní tělo. Tělesnost umožňuje také vztažení sebe sama a vlastního těla k okolnímu světu, které Patočka (1995, s. 40) označuje jako „sebe-nalezení.“

Ze sociologického pohledu lze tělesné modifikace i kyberpunk považovat za živé **subkultury** (Bell, 2001, s. 169). Subkultury jsou alternativou k mainstreamu, sdružují lidi stejného smýšlení, jsou obvykle definovány i vizuálně, nejčastěji pomocí oblečení a celkové stylizace, často také hudbou či slangem (Hebdige, 1991).

Subkultura tělesných modifikací má zcela jasné vyjádření pomocí tetování a piercingů. Ty jsou ale součástí i mnohých jiných subkultur (punk, rockabilly, emo, motorkáři atd.) a dokonce se vyznačují typickými tetovacími motivy či typy piercingů. „*Zde asi nemůžeme hovořit o body modification kultuře jako takové, protože hudba i pop-kultura jsou něco, co se bez tělesných modifikací docela dobře obejde, a co navíc rozhodně nepracuje s pojmy ‚tělo‘ a jeho ‚proměny‘*“ (SHE-MON, 2011). Tento hlubší vhled tedy odlišuje členy body modification subkultury od těch, kteří si tělo ozdobí tetováním či piercingem, protože to odpovídá aktuálnímu společenskému trendu nebo estetice zájmové skupiny, ve které se pohybují. Ti, kteří se sami definují jako členové body modification subkultury, jsou obvykle lidé s rozsáhlejšími či extrémními typy tělesných modifikací.

Kyberpunk se v subkulturu proměnil tím způsobem, že se z literárního žánru stal kulturní realitou. „*Lidé se začali nazývat kyberpunkery, nebo média začala lidi nazývat kyberpunkery. První lidé, kteří se identifikovali jako kyberpunkeři, byli mladiství počítačová hackeři [...]. Nakonec se kyberpunk stal obecným názvem pro rozsáhlý trend, který více méně označoval kohokoliv spřízněného s kyberpunkovou vizí*“ (Sirius, 2004).

Jak je zřejmé, tělesné modifikace a kyberpunk mají mnoho společného.

Tělesné modifikace jsou uváděny jako jeden ze základních aspektů kyberpunkové literatury. Jsou nositeli děje, slouží k dokreslení atmosféry, metaforicky reprezentují, co může technologie lidské bytosti dávat, ale naopak i brát.

Do současné chvíle neexistuje žádná studie, která by mapovala tělesné modifikace v kyberpunkové literatuře. Protože se autorka práce problematice tělesných modifikací věnuje dlouhodobě, a to jak v teoretické, tak v praktické rovině, rozhodla se toto dosud opomíjené pole zpracovat. Zvolila metodou hermeneutické obsahové analýzy, která kombinuje kvantitativní a kvalitativní rozbor. Díky induktivnímu přístupu je tato metoda vhodná především pro oblasti, kterým nebyla ve výzkumu zatím věnována pozornost (Elo, 2008).

Cílem práce je zjistit, jaké tělesné modifikace jsou reprezentovány v kyberpunkové literatuře, popsat jejich funkci v textu a vyvodit, jaké modifikace jsou typické pro kyberpunkový žánr. Tímto se způsobem se pokusíme vytvořit základní rámec pro další výzkum v této oblasti, ke kterému dáváme podněty v závěru.

# 1. Science fiction

*Science fiction je nejdůležitější literatura v historii světa, protože je to historie myšlenek, historie naší civilizace, která se rodí sama ze sebe.*

Ray Bradbury, 1956

Tato práce zkoumá tělesné modifikace vyskytující se ve vybraných dílech kyberpunkové literatury. Kyberpunk se jako plnohodnotný literární žánr vydělil v 80. letech 20. století ze science fiction. Zařaďme tedy nejprve kyberpunk do širšího literárního a kulturního kontextu.

*Science fiction* můžeme spolu s *fantasy* a *hororem* zařadit pod souhrnné obecné pojmenování *fantastika*. Fantastika je velice starým žánrem, pramenícím z přirozeného a lidstvu vlastního strachu a respektu z přírodních úkazů, nadpřirozena a mytologie (Shelley, 2011). Samotná science fiction je samozřejmě mnohem mladší. Jak zmiňuje Cavallaro (2000, s. 1) science fiction představuje fenomén dvacátého století, který vychází z převážně západní zkušenosti s technologickým růstem.

## 1.1 Definice pojmu science fiction

Pojem *science fiction* označuje umělecký žánr, nejčastěji literární či filmový. Zde se soustředíme na jeho literární reprezentaci. Děj těchto děl se odehrává obvykle v (blízké) budoucnosti či alternativní dimenzi a vyznačuje se především přítomností vyspělých či dosud neexistujících technologií, případně neexistujících či mimozemských forem života. Díky obrovskému množství ne zcela uspokojivých popisů je definice science fiction obecně nejednotná a mnohdy poněkud abstraktní. Dunn a Erlich (1982, s. xiv) uvádí, že stejně „jako ‚život‘ v biologii a ‚přečin‘ a ‚nemravnost‘ v právu, ‚science fiction‘ zůstává pojmem bez univerzálně akceptované definice.“ Nicholls (1981, s. 314) dokonce vzdává nalezení jednotné definice a zároveň pochybuje o nutnosti jejího hledání: „Opravdu tu není dobrý důvod, proč bychom měli očekávat, že kdy bude ustavena fungující definice sf. Dosud žádná taková nevznikla. Ve skutečnosti panuje v jejím jádru silná shoda o tom, jak sf vypadá [...].“

I když postrádá funkční definici, můžeme směle říct, že science fiction je žánr výrazný a významný. Broderick (1995, s. 8) podotýká, že dopad science fiction na populární kulturu byl neobyčejně silný. V žádném případě ovšem nejde o žánr typicky mainstreamový, což je dáno mimo jiné jeho komplexností a také tím, že je třeba určitého typu předporozumnění. Broderick zdůrazňuje, že izolované od ostatních textů svého žánru, bez specifické slovní zásoby, gramatiky a generické intertextuality by byla science fiction nesrozumitelná a beze smyslu (*Ibid.*).

## **1.2 Název science fiction**

Jak již název napovídá, stěžejní roli ve science fiction hraje věda. Jak podotkl Gernsback, ideální recept, jak namíchat science fiction, je 75 % literatury ku 25 % vědy (Weber, 2005, s. 3). Věda, pokrok, technologie a s nimi spojené možnosti, omezení a výzvy jsou zde hlavním tématem.

Pro science fiction se v anglických textech používá zkratka *sf* či *SF*, která však může kromě *science fiction* znamenat i *scientificion*, *space fiction*, *science fantasy*, *speculative fiction* atp. (Broderick, 1995, s. 3). Co se týče hojně užívané zkratky *sci-fi*, případně *sci fi* nebo *scifi*, jde podle Brodericka o původně žurnalistický termín s pejorativní konotací, který měl označovat *junk sf*, tedy jakousi podvratnou science fiction. Členové science fiction komunity se proto tomuto zkrácenému označení vyhýbali, nicméně Arthur C. Clarke (1990) píše: „Možná je již čas se uklidnit; alespoň má [termín] *sci-fi* tu výhodu, že je okamžitě srozumitelný všem.“

V českém prostředí převládá označení *sci-fi* (případně *scifi* či *sci fi*) převážně mezi laiky. Fanoušci žánru používají podle anglického vzoru primárně označení *SF* nebo *sf*. Někteří dokonce uvádí potenciál záměny termínů *science fiction* a *speculative fiction* jako vítaný, a právě proto volí tento nejednoznačný termín (Rozhovor, 2011). Počeštěná forma *vědeckofantastická literatura* se v současnosti mezi fanoušky žánru téměř nepoužívá, jednak kvůli archaickému vyznění tohoto názvu a také proto, že nese punc socialistického pojmenování (Svršek, 1996).

### **1.3 Stručná historie science fiction**

Na kategorizaci vývojové linie science fiction je možno pohlížet u různých perspektiv. Uvádíme dva možné způsoby periodizace vývoje science fiction. Science fiction se realizovala samozřejmě i v kinematografii, pro účely této diplomové práce se, jak jsme podotkli dříve, soustředíme výhradně na její literární podobu.

#### **Moderní a postmoderní science fiction podle Brodericka**

Broderick (1995, s. 4) rozlišuje dvě základní éry science fiction a to moderní a postmoderní. *Moderní science fiction* datuje od 30. a 40. let 20. století a odmítá za science fiction označovat dříve napsaná díla. Opírá se přitom o Asimova (1983, s. 10-11), který tvrdí, že „*můžeme definovat science fiction jako větev literatury, která se zabývá lidskou odezvou na změny v oblasti vědy a techniky [...]. Pravá science fiction [...] nemohla být napsána před začátkem 19. století, neboť teprve s příchodem Průmyslové revoluce v posledních několika dekádách 18. století se tempo technologické změny zrychlilo natolik, aby mohlo být vnímáno během jednoho lidského života.*“

Od 50. let 20. století, tedy po druhé světové válce, přichází éra *postmoderní science fiction*, která díky válečné zkušenosti ztrácí svůj optimismus. Postmoderní etapa eskaluje dystopickými vizemi společnosti ztvárněnými v kyberpunkové literatuře v 80. letech 20. století.

#### **Čtyři etapy science fiction podle McCrackena**

Zatímco Broderick dělí science fiction na dvě období, McCracken (1998, s. 103) rozlišuje hned čtyři etapy. Ty, na rozdíl od Broderickovy stratifikace, zahrnují i výrazně mladší literární díla.

*První etapa* je období předcházející 19. století. Sem spadají cestopisy a fantastické příběhy odehrávající se často v cizích či smyšlených zemích. Například *Utopia* (1516) Thomase Moora, *Nová Atlantida* (1627) Francise Bacona, či *Gulliverovy cesty* (1726) Johnatana Swifta. U Swifta se také, jak podotýká McCracken, poprvé objevuje konflikt mezi utopickou a dystopickou vizí společnosti, což je jeden z centrálních konfliktů science fiction.

*Druhá etapa* zahrnuje celé 19. století a reflektuje technický aspekt průmyslové revoluce. Nejvýznamnějšími autory této etapy jsou Jules Verne

(především díla *Cesta do středu Země* (1864) a *Dvacet tisíc mil pod mořem* (1869)) a Herbert George Wells (zejména *Stroj času* (1895) a *Válka světů* (1898), kterou v roce 1938 zdramatizoval Orson Welles v rádiu, přičemž vyvolal paniku, neboť se posluchači domnívali, že nejde o fikci, nýbrž o zpravodajství.) Verne i Wells jsou v mnoha pramenech uváděni jako otcové či zakladatelé žánru science fiction.

*Třetí etapa* je ohraničena koncem 19. století do poloviny 20. století. Spadá sem také tzv. *Zlatý věk* science fiction (Nicholls, 1981, s. 258), kdy vzniká mnoho důležitých literárních počinů. Za všechny jmenujme trilogii *Nadace* (1945–1953), kanonické dílo Isaaca Asimova, a také díla Roberta A. Heinleina a Artura C. Clarka. Jsou položeny základy tzv. *hard science fiction*, která se soustředí na technologický aspekt věci.

Po skončení druhé světové války přecházíme do poslední *čtvrté postmoderní etapy*. Science fiction se fragmentuje. V 60. letech se rodí *Nová vlna*, charakteristická svým kritickým přístupem k technologii. Rozvíjí se *soft science fiction* a vrací se *hard science fiction*. Objevují se postmoderní, postindustriální, postapokalyptická a feministická témata. V 80. letech vzniká kyberpunk, pevně ustavený v roce 1984 románem Williama Gibsona *Neuromancer*.

## 2. Kyberpunk

*Kyberpunk je více méně způsob,  
jak přežít v Chaosu moderního světa.*

Christian Kirtchev, 1999

Kyberpunková literatura je určujícím rámcem této diplomové práce. Tělesné modifikace, kterým se věnujeme, jsou realizovány, prožívány a popisovány právě prizmatem tohoto žánru ve fikčních světech kyberpunku. Přiblížme si nyní tento literární žánr, který, podle některých existoval pouze krátce, v každém případě ovšem s neobvyklou intenzitou formoval popkulturu.

### **2.1 Definice pojmu kyberpunk**

Stejně jako v případě science fiction, ani pro kyberpunk neexistuje obecně užívaná definice. Eichler (2004) píše: „*Kyberpunk je ta věc, co má na sobě všude napsáno POMEZÍ. Víte co, ne pomezí, píše se to POMEZÍ. Všechno kapitálkami. Teď se mě zeptejte, jak bych definoval POMEZÍ. No, POMEZÍ není o definicích. Naopak, věci tak známé, že je můžeme přesně definovat, nejsou POMEZÍ. Možná kdysi byly, ale teď už nejsou. PROTO TO [kyberpunk] NEZKOUŠEJTE DEFINOVAT!!!*“

Uposlechněme tedy Eichlera a nesoustředíme se na hledání přesných definic. Přesto pro účely této práce musíme kyberpunk vymežit alespoň rámcově. Jde o postmoderní literární žánr, který se ze science fiction vydělil v 80. letech 20. století. Ustavujícím dílem byl román *Neuromancer* Williama Gibsona z roku 1984, který Sterling (2009, s. 11) považuje za příklad nejčistšího kyberpunku vůbec.

Kyberpunk je úzce svázaný s tehdejší atmosférou a kulturou, jak zmiňuje Sterling (2009, s. 7-13) v předmluvě k antologii *Zrcadlovky*, kterou můžeme považovat za jistý manifest kyberpunku. Sterlingovo tvrzení ostatně s odstupem téměř dvaceti let potvrzuje i Weber (2005, s. 72), když říká, že „*kyberpunk reprezentoval naladění společnosti jako málokterá jiná literatura.*“ Kyberpunk se tak stal pevnou součástí americké kultury a také globálního veřejného diskursu. Nicméně mimo USA se kyberpunku žádní autoři nevěnovali natolik intenzivně, aby jej nějakým výraznějším způsobem obohatili, ovlivnili či posunuli. Proto zůstává



tento žánr ve své literární podobě ryze americkým fenoménem (Heuser, 2003, s 19-20).

Někteří se domnívají, že kyberpunk, právě proto, že byl silně navázaný na 80. léta, zmizel spolu s nimi (Weber, 2005, s. 79), jiní zastávají názor, že kyberpunk na konci dekády transformoval v postkyberpunk (Person, 1998) další jej považují za dodnes živý žánr (What is, 2007). Naším úkolem ovšem není rozhodnout o konci tohoto literárního směru, proto se vraťme k pokusu o jeho vymezení.

Kyberpunk je charakteristický především tématy, která zpracovává. Jsou to problematický a ambivalentní vztah technologie a člověka, prostupování člověka a stroje, korporátní kontrola nad společností, výrazný kontrast hi-tech/low-life a poprvé v historii také problematika kyberprostoru a existence v něm. Dalším prvkům, které jsou pro tento literární žánr typické, se věnujeme v oddíle 2.4 této kapitoly.

Je důležité podotknout, že se na kyberpunk můžeme dívat dvěma způsoby. Jde jednak o umělecký, primárně literární, žánr, ze kterého se postupem času vyvinula kyberpunková subkultura. Ta reprezentuje druhý úhel pohledu. Vyznačuje se nejen afinitou ke kyberpunkové literatuře, ale především k filozofii a estetice reprezentované touto literaturou.

## **2.2 Název kyberpunk**

Své jméno získal podle stejnojmenné povídky Bruce Betkeho z roku 1983.<sup>1</sup> Termín *kyberpunk* ovšem zpropagoval až Dozois v článku pro *Washington Post* na konci roku 1984, kdy staví do opozice dva přístupy autorů science fiction: humanisty a kyberpunkery.<sup>2</sup>

Název je zřejmá složenina slov *kyber* a *punk*. První část, tedy *kyber*, vychází z Wienerovy kybernetiky, která se zabývá přenosem informace ve strojích, organismech a jiných soustavách. V moderním pojetí ovšem předpona *kyber*

---

<sup>1</sup> Bethkeho povídka *Kyberpunk* vypráví o skupince mladistvých hackerů, kteří se pro pobavení a jako výraz rebelie proti rodičům, nabourávají do počítačových systémů školy, banky či letové společnosti za pomoci pevných telefonních linek.

<sup>2</sup> Zatímco humanistický proud reprezentovaný Robinsonem a Kesselem se koncentruje na lidský charakter a filozofické otázky, kyberpunkoví autoři jako Gibson, Sterling, Shiner, Bear, Rucker a Cadiganová používají stereotypní osoby, situování děje do hi-tech budoucnosti, punkový odpor k autoritám a vynalézavé detaily, jak píše Swanwick (1986, s. 14).

asociuje souvislost s počítači a virtuálními světy.<sup>3</sup> Punk se v kyberpunku reprezentuje především jako zásadní rozpor mezi vyspělou technologií na úkor životní úrovně. Tento antagonismus je vyjádřen termínem *hi-tech, low-life* (Heuser, 2003, s. 33). S tím souhlasí i Porush (1992), když tvrdí, že „punk implikuje konflikt mezi přirozeným a umělým.“ McCaffery (1991, s. 288-289) dodává, že punk i kyberpunk mají společný především odpor ke kulturním a estetickým normám. Punk je agresivní, destruktivní, hlasitý, bezohledný, stejně jako kyberpunkoví hrdinové a společnost, která je obklopuje. Literární žánr také odráží dystopické vize, které krátce a pregnantně vyjadřuje heslo legendární britské punkové kapely Sex Pistols *NO FUTURE*.

### **2.3 Stručná historie kyberpunku**

Na tomto místě krátce rozebereme genezi kyberpunkového žánru. Připomeňme, že se nacházíme v poslední postmoderní etapě science fiction (vizte oddíl 1.3).

V 60. letech nadchází éra kulturní a politické revoluce, která se samozřejmě odrazila i na literární produkci. Do science fiction zároveň přichází nová generace mladých autorů, což vede ke vzniku nového proudu nazývaného *New Wave*, tedy *Nová vlna*. Literatura tohoto hnutí se vyznačuje subjektivním a romantizujícím ztvárněním tématu a zároveň kritickým postojem k vědě a technice, čímž se staví do opozice k *hard science fiction* padesátých let. Tak pro sebe získává i alternativní označení *soft science fiction*.

V 70. letech se science fiction pokouší setřepat nálepku brakového žánru. Jsou zde snahy o akademické zkoumání science fiction, v USA vzniká *Science Fiction Research Assaciation*, v Británii *Science Fiction Foundation*. I přesto se žánr stále potácí na pomezí mezi brakem a „opravdovou“ literaturou. Tomu valnou měrou přispívá komerční úspěch *Star Wars*, který ze science fiction vytvořil masový fenomén. Rozvíjí se feministická science fiction, která pracuje s problematikou genderu a sexuální identity, dekonstruuje dichotomii mezi mužem a ženou. Přesto science fiction jako celek stagnuje. Chybí nová velká témata, impulzy a inspirace (Weber, 2005, s. 54-81).

Ta přichází konečně v 80. letech v podobě dravého kyberpunku. Čerstvě narozený směr je unikátní nejen novými tématy, ale také tím, že v sobě poprvé

---

<sup>3</sup> Např. kyberprostor, kybersex, kyberšikana atd.

spojuje tradice *hard* a *soft science fiction* (Heuser, 2003, s. xiii). Autoři se vrací k samotným kořenům science fiction, tedy k základnímu konfliktu mezi člověkem a technologií. Věnují také zvýšenou pozornost literární podobě, která může být buď překvapivě vybroušená či naopak záměrně punkově surová. Velký důraz je kladen na detail a složité konstrukce zápletky. Celkový dojem z textu je velmi rychlý, intenzivní, nabitý akcí. Čtenář má pocit, že je zcela zahlcen dojmy a informacemi. Vliv kyberpunku na science fiction byl bezprostřední a velice silný, což Sterling (2009, s. 12) přičítá tomu, že nešlo o pouhou invazi, ale o moderní reformu žánru.

Hlavním impulsem pro vznik kyberpunku byla podle Sterlinga skutečnost, že „došlo k reálnému prolnutí dvou světů, které dřív existovaly odděleně: říše složité techniky a moderního popového undergroundu. Tato integrace se stala základním zdrojem kulturní energie našeho desetiletí. [...] Vědecký pokrok je tak radikální, zasahuje tak hluboko do podstaty života, je tak znepokojivý, znervózňující a revoluční, že se už nedá zadržet. Valí se do kultury ve velkém, je agresivní, je prostě všude“ (Ibid., s. 9-10).

Nejvýraznějším a kanonickým dílem kyberpunku je bezesporu Gibsonův *Neuromancer* z roku 1984. Na tomto místě by měl následovat výčet dalších významných kyberpunkových děl. Místo toho odkážeme na Clarkův (2004) kolaborativní projekt *The Cyberpunk Timeline*, který mapuje zásadní díla a související události od roku 1928 (kdy bylo poprvé použito slovo *punk*) až do roku 2000.

Nesmíme opomenout zmínit *postkyberpunk*, směr, kterým se podle některých pramenů kyberpunk dále vyvíjel. O postkyberpunku můžeme hovořit od roku 1988, onou zlomovou událostí je publikace Sterlingova *Islands in the Net* (1988). Zásadní rozdíl mezi kyberpunkem a postkyberpunkem spočívá podle Persona (1998), autora eseje *Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto*, v konstrukci charakteru postav a jejich přístupu k technologiím. Nejde už o kyberpunkové low-life outsidersy, ale o běžné členy společnosti, kteří chodí do práce, mají rodinu, přátele a každodenní starosti. Technologie a počítače tvoří běžnou součást jejich životů. Zatímco v kyberpunku reprezentují technologie odcizení se společností, v postkyberpunku technologie je společnost.

## 2.4 Specifické znaky kyberpunku

### Mega-text a jeho ikony

S termínem *mega-text* přichází Broderick (1995). Rozumí jím literární konstrukci fikčních science fiction světů (včetně toho kyberpunkového) do značných detailů, včetně jeho zákonitostí, symbolů a zvyklostí. „[...] *extenzivní generický mega-text vytváří přes padesát let, možná dokonce století, vzájemně se prolínající sf texty. Když jsou novinky jako hyper-prostor a kyberprostor, memex a UI (umělá inteligence), nanotechnologické a připojené osobnostní složky přijaty velice rychle jako společné vlastnictví množstvím nezávislých příběhů a autorů, máme tu počátek nového mega-textu*“ (Ibid., s. 59). Mnohé mega-texty se dočkaly i svých vlastních extenzí např. převedení do počítačových her nebo dokonce převedení do reality na setkáních a conech pořádaných fanoušky Star Treku apod.

Klíčovým elementem pro konstrukci mega-textu jsou *ikony*,<sup>4</sup> prvky typické a unikátní pro daný žánr. Ranými ikonami science fiction byly například vesmírná loď, roboti nebo monstra, dále také města, pustiny a bariéry. Podle Wolfea (1979, s. 16) ikony v mnohém připomínají stereotypy či konvence, které akceptujeme, protože disponujeme určitým porozuměním žánru. Ovšem na rozdíl od konvencí neztrácejí mega-textové ikony svoji sílu ani v případě, když opustí rámec narativního kontextu. „[T]ransformace a kombinace [...] se stávají variacemi na téma, kdy autoři pracují s relativně limitovaným počtem konsenzuálních obrazů, aby vytvořili ohromnou a komplexní skupinu fikce, která přesto spoléhá na předpoklad obeznámenosti čtenáře s fundamentálními ikonami žánru“ (Ibid., s. xiv). Wolfe rozlišuje dvě skupiny ikonů, zaprvé obrazy prostředí, např. města, pustiny, kyberprostor, vesmír a zadruhé obrazy humanity, např. roboti, kyborgové, monstra.

Dekódování těchto ikonů není fixní. Jejich význam může být proměnlivý v čase, jak ilustruje Broderick (1995, s. 60) na příkladu robota. Ikon robota se během času a postupného rozvíjení mega-textu vyvinul z bezduchého mechanického předmětu přes androidní bytosti podléhající jistým etickým maximům až do podoby kyborga, kombinaci člověka a stroje. Návrat k předchozím etapám významového vývoje ikonu je samozřejmě možný.

---

<sup>4</sup> Zde nechme stranou sémiotický význam pojmu *ikon* definovaný Charlesem Piercem.

## Kyberprostor

Klíčovým a určujícím aspektem kyberpunku je existence nového chronotopu v podobě kyberprostoru, který je zároveň jedním z ikonů kyberpunkového mega-textu. Koherentní vizi kyberprostoru poprvé popisuje Gibson ve svém románu *Neuromancer*. Jde o jeden z nejznámější a nejčastěji citovaných popisů: „*Kyberprostor. Sdílená halucinace každý den pocíťovaná miliardami oprávněných operátorů všech národů, dětmi, které se učí základům matematiky... Grafická reprezentace dat abstrahovaných z bank všech počítačů lidského systému. Nedomyslitelná komplexnost. Linie světla seřazené v neprostoru myslí, shluky a souhvězdí dat. Jako světla města, ustupující...*“ (Gibson, 1992, s. 46-47).

Další autoři pro kyberprostor používají jiné názvy, např. Matrix, Grid, Metaversum atd. Bukatman (1989, s. 48) vidí kyberprostor jako „*extenzi (a implozi) urbanistické topografie umístěné na křižovatce postmodernismu a science fiction*.“ Děj se tak v kyberpunkové literatuře odehrává často na dvou místech zároveň, a to v reálném světě, který dává rámeček virtuálnímu světu v kyberprostoru.

## Narativní postup

Díky tomu, že děj není omezen pouze na reálně existující lokace, ale odehrává se zároveň i v kyberprostoru, osvojili si někteří kyberpunkoví autoři techniku *cut-up*, jinak také *cut and paste*, kterou propagoval předchůdce kyberpunku William S. Burroughs (1978). Postup připomíná koláže, případně filmovou techniku rychlých střihů a spočívá ve skocích mezi jednotlivými světy. Gibson si pro „přepínání“ mezi dvěma světy vytvořil *novum*<sup>5</sup> nazvané *simstim*, jednostranné propojení, které příjemci umožňuje připojit se na smyslové receptory vysílatele, a tak vnímat svět jeho očima i dalšími smysly. Technika *cut and paste* vyvolává ve čtenáři pocit rychlosti a zhuštěnosti děje, který jsme zmiňovali v předchozím oddíle této kapitoly.

---

<sup>5</sup> Termín *novum* popisuje podle Suvina (1979) fikční, ale v blízké budoucnosti pravděpodobně realizovatelné inovace, vyskytující se ve science fiction literatuře.

## Prostředí

Svět kyberpunku na sebe bere podobu urbanistické krajiny, chaotické betonové džungle předměstí velké aglomerace. Někdy jde pouze o postapokalyptické rozvaliny. Do konstrukce prostředí se promítá fascinace Východem, města a zachycené reálie jsou často japonské. Zdi počmárané graffiti, osvětlené neonovými světly log velkých korporací či naopak zapadlých nevěstinců a pochybných barů. Vládne atmosféra punkového zmaru a rozkladu.

Město je ovládáno megakorporacemi, pro které jedinec či individualita nic neznamena. Ulicemi se potulují zlodějíčkové, mafie (často japonská Jakuza), rockeři, drogoví dealeri, feťaci, prostitutky a další ilegální či pololegální existence. V lepších částech velkoměsta je možné narazit i na simstimovou hvězdu.<sup>6</sup>

Gibson vytvořil podobně působící kyberpunkově archetypální kulisy, které nazval *Sprawl*. Sem situoval děj několika povídek a tří románů (*Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) a *Mona Lisa Overdrive* (1988)) kterým se souhrnně říká *Sprawl trilogy*.

Protikladem lidskou existencí zničeného města pak může být právě kyberprostor. Heuserová (Heuser, 2003, s. 33) jej popisuje jako „člověkem vytvořenou druhou přírodu, divokou, nezkracenou a stále nezmapovanou.“

V několika spisech nalezneme podobně chaotické a zoufalé extenze města v podobě plavidel přidružených a živořících jako slumy vedle skutečných měst, například Volnou zónu u Shirleyho nebo Vor u Stephensona.

## Postavy

Typickou hlavní postavou je bílý mladý muž, který žije v anonymitě velkého města a praktikuje způsob života nazývaný *hi-tech/low-life*. Dovede dobře zacházet s počítačem a ovládat technologie. Komplementárně k sobě má ženskou hrdinku, která je až na zářnou výjimku v podobě kyberpunkové superženy Molly Millions obvykle pasivnější. Hrdina vede punkový způsob života, ať již dobrovolně či ne. Většinou nezapadá do společnosti, živí se lehce pochybným způsobem, má styky s podsvětím a hovoří slangovým jazykem.

Kyberpunkovým postavám chybí hlubší prokreslenost, jejich povětšinou ploché charaktery nedoznávají v průběhu děje hlubších proměn (*Ibid.*, s. xviii).

---

<sup>6</sup> Simstim je jedno z odvětví zábavního průmyslu. Konzumenti se připojují na smyslový output některé z celebrit s implantovaným simstimovým zařízením. Cítí tak tytéž vjemy, jako by byli v jejím těle.

Dalšími jednajícími entitami mohou být nejen lidé, ale například i digitální konstrukt člověka existující pouze v datasféře nebo umělá inteligence.

### **Hi-tech/low-life**

Tento koncept zahrnuje zmiňovaný problematický vztah člověka a technologie, který je jádrem science fiction literatury. V kyberpunku je tento vztah o to vyrocenější, že technologie pronikají do těla, jak podotýká Sterling (2009, s. 11): „*máme ji [technologii] pod kůží, a často i v myslech.*“

Krajním příkladem přístupu *hi-tech/low-life* je totální zrušení vlastní reálné existence a převedení osobnosti do digitální podoby. Vědomí dále existuje oproštěné od těla jako kybernetický konstrukt. Takové zbavení se tělesnosti praktikuje například Lise v *Zimním tržišti* a Fjodor Rjumin ve *Schismatrixu*.

Poněkud méně extrémní je propojení těla a technologie pomocí různě invazivních zařízení, jako například *simstim* nebo *brain-computer interface* (BCI) používané ke vstupu do kyberprostoru. Case, hrdina románu *Neuromancer*, na základě toho, že je díky technologickému rozhraní schopen připojit se do kyberprostoru a existovat tak jako svoje vlastní extenze v Matrixu, pohrdá vlastním tělem, které pro něj představuje pouze maso (Gibson, 1992, s. 7). Svě tělo navíc ještě ničí drogami.

Touto úvahou integrace technologie do lidské bytosti se dostáváme k postmoderní problematice kyborgizace, kde se částečně stírají rozdíly mezi přirozeným a umělým, živou tkání a umělou technologií (Haraway, 1991). Propojení těla a technologie se ještě dotkneme v kapitole 4.

### 3. Tělesné modifikace

*Užíváním svého těla, modifikováním svého těla  
můžeš dosáhnout [různých] fází vědomí  
a objevit podstatu života a sebe samého.*

Fakir Musafar

Tělesné modifikace provází lidstvo od nepaměti, což dokazují četné archeologické nálezy. Potřeba proměňovat a upravovat tělo je vlastní všem světovým národům. Tento fenomén je „jevem, jenž se vyskytuje jak v tradičních, přírodních společnostech, tak i v prostředí moderním a velmi racionálním“ (Rychlík, 2005, s. 12). Murdock (1945, s. 124-142) zdobení lidského těla, ať již invazivní či neinvazivní, zahrnul mezi kulturní univerzálie, tedy prvky, které jsou vlastní všem lidským společenstvím.

V této kapitole se stručně zabýváme historií tělesných modifikací na území Evropy a dnešních Spojených států. Vzhledem k tomu, že téma tělesných modifikací zkoumáme v kontextu kyberpunkového umění, zaměřujeme se primárně na postmoderního tělesné modifikace, nikoliv na jejich tribální počátky u původních kmenů. Tomu následně odpovídá i detailnější rozdělení a popis jednotlivých modifikací.

#### 3.1 Vymezení pojmu

Zatím neexistuje všeobecně uznávaná definice termínu *tělesná modifikace*.<sup>7</sup> Jde o velice komplexní a tedy obtížně postihnutebnou problematiku. Sporné je i to, jaké konkrétní praktiky do této oblasti spadají. Proto se pokusíme vytvořit vlastní definici pojmu *tělesné modifikace*, abychom tak zajistili jasný rámec výzkumu prováděného v analytické části této práce.

---

<sup>7</sup> Termín *tělesná modifikace* je přímým překladem anglického výrazu *body modification*. Další, již méně rozšířeným výrazy jsou *body alteration*, což bychom do českého jazyka mohli přeložit jako *tělesné úpravy* nebo *body adornment*, česky *tělesné zdobení*. Termín *tělesné úpravy* se používal v českém prostředí v 90. letech, nyní se vyskytuje zřídka a téměř výhradně v neoborných člancích a kontextech a nyní jej nahradil ho přesnější název *tělesné modifikace*. V českém prostředí však stále neexistuje pevná terminologie pro tuto oblast. O její ustálení se dlouhodobě zasazuje piercingové a tetovací studio HELL.cz díky mnoha odborným článkům publikovaným v odborných periodících (*PainArt*, *Art Magazín Tetování aj.*) i dalších médiích.



V nejširším pojetí je možno mezi tělesné modifikace zařadit oblékání, stříhání vlasů či nehtů nebo depilaci (Hayden, 2011, s. 23; Kasten, 2006, s. 32-35; SHE-MON, 2010; SHE-MON, 2011). Všechny tyto úpravy nějakým způsobem mění tělo, mají estetický záměr a zároveň nejsou podnikány ze zdravotních, ale spíš ze sociálních, kulturních či hygienických důvodů. V tomto pojetí je termín tělesné modifikace bezpochyby velice obsáhlý a jen obtížně uchopitelný. Existuje ovšem jeden významný faktor, kterým tento pojem vhodně omezíme. Je jím **porušení integrity kůže**.

Pro obecné vnímání pojmu tělesné modifikace je rozhodující právě porušení integrity kůže.<sup>8</sup> Proto musíme vyloučit nejen oblékání, úpravy vlasů, chlupů a nehtů, ale zároveň i modelování těla nošením korzetů, postupnou deformaci lebek, jak ji známe od primitivních národů či mutilaci nohou nazývanou *liliové/lotosové květy* nebo *zlaté lilie/lotosy*, praktikovanou v Číně. Je samozřejmé, že někteří autoři tyto praktiky do kategorie tělesných modifikací řadí, ovšem v tomto výzkumu se budeme věnovat pouze těm, které vznikají invazivním způsobem.

Porušení integrity lidské kůže je jistě vhodným termínem, vyřazuje ale z relevantní množiny modifikace zubů (např. sbrušování nebo permanentní prodloužení špičáků tak, aby vizuálně připomínaly upíra) a modifikace očí (*jewel eye*, vsazování malých implantátů pod rohovku, nebo tetování očních bulev). Rozšířme tedy poněkud tento termín na **invazivní porušování integrity lidského těla**.<sup>9</sup>

Také je třeba podotknout, že do kategorie tělesných modifikací nespádají **zákroky medicínského charakteru**, což znamená, že nejsou bezpodmínečně nutné pro udržení jedince při životě a plném zdraví, či pro zachování neomezené funkce těla. Proto do této množiny neuvažujeme změnu pohlaví, neboť transsexualita je zanesena v *Mezinárodní klasifikaci nemocí a souvisejících zdravotních problémů* (ICD) publikované *Světovou zdravotnickou organizací* (WHO, 2010a) jako *F64: Gender identity disorder* a *F64.0: Transsexualism*. K tělesným modifikacím se neřadí ani změny na úrovni DNA, tedy mutace a podobné zásahy do genetické informace.

---

<sup>8</sup> Aplikace piercingu a tetování je podle české legislativy popisované právě termínem *porušování integrity lidské kůže*.

<sup>9</sup> Trváme-li na konkrétním výčtu, jde o porušování integrity kůže, sliznice, rohovky a zubní skloviny.

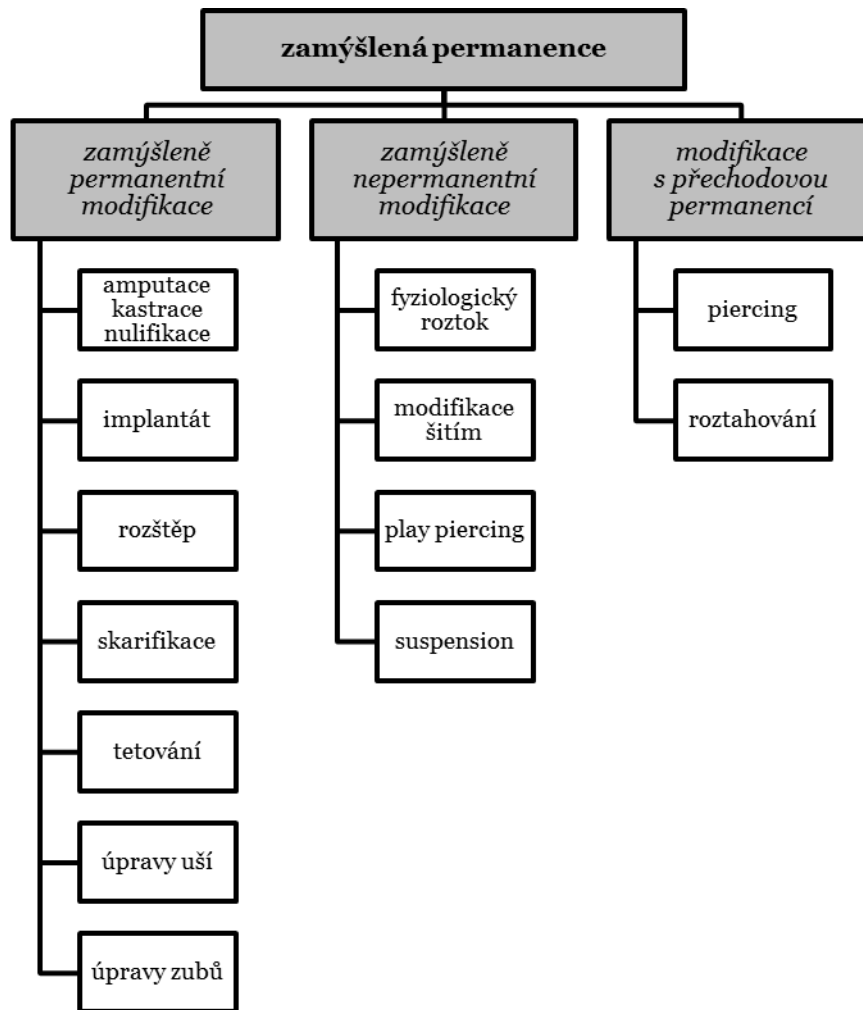
Dalším ze zpřesňujících faktorů by mohla být **permanence**, ovšem jde o termín zavádějící. Tělesné rituály (např. *suspension* nebo *play piercing*) jsou dočasné zákroky, trvající v řádu pouze několika minut až hodin, přesto na kůži mohou trvale zůstat jizvy. Na druhou stranu dříve typicky permanentní modifikace jako tetování či skarifikace je dnes možné s většími či menšími úspěchy odstraňovat moderním laserem. Podobně proměnlivý je pojem permanence u piercingu. Samotný šperk lze snadno odstranit, přičemž u některých jedinců může ve tkáni zůstat jizva, u jiných může naopak zcela zmizet. U ostatních zákroků, jako je rozštěp jazyka, je návrat k původní formě a funkci svalu nemožný, i když tkáň lze sešít. Naopak v případě mužské obřízky můžeme předkožku dlouhodobým mechanickým natahováním opětovně vytvořit.

Je tedy problematické určit, který zákrok skutečně permanentní je a který není. Mohli bychom uvažovat o zavedení pojmu **zamýšlená permanence**. Ten vystihuje motivaci týkající se trvalosti modifikace, s jakou nositel či nositelka obvykle zákrok podstupuje, případně s jakou motivací je na něm vykonáván. Jako *zamýšleně permanentní modifikace* uvažujeme ty, u nichž je trvalost změny (alespoň v době realizace modifikace) žádoucí. *Zamýšleně nepermanentní modifikace* tento potenciál nemají. Sem spadají především tělesné rituály. Zvláštní kategorie jsou *modifikace s přechodovou permanencí*. Patří k nim již zmiňovaný piercing a do určité míry také roztahování.<sup>10</sup>

Pro přehlednost tedy zanesme rozdělení tělesných modifikací v závislosti na zamýšlené permanenci do grafu.

---

<sup>10</sup> Piercing zařazujeme do modifikací s přechodovou permanencí kvůli individuální míře jizvení a srůstání vpichu. Co se týče roztahování, roztážené piercingové kanálky mají do určité míry potenciál stáhnout se zpět do původní podoby. Obvykle se uvádí do průměru 8 mm (Roztahování, 2012).



Obr 1: Rozdělení tělesných modifikací podle zamýšlenosti permanence

Jak jsme již zmínili, tělesné modifikace jsou charakteristické tím, že mění tělo. V drtivé většině jde o **změnu estetickou**. Úzká skupina modifikací přináší také **změny funkční**. Jsou to především tělesné rituály (*suspension*, *play piercing*, *modifikace šitím*), které mají charakter dočasného zásahu do těla. Estetika zde nehraje pro nositele významnou roli (pokud není např. součástí umělecké performance). Pozornost je soustředěna na prožitek při propichování kůže a následných pocitů při manipulaci s modifikovaným tělem. Tělo zakouší zvýšenou citlivost na propíchnutých místech, mění svůj tvar při zavěšení do vzduchu nebo dočasně ztrácí některý z tělesných otvorů.

Dalším příkladem funkčních modifikací mohou být subdermální implantáty v penisu (*beading*), kteří si muži často pořizují nejen kvůli estetickému zkrášlení, ale i kvůli intenzivnímu dráždění, které tak partnerce či partnerovi poskytnou.

Estetickou hodnotu téměř kompletně postrádá i magnetický implantát, který, byť je v těle umístěn dlouhodobě, není vizuálně skoro patrný a projevuje se pouze novými možnostmi a počítky, které svému nositeli či nositelce přináší. Tělu dodává dvě nové funkce: udržet magneticky aktivní předměty na povrchu těla a také umožňuje cítit magnetické pole.

Všechny tělesné modifikace s sebou nesou určitou míru **bolestivosti**. I když je při samotném provedení modifikace použito anestetikum, bolest přichází po odeznění jeho účinků. Patří tedy k tělesným modifikacím zcela neodmyslitelně. Přestože Kasten (2006, s. 327–338) popisuje několik typů bolesti, je počitek z bolesti u tělesných modifikací zcela individuální, což dosvědčují rozdílné výpovědi nositelů a nositelek tělesných modifikací. To, co někteří označují jen jako nepříjemné, vyvolává u jiných pocity veliké bolesti a naopak.

Důležité je rovněž připomenout, že v subkultuře tělesných modifikací není **sexuální vzrušení** primární motivací. Toto je typické pro příslušníky sadomasochistických (SM) komunit, kteří sami obvykle nebývají nijak výrazně modifikováni. Jediná praktika společná příslušníkům body modification i SM subkultury je play-piercing, který je ovšem v obou subkulturách aplikovaný z různých důvodů. Samozřejmě existuje i skupina lidí, kteří patří k příznivcům body modification i SM, ovšem tato skupina je až překvapivě málo početná. Musíme nicméně podotknout, že byť nejsou u tělesných modifikací erotické prožitky hlavní motivací „*estetická a erotická funkce koexistují, podporují se navzájem, neboť je milováno to, co je krásné,*“ jak podotýká Fuchs (1967, s. 443).

Věnujme ještě krátce pozornost zařazení „běžných“ **plastických operací**,<sup>11</sup> někdy nazvaných zkrášlování operace, do praktik tělesných modifikací. Tyto zákroky nejsou samotnou body modification subkulturou vnímány jako její integrální součást. Je to proto, že tyto plastické operace se těší vysoké míře společenské tolerance. Představují honbou za splněním obecně platného ideálu krásy a mládí. Pro tělesné modifikace je typické, že alespoň v postmoderním pojetí tohoto pojmu šlo vždy o undergroundovou záležitost, která se neslučovala s všeobecně uznávanými estetickými hodnotami a tak se sebevymezovala.

---

<sup>11</sup> Kasten (2006, s. 90-100) vyjmenovává široké spektrum praktik, které řadí pod plastické operace. Pro úplnost je uvádíme také. Jsou to odstranění vrásek, lifting, obřízky, korekce uší, změny rtů, korekce nosu, krátkozrakost, bělení zubů, odstranění chlupů, podpora růstu vlasů, odstranění strií, odstranění žilek, odsávání tuku, vyhlazovací operace, úpravy prsou, úpravy stydkých pysků, obnovení panenské blány, zabrnění pocení. Kasten nicméně zcela opomíjí úpravy mužského genitálu.

Vezmeme-li v úvahu tento **sociální aspekt** tělesných modifikací, musíme plastické operace z množiny tělesných modifikací vyloučit.

Shrňme tedy, že postmoderní tělesné modifikace jsou invazivní zásahy porušující integritu lidského těla. Většinou jde o estetické a permanentní změny, které ovšem nejsou lékařského charakteru a jejich provedení či bezprostřední hojení se vyznačuje určitou mírou bolestivosti. Tělesné modifikace nepatří k obecně společensky akceptovaným praktikám.

Tělesná modifikace musí nutně splňovat všechna níže uvedená kritéria. O tělesnou modifikaci se jedná v případě, že:

1. záměrně bylo změněno tělo,
2. byla invazivně porušena integrita lidského těla,
3. zákrok nebyl medicínského charakteru,
4. zákrok nepatří k běžně společensky akceptovaným praktikám.

### **3.2 Stručná historie tělesných modifikací v Evropě a USA**

V této části stručně shrneme vývoj tělesných modifikací, přičemž se zaměříme na Evropu a dnešní USA, neboť právě na tomto území vznikala díla science fiction, ze kterých v 80. letech vzešel kyberpunk.

V severní Americe se tetovali Eskymáci a některé indiánské kmeny. Ostrými zvířecími kostmi, trny nebo rituálními noži vytvářeli rány, které nechali buď zajizvit (*skarifikace*), častěji však do nich vnášeli barvivo a dávali vzniknout *tetování*. Ta označovala kmenovou příslušnost, případně sloužila jako iniciační rituál, důkaz o hrdinství, léčebný prostředek a samozřejmě jako šperk. U některých severoamerických indiánských kmenů pozorujeme také *piercing* nosní přepážky či otvory v uších, ve kterých nosili drápy dravců (Rychlík, 2005, s. 168-179).

Vytetovanými značkami a piercingem roztaženým na 10 mm se pyšní i evropský Ötzi, muž, jehož mrazem zakonzervované ostatky nalezené v Alpách se datují na 3500 let před Kristem. Další tetovaná etnika v Evropě byli například Germáni či Keltové, tetovalo se i v raném Řecku. Zde tetování obvykle označovalo vznešeného člověka, ale také se používalo k označení trestanců.

Křesťanství (a stejně tak i judaismus a islám) tetování zakazuje,<sup>12</sup> ovšem první křesťané vzdávali Bohu hold například vytetovanými křížky či písmeny INRI. Tetování mělo silnou tradici v Jeruzalémě, odkud si křesťanské motivy v 11. a 12. století často vozili křižáci jako suvenýr, ale také proto, aby jim byl v případě úmrtí poskytnut křesťanský pohřeb. Díky striktně odmítavému postoji církve nenacházelo tetování v Evropě dlouho živnou půdu.

Co se týče piercingu na území Evropy, existuje rozšířený mýtus o propichování bradavek ve starém Římě, kdy měly šperky sloužit pro upevňování kápí. King (2007) toto vyvrací, ovšem přiznává, že Římané praktikovali piercing předkožky, aby zamezili pohybu penisu při sportu (sportovali nazí) nebo aby zabránili masturbaci. Římské ženy i řečtí muži nosili náušnice v uších, které se v Evropě staly relativně běžným šperkem. V 16. století se propichování uší u mužů znovu rozmohlo. Náušnice často nosili také námořníci, kteří věřili, že jejich nošení zlepšuje zrak. V případě úmrtí pak měla náušnice zaplatit pohřeb zemřelého.

---

<sup>12</sup> *Nebudete svá těla zjizvovat pro mrtvého, ani si dělat nějaké tetování* (Leviticus 19:28).  
*Synové jste Hospodina Boha vašeho, protože nebudete se řezati* (Deuteronomium 14:1).

Titíž námořníci znovu přinesli tetování do zatím „čisté“ křesťanské Evropy a kolonizované Ameriky na konci 18. století.<sup>13</sup> Vozili si je jako suvenýr od tetovaných národů, které potkali na svých zámořských cestách. Kde je originál, brzy vzniká napodobenina, a tak se v 19. století v evropských i amerických přístavech ustavuje nová profese tatéra, odkud proniká do vnitrozemí. V New Yorku je v roce 1870 otevřen první tetovací ateliér.

V Evropě však tetování proniká i do vyšších vrstev. Masivně rozšiřuje především ve Francii a Británii. Baleka (1997) dokonce uvádí, že se ve druhé polovině 19. století nechalo v Evropě tetovat 10 až 20 % lidí.

Obrovský tetovací boom způsobil vynález tetovacího strojku Samuela O'Reillyho v roce 1890, který výrazně urychlil práci a také zmírnil bolestivost celého zákroku. Z Ameriky se rychle stává tetovací velmoc, počet tetovaných se zvyšuje, ovšem klesá celková umělecká úroveň tetování. Vznikají tetovací katalogy, ze kterých se motivy často jen obkreslují. To také vede k rozšíření tetování mezi nižšími třídami a k následnému opouštění tatuáží u majetných (DeMello, 2000, s. 50).

Tetování se relativně daří až do druhé světové války. V Evropě jsou hromadně zavírána tetovací studia, aby se nehyzdila čistá rasa, a tatuáže se používá k značení Židů v koncentračních táborech. Na druhou stranu se mezi sebou amatérsky tetují vojáci na frontě, tetování jsou i příslušníci SS.

Po válce se dostáváme k postmoderní éře tělesných modifikací. Zatímco v Evropě je tetování také díky nacistickým praktikám značně zdiskreditováno, v Americe se znovu dostává do módy. V 60. letech bují u vojáků ve Vietnamu a u hippies, kteří se označují mírovými symboly. Hippies ze svých cest do Indie přiváží zvyk zkrášlit si nosní křídlo piercingem.

V 70. letech se popularita piercingu značně zvedá. Americká SM a gay komunita s propichováním masivně experimentuje, vyznává jej jednak jako sexuální praktiku a jednak jako symbol příslušnosti. Typickým pro gaye se stává piercing bradavek a v této době pravděpodobně vzniká i „gay ucho,“ kdy má šperk v pravém lalůčku prozrazovat homosexuální preference svého nositele. Mnoho

---

<sup>13</sup> Tetování námořníci se po dlouhém pobytu na moři na pevnině rádi divoce pobavili s dámami a alkoholem, občas se strhla rvačka a tak není divu, že se čas od času se dostali i za mříže. Odtud získalo tetování svoji nedobrou pověst jako znamení rebelů a kriminálních (Kasten, 2006, s. 20). Podobně výraznými a sociálně problematickými skupinami, u kterých je tetování poznávacím znamením či znakem příslušnosti byli v 60. letech motorkáři a rockeři, v 70. a 80. letech punkeři (*Ibid.*, s. 45).

mužů se dodnes před vpichem ptá svého piercera či piercerky, které ucho je to „heterosexuální.“

Na konci této dekády po piercingu sahá punková subkultura v USA i v Evropě. Viditelně umístované piercingy, často v podobě zavíracího špendlíku, mají znechutit a provokovat establishment, stejně jako amatérská anarchistická tetování a celkově trashová estetika a stylizace. Punkové hnutí, rebelující i během 80. let, se výrazně zasloužilo o popularizaci piercingu.

V roce 1978 se v Hollywoodu otevírá první profesionální piercingové studio nazvané *Gauntlet Enterprises*.<sup>14</sup> O rok dříve začíná vycházet časopis *Piercing Fans International Quarterly (PFIQ)*, který se zabývá uměním piercingu a body modification. Za oběma projekty stojí Jim Ward, považovaný za zakladatele moderního piercingu, a Dough Malloy (Angel, 2009, s. 15). Scéna okolo těchto dvou mužů položila základy postmoderní body modification subkultury. Nesmíme také opomenout osobu Fakira Musafara, který razil přístup k tělu prostřednictvím tělesných modifikací nazvaný *moderní primitivismus* (Musafar, 2005). Tento směr vyzdvihuje hluboký spirituální aspekt tělesných modifikací.

V 80. letech přichází druhá vlna tetování, která eskaluje v 90. letech. Piercing a tetování, nejčastěji v podobě černých tribalových motivů, jsou zprofanovány globálními celebritami populární hudby, jsou ve velkém zobrazovány a diskutovány v médiích. V roce 1994 zakládá Shannon Larratt dodnes funkční internetový magazín *BMEzine*, který kolem sebe centralizuje světovou body modification subkulturu.

Další typy modifikací jsou fenoménem postmoderních tělesných modifikací. Implantáty se zabývá Steve Haworth, který je poprvé úspěšně aplikuje v roce 1994 (Norton, 2006) a v roce 2006 představuje mikrodermální piercing (Historie, 2009). Nově jsou „objeveny“ rozštěpy jazyka (první z roku 1997) a roztahování uší, které nesmírně populární v posledním desetiletí. Současně se tetování stále více etabluje do mainstreamu, popularita piercingu je mírně klesající. Nicméně zájem o to, proměňovat tělo k obrazu svému, je stále lidstvu vlastní a nevypadá to, že by se jej mělo vzdát. Novým trendem se v budoucnu mohou stát třeba právě funkční tělesné modifikace, podobně těm popisovaným v kyberpunkové literatuře.

---

<sup>14</sup> Studio *Gauntlet*, česky rukavice, zakládá po USA několik poboček a funguje až do roku 1998 (Angel, 2009, s. 15).



### **3.3 Rozdělení a typy tělesných modifikací**

Tělesné modifikace je možno rozdělit podle několika klíčů: např. podle modifikovaného místa (genitální či intimní modifikace, modifikace rtů a dutiny ústní...), podle umístění modifikace (dermální, subdermální, transdermální), podle použité technologie (řezem: *scalpelling*, *cutting*; vpichem: *piercing*, *surface piercing*, *microdermal piercing*; vykrajováním: *punching*) atp. Dále je možné dělit zákroky na *lehké* a *těžké modifikace*.<sup>15</sup> Toto rozdělení je relativně časté a vychází ze samotné struktury body modification subkultury. Výrazy vystihují míru zásahu do těla a následné změny těla. Těžké modifikace jsou často nevratné změny, případně se jich nelze zbavit bez podstatných následků, jsou náročné na hojení, mají vysokou pravděpodobnost komplikací, jsou technicky obtížné a jejich realizace bezpodmínečně vyžaduje zkušeného modifikátora či modifikátorku.

Nyní konkrétně určíme množinu tělesných modifikací, které jsou relevantní pro náš výzkum. Začneme přehledovou tabulkou, do které binárně zaznameneáme, zda jednotlivé modifikace splňují všechny čtyři klíčové charakteristiky uvedené v definici v oddílu 3.1. Pro náš výzkum relevantní modifikace jsou zvýrazněné, dále je charakterizujeme a rozebereme jejich specifika.

Vzhledem k tomu, že některé modifikace mohou v určitých kategoriích reprezentovat oba póly, objevuje se v tabulce i dvojnásobné hodnocení v podobě 1/0. Například úpravy zubů či obřízka mohou být podnikány jak z lékařských, tak nelékařských důvodů, podobně úpravy pasu korzetem jsou do určité míry společensky akceptované, ba vítané.

---

<sup>15</sup> V angličtině se používá označení *heavy body modification*, *hard body modification* nebo *extreme body modification*.

Modifikace	záměrná změna těla	porušení integrity těla	bez lékařské motivace	není většinou společensky akceptovatelná
amputace, kastrace, nulifikace	1	1	0/1	1
Bodybuilding	1	0	1	0
dočasné modifikace <sup>16</sup>	1	1	1	1
implantát (sub-/transdermální)	1	1	1	1
neinvazivní bodyplay <sup>17</sup>	1	0	1	1
Oblékání	1	0	1	0
obřízka	1	1	0/1	0/1
piercing	1	1	1	1
plastické operace	1	1	0/1	0
Rozštěp	1	1	1	1
roztahování	1	1	1	1
skarifikace	1	1	1	1
tetování	1	1	1	1
tvarování těla korzetem	1	0	1	0/1
úpravy uší	1	1	1	1
úpravy vlasů, chlupů, nehtů	1	0	1	0
úpravy zubů	1	1	0/1	0/1
změna pohlaví	1	1	0	1
změna tělesné hmotnosti	1	0	0/1	0

Tab. 1: Výběr množiny relevantních tělesných modifikací

### 3.3.1 Amputace, kastrace, nulifikace

**Amputace** je extrémní případ tělesné modifikace. Nejedná se o náhodnou amputaci např. při úraze ani o amputaci z lékařského důvodu, ale o dobrovolné odstranění zdravé či funkční periferní části těla. Amputovat lze různé části těla, např. nehty, prsty na rukou a nohou, uši, bradavky nebo dokonce celé končetiny.

Amputace pro účely body modification bychom neměli zaměňovat s amputacemi provedenými jako následek *poruchy identity tělesné integrity*<sup>18</sup> (BIID), neboť v tom případě se jedná o symptom choroby. Kasten (2006, s. 153) nicméně podotýká, že většina autorů vědeckých publikací na toto téma, považuje ty, kteří dobrovolně podstoupí amputaci, automaticky za psychicky nemocné.

<sup>16</sup> Pod tělesné rituály a dočasné modifikace řadíme *play piercing, suspension, modifikace šitím a fyziologický roztok*.

<sup>17</sup> Termínem *neinvazivní bodyplay* označujeme pouze neinvazivní dočasné tělesné modifikace jako svazování, spoutávání těla do korzetů, zaslepování tělesných otvorů a případně následnou smyslovou deprivaci.

<sup>18</sup> Body integrity identity disorder. Příkladem může být *apotemnofilie*, neurologická choroba která se vyznačuje silnou touhou jedinců zbavit se některé ze svých zdravých a plně funkčních končetin, neboť vnitřně cítí, že nepatří k jejich tělu.

**Kastrace** označuje odstranění žláz, které produkují pohlavní hormony (varlata či vaječníky) a **nulifikace** znamená odstranění zevních pohlavních znaků.

V kontextu body modification jde ve všech třech zmíněných případech o extrémní a řídké způsoby modifikace. Posouzení psychického zdraví nositele či nositelky je úkolem pro odborníka a bude jej jistě třeba posuzovat individuálně případ od případu.

### **3.3.2 Dočasné tělesné modifikace**

K dočasným modifikacím, někdy také nazývaným *tělesné rituály*, řadíme *play-piercing, suspension, modifikace šitím a modifikace fyziologickým roztokem*.

**Play-piercing** lze provádět pouze jehlami, případně je možné do těla dočasně aplikovat šperk. Ten ovšem není určený k dlouhodobému nošení.

Play piercing bývá praktikován buď pro svoji estetickou atraktivitu s nádechem dekadence (např. jako *piercingová šněrovačka*<sup>19</sup>), nebo jako sexuální stimulace při SM hrátkách, případně jako tělesný rituál, kdy jde o neerotický požitek při vpichu.

**Suspension** neboli věšení na háky je tělesný rituál při kterém je kůže na různých místech těla propíchnuta speciálně upravenými ocelovými háky, za které je jedinec následně vytažen do vzduchu. Délka samotného závěsu se obvykle počítá v řádu vteřin až minut, „zkušeni“ viselci zvládnou i desítky minut. Účelem je intenzivní fyzický zážitek způsobený nejen proniknutím háků do těla, ale visením za vlastní kůži. Suspension je, stejně jako play-piercing, častou součástí body modification performancí.

Při **modifikaci šitím** jsou k sobě sešity jednotlivé části těla tak, aby byla znemožněna jejich funkce např. rty či stydké pysky. Estetický dojem, přestože zde může hrát roli, je v tomto případě až druhotný, primárně jde o prožitek při propichování a následnou deprivaci způsobenou nemožností používat dané části těla. Jako vždy u dočasných modifikací je vlákno v ráně ponecháno pouze omezenou dobu.

Dalším typem dočasné modifikace je vpichování **fyziologického roztoku**, tedy sterilního čtyřprocentního roztoku soli, do podloží. Jde o dočasnou úpravu především měkkých tkání, které díky elasticitě kůže nabývají na objemu. Tato

---

<sup>19</sup> *Piercingová šněrovačka* či *piercingový korzet* vypadá obvykle jako dvě svíslé řady kroužků provlečené stuhou. Umisťuje se nejčastěji na záda či dekolt a je nošen při slavnostních příležitostech.

modifikace vytváří dojem otoku, nicméně je pouze dočasná, protože tělo fyziologický roztok postupně vstřebává. Roztok je nejčastěji aplikuje v genitální oblasti mužů i žen a v oblasti čela (Kasten, 2006, s. 73).

### **3.3.3 Implantát**

**Subdermální implantáty** patří k *heavy body modification*, tedy k *těžkým tělesným modifikacím*. Jde o implantáty umisťované pod kůži, konkrétně mezi epidermis a podkoží. Po zahojení na kůži zůstává patrný plastický reliéf kopírující tvar implantátu. S implantáty začal v 90. letech pracovat Steve Haworth, který je průkopníkem aplikace a zároveň designérem moderních subdermálních implantátů. Haworth své implantáty nazývá *3D body modification* (About, 2006).

Subdermální implantáty lze aplikovat na různá místa těla. Nejvíce nápadné jsou jistě na čele často v podobě rohů, umisťují se také na hrudník, žebra, hřbety dlaní, na ruce i nohy. Existuje i speciální typ genitálních implantátů nejčastěji v podobě malých kuliček či půlkuliček, které jsou umisťovány pod předkožku penisu, tzv. *beading*. Tato praktika pochází z Japonska, kdy si příslušníci Jakuzy implantovali pod předkožku perlu za každý rok strávený ve vězení (Kasten, 2006, s 70–71).

Zavedení subdermálního implantátu probíhá tak, že se oddělením kůže od podkoží vytvoří podlouhlá kapsa, do které je sterilizovaný implantát umístěn, zašit a poté fixován bandáží v požadované pozici. Důkladná fixace implantátu je nutná až do úplného zahojení. V případě potřeby je možné po čase na stejné místo aplikovat implantát další *generace*,<sup>20</sup> protože se kůže na daném místě roztáhne a podkožní kapsa se zvětší.

Pro subdermální implantáty se dříve používala chirurgická ocel, dnes se vyrábí z mnohem lehčího, měkčího a flexibilnějšího inertního silikonu nebo teflonu.

**Magnetický implantát** je v podstatě subdermální implantát, nicméně jej uvádíme zvlášť, neboť jako jediný typ implantátů má primárně funkční a neestetický potenciál.

S magnetickými implantáty experimentoval na konci 90. let modifikátor Samppa von Cyborg, poté se systematickému vývoji magnetických implantátů začali věnovat Jesse Jarrell a Steve Haworth (Magnetic, 2011).

---

<sup>20</sup> Velikost implantátů, u kterých je nutné kožní kapsu postupně roztahovat, se označuje pojmem *generace*. Např. implantáty ve tvaru rohů jsou k dispozici v šesti po sobě jdoucích velikostech, tedy od první do šesté generace. Při aplikaci je vždy nutné začít první generací.

Jde v podstatě o jeden malý magnet nebo baterii více magnetů (pro silnější magnetický efekt), které jsou potaženy silikonem a implantovány do těla, nejčastěji do prstu. Nositel či nositelka jsou schopni implantátem okamžitě zvedat malé kovové předměty a po několika dnech až týdnech začnou pociťovat magnetická pole (např. mikrovlnka, reproduktor, rámy v obchodech, plechovky s nápojem). Někteří nositelé hovoří o tom, že magnetické pole cítí nejen v místě, kam je magnet implantován, ale i v ostatních prstech nebo dokonce v druhé „nemagnetické“ ruce. (Larratt, 2007).

Silikonové obaly implantátů relativně často praskají a živá tkáň je poté v přímém kontaktu s magnetem, což vede k jeho rozpadu, případně k dalším komplikacím. Proto je implantát obvykle nutné odstranit, nebo jej tělo samo vyloučí. Do roku 2011 byl magnet implantován cca 1000 lidem. (Magnetic, 2011).

Magnetický implantát je specifickou oblastí tělesných modifikací, která dodává lidskému tělu nebývalou možnost počítku a tím je posunuje směrem k transhumanistickým vizím.

**Transdermální implantáty** jsou svojí základnou umístěny pod povrch kůže, procházejí kůží skrz a částečně vyčnívají nad její povrch. Vnější část je obvykle opatřena závitem a umožňuje našroubovat výměnné zakončení, nejčastěji v podobě hrotu či ostnu.

Stejně jako u subdermálních implantátů je i u transdermálů vytvořena podkožní kapsa, kam je implantát vložen. Do kapsy je navíc vytvořen otvor, kudy bude procházet vnější zakončení implantátu (závit). Po protažení závitu otvorem a umístění základny implantátu na zvolené místo, je kapsa uzavřena stehy a implantát je pevně fixován bandážemi.

Transdermální implantáty jsou velice náročné nejen na aplikaci, ale i hojení. Vzhledem k tomu, že implantát částečně vyčnívá nad povrch těla, je zde vysoké riziko zavlečení infekce. Hojení transdermálních implantátů trvá několik let, často je nutné proces podporovat antibiotiky. Mnohé transdermály se nikdy kompletně nevyhojí, případně je tělo vyloučí.

Velkou popularitu zaznamenal Haworthův projekt *Metal Mohawk* z roku 1996. Šlo o řadu transdermálů umístěnou na vyholené hlavě, vytvářející dojem kovového punkového číra (Hayden, 2011, s. 105).

### 3.3.4 Obřízka

U obřízky je zřejmé, že v drtivé většině jde o náboženskou praktiku či kulturní zvyklost. V body modification komunitě patří ženská i mužská obřízka ke sporadicky prováděným, jak potvrzují Favazza (2011, s. 174) i Kasten (2006, s. 111).

**Mužská obřízka**, tedy odstranění předkožky penisu (*circumcision*) nebo méně častěji pouze její nastřížení (*supercision*), je podnikána nejčastěji z náboženských důvodů u muslimů a židů, dále ze zdravotních příčin (např. *phimosis*, zúžení předkožky). Obřízka se také praktikuje jako kulturní zvyklost.<sup>21</sup> Obvykle je obřízka prováděna v raném věku dítěte či na počátku puberty, ovšem někteří muži se pro obřízku rozhodnou až v dospělém věku z hygienických, sexuálních, náboženských (konverze), estetických či jiných důvodů.

**Ženská obřízka** může být realizována v různém rozsahu.<sup>22</sup> Je prováděna primárně na afrických ne-muslimkách a muslimkách, ve většině evropských zemí i v Americe je zakázána (Favazza 2011, s. 172–173). Celosvětový počet obřezaných žen lze těžko určit kvůli nesystematickému sběru dat, odhaduje se na 120–140 milionů žen a dívek (Momoh, 2005, s. 5). Nejčastější důvody pro tento zákrok jsou zachování panenství do svatby (někdy se obřízky provádí opakovaně např. u vdov jako „obnovení“ panenství), sociální status (neobřezaná žena je považována za prostitutku), snížená sexuální stimulovatelnost ženy (žena nebude nevěrná) či náboženské tradice (u afrických sunnitských muslimů). Ženské obřízky se provádí od děvčátek starých několik dní až po dívky na prahu puberty.

### 3.3.5 Piercing

Piercing patří k nejrozšířenějším způsobům zdobení těla (Rychlík, 2004, s. 24). Je to body modification praktika při které je propíchnuta kůže a do takto vzniklého otvoru je vložen šperk patřičného tvaru z biokompatibilního materiálu (titan, bioplast a stále méně chirurgická ocel, která díky 4% obsahu niklu může způsobovat nesnášenlivost a potíže při hojení).

---

<sup>21</sup> Například v Americe je obřízka běžná (až 50 % mužské populace), naopak je tomu v Evropě (0,5–5 % mužské populace) (Kasten, 2006). Podle WHO (2007) je obřezáno celkově 30 % světové mužské populace.

<sup>22</sup> Existuje několik typů ženské obřízky. *Klitoridektomie*, kdy je odstraněn klitoris, či předkožka klitorisu. *Excise*, kdy jsou kompletně odstraněny klitoris, a stydké pysky (malé, velké či oboje). *Infibulace*, sešití tkáně zevního genitálu po odstranění velkých a/nebo malých stydkých pysků, případně i klitorisu. Tak dojde k výraznému zúžení poševního vchodu.

Pro piercing se používají jednorázové sterilní kanyly. Jde o duté jehly obalené tenkou plastovou bužírkou. Jehla propíchne tkáň a je vytažena, zatímco vnější bužírka zůstává v místě vpichu. Konec šperku se vloží do konce bužírky a protáhne se nově vzniklým otvorem.

Při **klasickém piercingu** je propich veden skrz periferní tkáň (ušní lalůček, nosní křídlo apod.) nebo skrz kožní řasu (obočí, pupek).

Při **surface piercingu** je vpich veden podložím. Šperk má tvar hranaté závorcky [ s tím, že dlouhá část je umístěna v podkoží, boční kratší strany vyčnívají nad povrch kůže a je na ně našroubováno zakončení. Tento typ piercingu se umisťuje na ploché části těla s malým pohybem kůže jako je zátylek či hrudník.

**Skalpel piercing** nemá s propichováním jehlou nic společného, protože se otvor do tkáně vyřízne skalpelem. Tato metoda se používá pro piercings s větším průměrem (od 10 mm).

**Punching** neboli *vykražování*, je vhodné pro vytváření větších otvorů pro šperky s větším průměrem (od 2 mm), tato metoda je vhodná pro chrupavky (nosní septum, ušní chrupavky), méně již pro měkké tkáně. Provádí se speciálním kruhovým skalpelem nazývaným *puncher*.

**Mikrodermální piercing**, jehož současně používaná podoba byla představena Stevem Hawthrem v roce 2006 (Historie, 2009), je možné pomocí malé titanové kotvičky umístit téměř kamkoliv na tělo. Výhodou mikrodermálů je kratší hojení a méně časté vyrůstání šperku, než u surface piercingu. Aplikuje se pomocí dermálního puncheru.

Vzhledem k obrovskému množství typů piercingů zůstaneme pouze u výčtu metod aplikace a jednotlivé typy zde nebudeme vyjmenovávat. Obsáhlý a kvalitní přehled je k dispozici v knize *The Piercing Bible: The Definitive Guide to Safe Body Piercing* známé piercerky Elayne Angelové (Angel, 2009) či jako rozcestník hesla *piercing* v online encyklopedii *BMEzine Encyclopedia* (Category, 2006).

### **3.3.6 Roztahování**

**Roztahování**, neboli *stretching* či *fleshing*, je inspirované tribálními praktikami. V postmoderní tradici body modification jde o fenomén poslední dekády. Piercingový kanálek je postupně rozšiřován vkládáním šperků s větším průměrem. Někdy je pro roztahování používáno předmětů běžné spotřeby jako tužek, víček od PET lahví apod.

Roztahování je částečně vratný zákrok, neboť lidská kůže disponuje velkou elasticitou a dovede se postupně smrštít téměř na původní rozměr. Např. u uší se jako hranice pro zpětné stažení tkáně uvádí obvykle 8 mm (Roztahování, 2012). Nejčastěji se roztahují ušní lalůčky, nosní septum, bradavky a genitální piercingy u žen i mužů. Poněkud obtížněji lze roztahovat i ušní chrupavky.

V tomto případě nejde o invazivní zákrok. Při postupném a pomalém (!) roztahování zahojeného kanálku nebývá integrita kůže obvykle porušena. Nicméně abychom mohli roztahování praktikovat, je třeba invazivní zásah do těla, tedy piercing, podstoupit.

### **3.3.7 Rozštěp**

**Rozštěp** neboli *split* je praktika spadající do *heavy body modification*. Označuje rozříznutí části těla na dva kusy, jejich následnou separaci a zhojení. Jde o extrémně bolestivou a náročnou praktiku. Sprity lze aplikovat na různých místech těla.

Nejčastěji se setkáváme s **rozštěpem jazyka**, kdy řez vede mezijazykovým septem. Tak vzniká rozeklaný tvar připomínající jazyk hadů nebo ještěřů. Rozštěp jazyka se provádí tak, že je jazyk rozříznut skalpelem a řezné rány jsou separovaně sešity či zataveny elektrokoagulačním nožem nazývaným *kauter*. Druhou variantou je aplikace klasického piercingu do jazyka, po jeho zahojení je piercingovým kanálkem protažen vlasec či dentální nit, která se pevně zatáhne u špičky jazyka. Při postupném utahování se nit jazykem několik týdnů prořezává. Nositelé a nositelky této modifikace jsou někdy schopni ovládat každou část jazyka zvlášť. Split jazyka v některých případech provází šišlání. V moderní tradici tělesných modifikací se rozštěp jazyka poprvé objevuje v roce 1997 (Tongue, 2010).

Dalším místem, kde se split provádí, je genitál. Může se jednat o **scrotal split**, kdy je šourkem veden svislý řez sešitý tak, že každé varle je usazeno v jedné kapse vytvořené tkání šourku. Dalším typem je **penis split**, kdy je rozříznut samotný úd. Řez (či několik řezů) je veden tak, aby minimálně porušily topořivá tělíčka v penisu a schopnost erekce zůstala alespoň částečně zachována. Existuje také **head split**, kdy je svislým řezem rozdělen žalud penisu. Mírnější formou tohoto zákroku je **metatomie**, kdy je naříznuta jen spodní část žaludu od močové trubice k uzdičce penisu (Hayden, 2011, s. 129). U žen lze výjimečně zaznamenat



**split klitoridální předkožky** nebo přímo **split klitorisu**. U obou pohlaví je vzácný **rozštěp bradavek**.

### **3.3.8 Skarifikace**

Skarifikace označuje umělé vytváření jizev na různých místech těla. Jizvy jsou barevně i strukturálně jiné, než okolní tkáň, nositel chce často docílit výrazně plastické jizvy, tzv. *keloidu*. Proto je nutné pravidelně odstraňovat strupy, tvořící se v místě skarifikace. Primitivní národy do ran aplikovaly masti či látky zamezující hojení, nicméně jednoduchá metoda strhávání strupů je stejně účinná.

Skarifikaci lze provádět několika metodami. **Cutting** označuje způsob skarifikace, kdy se kůže porušuje ostrým nástrojem, nejčastěji nožem či skalpelem. Kůže je buď nařezávána, nebo plošně odstraňována podříznutím. Vytváření jizev tepelnou cestou se nazývá **branding**. Branding se dále dělí na **strike branding** (přikládání rozehrátých kovových předmětů na kůži) a **kauter branding** (jizví se elektrokoagulačním nožem nazývaným *kauter*). Další cestou je **chemická skarifikace**, kdy jsou jizvy vytvořeny aplikací leptavé chemikálie na kůži, **dermal skarifikace**, kdy jsou abrazivním způsobem postupně odbrušovány jednotlivé vrstvy kůže. Skarifikovat lze i **tetovacím strojkem**. Jizva je vytvořena vpichy jehly strojku, není však použit inkoust ani jiná pigmentace (Skarifikace, 2012).

Na rozdíl od tetování lze pomocí skarifikace vytvořit pouze jednodušší vzory. Výsledná podoba jizvy se nedá dopředu přesně určit, neboť tělo vytváří jizvovitou tkáň individuálně.

### **3.3.9 Tetování**

Tetování je proces, při kterém jsou pod kůži vnášeny tetovací inkousty. Tetování lze realizovat naříznutím kůže a vetřením barvy, případně narušením kůže vpichy. Nejčastěji se ovšem používá elektrického tetovacího strojku (patent z roku 1890), díky kterému se tetování v Americe a poté i v Evropě masivně rozšířilo.

Současné tetovací strojky zanáší inkoust do hloubky 0,3–0,5 mm pod povrch kůže. Používá se nepřeberného množství barev od klasické černi až po svítící UV aktivní pigmenty.

Byť lze principiálně tetovat celé lidské tělo, některá místa mají tendenci tetovací barvy vylučovat, protože se kůže rychle obnovuje a rohovatí. Nejvíce se tak děje na ploskách nohou a na dlaních.

Tetovacích motivů je tolik, kolik existuje lidí, nicméně Křížová (1996, s. 21) rozdělila tetování na verbální a obrazové a vytvořila 23 orientačních kategorií tetovacích motivů. Jsou to motivy 1. romantické, 2. námořnické, 3. erotické, 4. znaky řemesel, 5. vojenské, 6. zvířata, 7. rostliny, 8. geometrické tvary, ornamenty, 9. humoristické, 10. nadpřirozené bytosti, 11. symboly, 12. obrazce s dobrodružným obsahem, 13. tetováže manifestující sociální postoj a životní styl, 14. fašismus, militarismus, 15. brutalita, násilí, motivy moci a síly, 16. náboženské, 17. psychedelické (fantastika), 18. hudební, 19. etnografické, 20. motivy smrti, 21. motivy typu Harley Davidson, 22. naivní (dětské) a 23. sportovní.

### **3.3.10 Úpravy uší**

Úpravami uší se v body modification komunitě obvykle rozumí **ear pointing**. Tato praktika, v češtině nazývaná **elfí uši**, spočívá v odstranění části ušní chrupavky ve tvaru trojúhelníku z vrchní části ucha. Živé řezy chrupavky jsou pevně sešity k sobě, v této podobě srostou a ucho tak získá špičatý tvar, který je charakteristický právě pro elfské bytosti. Protože uši mají tendenci vracet se zpět do původního tvaru, je po provedení zákroku potřeba dostatečně dlouhá fixace. Tato praktika je technicky velice náročná a proto se ji na světě věnuje jen málo modifikátorů.

Hojněji prováděnou úpravou uší je „oprava“ **ušních lalůček** po roztažení. Vnitřní strana piercingového kanálku je odříznuta spolu s přebytečnou tkání a lalůček je sešit a vymodelován do původního tvaru. Byť je tato modifikace prováděna v některých nadprůměrně vybavených body modification studiích, vzhledem k tomu, že jde o přizpůsobení těla obecné konvenci, tento zákrok neřadíme mezi tělesné modifikace.

### **3.3.11 Úpravy zubů**

Nejčastěji spočívají v jejich **sbrušování** nebo naopak **prodlužování**. U této modifikace není porušována integrita kůže, ale zubní skloviny.

Mechanické sbrušování zubů patří k extrémním modifikacím a nebývá obvykle prováděno v tetovacích studiích. Zubní lékař se dá k takovéto úpravě přesvědčit jen stěží, a proto jsou nositelé často odkázáni na svépomoc. Jednou z motivací pro tuto úpravu je imitovat divoké či dravé zvíře (Hayden, 2011, s. 189).

Prodlužování zubů se obvykle provádí na špičácích. Je sbroušena sklovina a zub je uměle prodloužen a vytvarován pomocí kompozitních světlem tvrditelných materiálů, tedy hmoty, ze které se dělají bílé zubní plomby.

Velice řídké je v moderní body modification subkultuře praktikováno vyrážení zubů jako forma modifikace.

## 4. Tělesné modifikace v kyberpunku, kyberpunk v tělesných modifikacích

*Kyberpunk je estetika, která žene futuristické, hi-tech tělesné projekty za hranice módy, historie a kultury.*

Victoria Pittsová, 2003

Jak jsme naznačili v úvodu této práce, mezi tělesnými modifikacemi a kyberpunkem nacházíme mnoho styčných bodů. Je tedy zřejmé, že se tato dvě pole přirozeně vzájemně ovlivňují.

Featherstone (2000, s. 1) vidí tři cesty, kterými můžeme transformovat tělo. Jsou to klasické tělesné modifikace, jak je pojmáme my, tedy piercing, tetování, skarifikace, implantáty apod. Efekt na lidské tělo je okamžitě patrný. Můžeme je nazývat **cestou vpichu a řezu**.<sup>23</sup> Jako druhý způsob proměny těla uvádí držení diet, postění se, cvičení a posilování. Zmíněné procesy se vyznačují tím, že k dosažení kýženého efektu je třeba delšího časového úseku. Tuto cestu můžeme pojmenovat **cestou jídla a sportu**. Posledním způsobem jsou transformace těla pomocí protéz a technologických systémů. Ty reprezentují **cestu technologie**.<sup>24</sup>

Nás samozřejmě primárně zajímají modifikace vzniklé cestou vpichu a řezu, nicméně, definice tělesných modifikací vytvořená v kapitole 3. zahrnuje i některé technologické modifikace. Je to právě technologie, která dává modifikacím funkci, tolik typickou právě po kyberpunk.

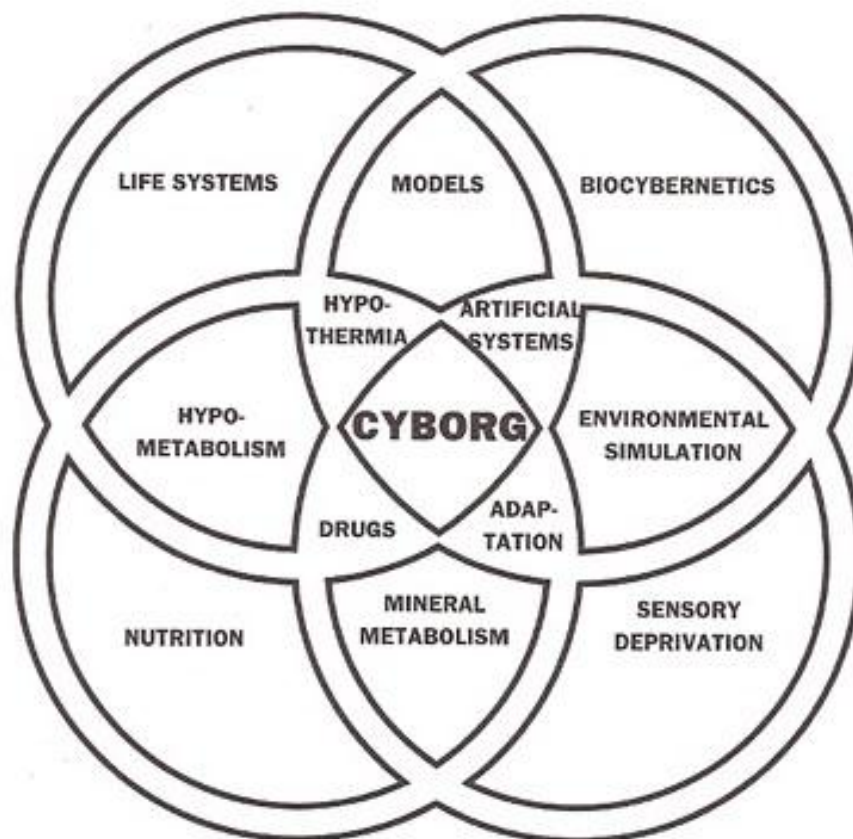
V případě, že tělo a technologie vzájemně prostupují, koexistují a fúzí, hovoří někteří autoři o kyborzích. Termín **kyborg** je zkratka slov *kybernetický organismus*. Vytvořili jej Manfred Clynes a Nathan Kline při řešení problému adaptace lidského těla ve vesmíru. Definiují jej jako organismus, který je obohacen o „*exogenní komponenty rozšiřující seberegulační kontrolní funkce za účelem přizpůsobení se novým prostředím*“ (Clynes, 1960, s. 27). Zpřesnění termínu směrem, jak pojem kyborg chápeme dnes, se nám dostává o pět let později, kdy

---

<sup>23</sup> Featherstone sem řadí ještě vázání (*binding*), z čehož není zřetelné, zda myslí zákroky typu korzetů nebo vázání tím způsobem, že nit prořezává tkáň, např. u splitu jazyka. Proto tento termín z definice vynecháváme.

<sup>24</sup> Termíny *cesta vpichu a řezu*, *cesta jídla a sportu* a *cesta technologie* nejsou termíny používané Featherstonem. Pro potřeby práce je na základě jeho dělení vytvořila autorka práce.

Halacy (1965, s. 7) zbavuje kyborga návaznosti na vesmír a říká, že tuto hranici nemusí nutně představovat kosmos, „ale v hlubším slova smyslu vztah mezi ‚vnitřním prostorem‘ k ‚vnějšímu prostoru‘ – most... mezi myslí a hmotou.“ Harawayová (Haraway, 1991, s. 149) kyborga definuje jako „kybernetický organismus, hybrid stroje a organismu, výtvar sociální reality stejně jako výtvar fikce.“ Obecně tedy můžeme říct, že kyborg je „entita s organickými i neorganickými částmi“ (Defining , 2011). Tato definice se ovšem nikterak nedotýká invazivity. V tom případě bychom mohli za párek kyborgů považovat dědečka s babičkou, co si vyšli o holi na nedělní vycházku. Ani v případě, že invazivitu ke kritériím kyborga zařadíme, těžko můžeme kyborgem nazývat miminko, kterému byla v po šestinedělí propíchnuta ouška. Problematika kyborgů totiž zasahuje široké spektrum oborů, jak ilustruje následující diagram převzatý z webu *Cyborg Anthropology*<sup>25</sup>.



Obr. 2: Co je kyborg?

<sup>25</sup> Obrázek *What Is A Cyborg?* je převzatý z: <http://cyborganthropology.com/File:Cyborg-venn-diagram-what-is-a-cyborg.jpg> (12:49, 18 October 2010 [převzato 11.08.2012]).

Přestože Websterův slovník definici kyborga uvozuje slovem „hypotetický“ (Cyborg, 2010), Harawayová (Haraway, 1991, s. 150) toto tvrzení vyvrací slovy „*My jsme kyborgové.*“ To znamená, že kyborg je záležitost reálná, nikoliv pouze hypoteticky existující. To ostatně dokládají i mnozí jiní autoři (Featherstone, 1995, s. 3-5; Cavallaro, 2000, s. 44-51; Thomas, 1995, s. 21)

Harawayová s kyborgem operuje primárně jako s metaforou. Vidí v něm postmoderní bytost, která se musí oprostit od dualistického pojetí světa, neboť sama nedovede určit, zda je organická či anorganická. Pro Harawayovou je „*vztah mezi lidmi a technologií tak intimní, tak, že již není možné určit, kde končíme my a začínají stroje*“ (Kunzru, 2003). Pomocí metafory kyborga ilustruje a kritizuje problematiku genderu (dichotomické dělení žena/muž), identity (rasa, sociální role) a globální západní politiky. Přestože je přístup Harawayové srozumitelný, její pojetí kyborga uplatnit nemůžeme. V této práci se snažíme o pravý opak, tedy přesně určit hranice modifikace a následně ji pomocí tohoto dekonstruktivního přístupu analyzovat.

S termínem kyborg, vzhledem k jeho široké a nejasné definici, v této práci operovat nebudeme. Ostatně i ve zkoumaném vzorku se tento obrat objevuje velice řídko, pouze ve dvou zmínkách.

Výrazně funkčnější filozofickou platformu pro propojení obou zkoumaných oblastí, tělesných modifikací a kyberpunku, poskytuje **tělesný hacktivismus**. Jeho tvůrcem je modifikátor Lucas Zpira. Ve svém *Manifestu tělesného hacktivismu 2.0* (2009) píše, že tělesní hacktivisté jsou „*umělci [kteří] praktikují, uvažují nad a/nebo vymýšlejí nové tělesné modifikace ovlivnění manga kulturou, komiksy a science fiction filmy a literaturou.*“ Návaznost tělesných modifikací na kyberpunk je v tomto filozoficko-uměleckém proudu více, než zřejmá.

Tělesný hacktivismus je založen na použití nových technologií k vylepšení těla a posouvání jeho fyzických limitů. Vzhledem k tomu, že tvůrcem Manifestu je umělec (Zpira se původně věnoval malířství, sochařství a fotografii), neopomíjí ani estetickou stránku hacktivistických modifikací.

Tělesný hacktivismus se zároveň explicitně staví do opozice k **modernímu primitivismu** Fakira Musafara, který zdůrazňuje tribální a spirituální stránku věci. Nezavrhneme ale moderní primitivismus z hlediska kyberpunkových modifikací jako překonaný. Naši hypotézou je (vizte oddíl 5.2), že kyberpunkové modifikace jsou primárně funkční a jejich vizuální stránka je až druhotná. Právě moderní primitivismus „*dal tělesným modifikacím smysl bez toho, aby byly*

přívěškem či dekorací nějakého jiného směřování či kulturního celku. Našel jejich smysl v nich samotných a nikoli v něčem, k čemu se přiklání jako k něčemu cizímu jako např. piercingy k punkové hudbě. Punková hudba může dost dobře existovat bez sichrhajky v nosní přepážce, ale zážitky, které Musafar popisuje, bez propíchnutí kůže jednoduše nezažijeme“ (SHE-MON, 2011).

Okrajově chceme zmínit kyberpunkové tělesné modifikace, které byly úspěšně provedeny v realitě. Na prvním místě jmenujeme Stelarca, reprezentanta umění body artu.<sup>26</sup> Jeho nejvýraznější projekty jsou *Obsolete Body*, *Extra ear*, později *Ear on Arm*, *Third Hand*, *Hexapod*, *Stomach Sculpture* a *Amplified body* (Smith, 2005). Z klasických body modification rituálů v duchu moderního primitivismu se záhy posunul k biokybernetice a začal své tělo transformovat pomocí technologií. Stelarcovy fascinující performance jsou výsledkem dlouhodobé práce nejen jeho samotného, ale celého týmu vědců, bioinženýrů a lékařů. To bohužel také znamená, že jsou běžnému člověku zcela nepřístupné. Snad až na výjimku, kdy na začátku tohoto roku Max Yampolskiy vyrobil silikonový implantát ve tvaru Stelarcova ucha. Implantát však nedisponuje žádnými funkcemi jako původní projekt *Ear on Arm*<sup>27</sup> (SHE-MON, 2012). Podobně sofistikované experimenty s vlastním tělem, ovšem zaměřené na výzkum a nikoliv jako formu umění, provádí Kevin Warwick,<sup>28</sup> který v současné době působí jako profesor kybernetiky na University of Reading v Británii. Warwickovy experimenty jsou samozřejmě běžnému uživateli rovněž nedostupné.

Podívejme se ale na to, jaké **reálné kyberpunkové modifikace** lze vytvořit v prostředí dobře vybaveného body modification studia. V hypotéze, kterou jsme zde již několikrát zmínili, formulujeme předpoklad, že kyberpunkové modifikace jsou nějakým způsobem funkční. To znamená, že přidávají tělu nové schopnosti, posilují vlastnosti existující, případně obojí. Protože jsme si dobře

---

<sup>26</sup> „Body Art je termín odkazující k užívání těla jako východiska a vlastního materiálu umělecké tvorby. Jako samostatná kategorie začíná být vnímán v 60. letech v souvislosti s rozvojem performance a happeningu. Body art navazuje na fenomenologické chápání těla jako „pole událostí“. [...] Body art se úzce dotýká také mimouměleckých oblastí spojených se zdobením a rituálními úpravami těla jako je například tetování, piercing, obrázka a rituály přechodu, ale i plastická chirurgie“ (Štefková, 2011).

<sup>27</sup> V současné době je Stelarcovo třetí ucho také nefunkční, protože následkem infekce musel být mikrofon odstraněn (Stelarc, 2012).

<sup>28</sup> Nejvýraznější Warwickův projekt, do kterého aktivně zapojil vlastní tělo, se nazývá *Project Cyborg*. Později v projektu angažoval i svoji manželku Irenu. Díky implantátům umístěným v tělech spolu pár komunikoval prostřednictvím elektronicky přenášených nervových signálů (Earls, 2006).

vědomi praktických limitů těla v oblasti hojivosti i nervové manipulace, zařazujeme sem i estetické kyberpunkové modifikace, které svým vzhledem evokují buď funkčnost, nebo jsou jiným způsobem inspirovány kyberpunkovou estetikou.

**Magnetický implantát** podrobněji popisujeme v oddílu 3.3.3 předchozí kapitoly. Na principu magnetismu pracuje i **vibrační tetování**, patentované společnosti Nokia. Malé feromagnetické částičky jsou vnášeny spolu s tetovacím inkoustem pod kůži, kde pod vlivem magnetického pole vyslaného telefonem vibrují. Invazivní proces není ovšem pro tento zákrok nezbytný, částičky se chovají stejně, i když jsou aplikovány pouze na povrch kůže, např. razítkem či nástřikem (Vibrating, 2012). **Elektronické implantáty** jsou obvykle RFID čipy. Prvním zdokumentovaným případem implementace RFID čipu do lidského těla je zmíněný Warwickův *Project Cyborg* z roku 1998. Prvním oficiálně schváleným čipem pro implementaci do lidského těla se stal *VeriChip* americké společnosti *Positive ID*. Propagace čipu však byla v roce 2010 ukončena z důvodu malého zájmu (Prutchi, 2011). *Positive ID* nicméně svoji činnost v této oblasti neukončila a o rok později oznámila, že úspěšně ukončila druhou fázi testování nového typu implantátu na RFID bázi nazvaného *GlucoChip*, který slouží k monitorování hladiny cukru v krvi (Thomas, 2010). Další funkční modifikací jsou **tetované 2D kódy**. Vhodné jsou především QR kódy, které umožňují pomocí čteček či chytrých telefonů propojení s internetem a mohou pracovat s různými úrovněmi dynamiky (Other, 2012). Poslední kategorií jsou modifikace, které jsou **kyberpunkové z hlediska estetiky**. To znamená, že byť nejsou funkční, funkci evokují alespoň vizuálně (např. vytetované konektory či přípojky, vytetované mechanické části těla reprezentované tetovacím stylem *biomechanika* apod.)

Shrňme tedy, že reálné tělesné modifikace inspirovaly ty, které se objevují v kyberpunkové literatuře. Nyní tyto fikční kyberpunkové transformace dávají podněty k vytváření podobných modifikací v reálném světě. Můžeme proto říci, že aktuálně v této oblasti dochází k paradigmatickému obratu.



## 5. Použitá metoda

*Je lepší, když rybář roztrhané sítě navzájem překryje  
a použije jako jednu síť, kterou získá lepší úlovek,  
než použitím jednotlivých sítí odděleně.*

Yvonna Lincolnová, 1985

Pro analýzu problematiky tělesných modifikací v kyberpunkové literatuře jsme zvolili metodu obsahové analýzy, což je podle Krippendorffa (1980) „výzkumná metoda pro vytváření replikovatelných a validních závěrů z dat k jejich kontextu za účelem poskytnutí znalostí, nových náhledů a reprezentace faktů.“ Rozhodli jsme se jít cestou smíšené obsahové analýzy, někdy také nazývané hermeneutická analýza, která v sobě kombinuje kvantitativní i kvalitativní přístup, přičemž základní kvantitativní analýza zde plní funkci předstupně před kvalitativním rozbohem. Kombinaci těchto přístupů pro komplexnější uchopení problematiky doporučují McQuail (2009, s. 310) i Hendl (2005, s. 62), který říká, že „je rozumné sbírat a analyzovat data pomocí několika metod takovým způsobem, že vzniklá směs nebo kombinace dat a výsledků využívá síly a komplementarity jednotlivých přístupů.“

Pro zkoumání dané problematiky jsme zvolili induktivní přístup, který je vhodný pokud o daném fenoménu není dosud k dispozici dostatečné množství poznatků, či pokud byla problematika zkoumána pouze útržkovitě, jak je tomu právě v případě tělesných modifikací v kyberpunkové literatuře.

### 5.1 Cíl výzkumu

Tato práce si klade za cíl zjistit, jaké tělesné modifikace se vyskytují ve vybraných dílech kyberpunkové literatury, jaké je jejich povaha, nakolik se podílí na literární a narativní konstrukci textu a také se pokusit se o definici typické kyberpunkové modifikace. Tímto způsobem v relevantním vzorku literárních děl nejen komplexně pokryjeme problematiku tělesných modifikací, ale zároveň vytvoříme rámec pro další výzkum v této oblasti, který usiluje o hlubší provázání s realitou.

## **5.2 Výzkumné otázky a hypotézy**

Vzhledem k výše stanoveným cílům jsme hlavní výzkumné otázky formulovali následovně:

Otázka 1. *Jaké tělesné modifikace se objevují v kyberpunkové literatuře?*

Otázka 2. *Existuje typická kyberpunkové modifikace? Pokud ano, jaká to je?*

Otázka 3. *Jsou tělesné modifikace nepostradatelným prvkem v kyberpunkové literatuře?*

Otázka 4. *Jaké tělesné modifikace figurující v kyberpunkové literatuře je možné úspěšně provést v reálném světě?*

Pro kvantitativní část výzkumu jsme vytvořili následující hypotézy. První vychází z faktu, že reálné tělesné modifikace mají primárně estetickou funkci.

Hypotéza 1. *Tělesné modifikace jsou nositelem děje v kyberpunkové literatuře a tím se stávají pro tento žánr nepostradatelným prvkem.*

Hypotéza 2. *Typická kyberpunková modifikace je funkční.*

## **5.3 Výzkumný proces**

Samotný výzkumný proces se u obsahové analýzy skládá z několika kroků. Při jejich popisu kombinujeme přístup Zhanga (2009) a Hendla (2005).

1. stanovení relevantní množiny dat
2. sběr dat
3. definice kódovací jednotky
4. vývoj kategorizačního a kódovacího schématu (kódovací kniha)
5. kódování textu
6. kvalitativní a kvantitativní analýza výsledků

### **5.3.1 Stanovení relevantní množiny dat: pilotní předvýzkum**

Hendl (2005, s. 132) tvrdí, že subjektivita výzkumníka vždy hraje roli při výběru zkoumaných dokumentů. Abychom redukovali zmiňovanou primární subjektivitu, určili jsme množinu zkoumaných literárních děl na základě výsledků kvantitativního pilotního předvýzkumu.

Data byla sbírána formou online dotazníku v časovém rozmezí 1. dubna 2012 – 30. dubna 2012. Klíčovou částí dotazníku byla otázka: *Uveďte 5*

*kyberpunkových literárních děl (knih, románů, antologií, souborů povídek), které považujete za typická díla kyberpunku.* Následovalo pět polí, kde respondenti mohli volně vepsat text. Celé znění dotazníku je součástí příloh.

Dotazník byl vložen na diskusní server *Nyx.cz* do diskuzí tematicky se týkajících kyberpunku a sci-fi.<sup>29</sup> Respondenty jsou tedy internetoví uživatelé, kteří se aktivně zajímají o kyberpunk. Vzhledem k jejich členství v takto orientovaných komunitách, lze předpokládat hlubší zájem a vhléd do tématu, což je zde jednoznačně přínosem.

Jsme si vědomi, že výzkum prováděný online diskvalifikuje offline respondenty a respondenty mimo platformu *Nyx.cz*, nicméně vzhledem k cílení výzkumu nepokládáme, že by tato skutečnost měla výrazně zkreslující dopad na výsledky.

Při pilotním kvalitativním předvýzkumu byly zachovány etické požadavky na anonymitu účastníků. Co se týče osobních údajů, dotazování byli pouze na věk a pohlaví.

### **Výsledky kvantitativního pilotního předvýzkumu**

Během třiceti dní v rozmezí 1. dubna 2012 – 30. dubna 2012, kdy výzkum probíhal, bylo sebráno 42 odpovědí, z toho 38 validních. Vzhledem k tomu, že jde o pilotní předvýzkum, kdy jde o určení množiny zkoumaných děl pro stěžejní část výzkumu, považujeme počet odpovědí za dostačující. Ze statistického hlediska je výzkum relevantní při minimálním počtu 30 odpovědí, jak tvrdí Hays (1973).

Odpovědi na klíčovou otázku *Uveďte 5 kyberpunkových literárních děl (knih, románů, antologií, souborů povídek), které považujete za typická díla kyberpunku,* převedené do grafu vypadají následovně.

---

<sup>29</sup> Jde o následujících pět diskuzí:

*Cyberpunk, industrial a novoromantika v textech a hlavne obrazech...* (sic) (sleduje 955 ID, údaj k 5.5.2012)

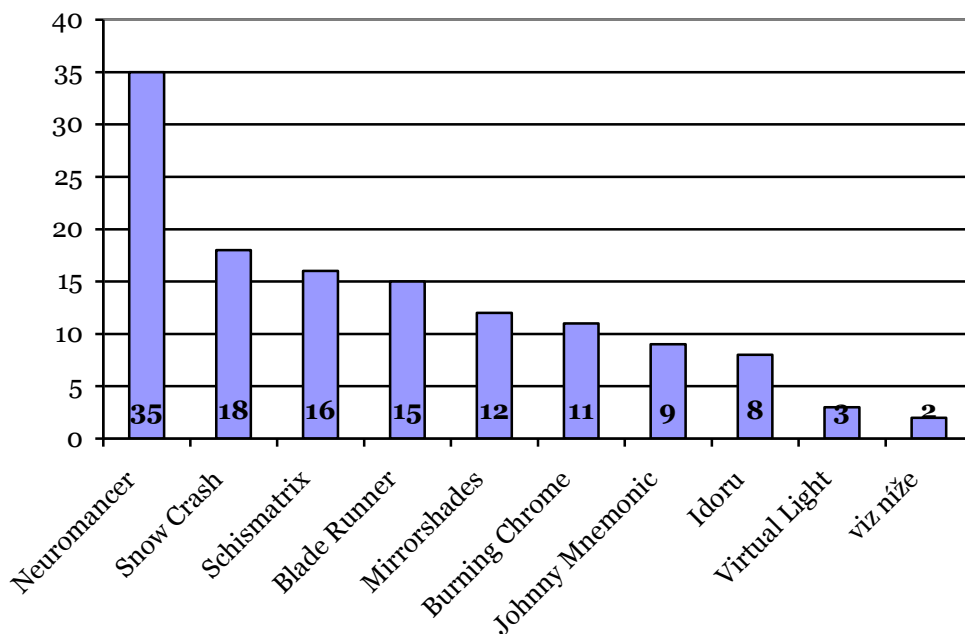
*Cyber.Punk:..-woficiální audítka sajbrpankeru :)* (sic) (sleduje 385 ID, údaj k 5.5.2012)

*science fiction filmy - vase oblíbene. nove v priprave* (sic) (sleduje 251 ID, údaj k 5.5.2012)

*Sci-fi forever!* (sic) (sleduje 239 ID, údaj k 5.5.2012)

*sci-fi & hororová kinematografie pro fajnšmekry - oldies, béčka, rarity* (sic) (sleduje 430 ID, údaj k 5.5.2012)

Prosba o umístění dotazníku na web *Kyberpunk.org* a související facebookovou stránku zůstala bohužel bez reakce.



Obr. 3: Výsledky kvantitativního pilotního předvýzkumu

Po dvou odpovědích získala díla *Count Zero*, *Diamond Age*, *Ghost in the Shell*, *Hardware*, *Hardwired*, *Mona Lisa Overdrive* a *Singularity*.

Z tohoto pilotního kvalitativního výzkumu tedy vzešel soubor pěti literárních děl, která dále zkoumáme v následujících kapitolách. Tento soubor tvoří položky, které byly respondenty zmíněny více, než v deseti případech. Jsou to romány *Neuromancer*, *Snow Crash* (česky *Sníh*), *Schismatrix*, *Blade Runner* a povídkové knihy *Mirrorshades* (česky *Zrcadlovky*) a *Burning Chrome* (česky *Jak vypálit Chrome*). Není bez zajímavosti, že román Williama Gibsona *Neuromancer* získat o 17 více hlasů oproti následujícímu dílu a 25 respondentů jej uvedlo v prvním poli dotazníku.

Získaný soubor jsme kontrolně podrobili komparaci se seznamy kyberpunkových děl uvedenými na webu *The Cyberpunk Project* (Cyberpunk, 2009) a v encyklopedii *Wikipedia* (List, 2012). Účelem tohoto kroku bylo zjistit, zda se dotazníkově získaná data překrývají s obecně uváděnými seznamy kanonické kyberpunkové literatury, což se potvrdilo. Dále tato kontrola sloužila k potvrzení toho, že respondenti správně pochopili zadání dotazníku.

Vzhledem k tomu, že jsme dotazování prováděli v českém prostředí a všech pět děl je dostupných v českém překladu, obsahová analýzu jsme prováděli s českými překlady textů. Proto od této chvíle používáme českou variantu názvů

jednotlivých knih ze zkoumané množiny. V případě, že klíčová část textu byla nejasná a mohla být rozdílně interpretována, dohledali jsme ji v originálním textu.

### **5.3.2 Sběr dat**

Sběr dat spočíval v identifikaci všechny zmínek o tělesných modifikacích, jak je definujeme v kapitole 3., v literárních dílech *Neuromancer*, *Sníh*, *Schismatrix*, *Blade Runner*, *Zrcadlovky* a *Jak vypálit Chrome*, určených pilotním předvýzkumem. V souboru těchto šesti kyberpunkových děl jsme zjistili 503 zmínek o tělesných modifikacích. V případě, že šlo o spornou formulaci, přesné znění bylo dohledáno v originálním jazyce. Všechny pasáže zmiňující tělesné modifikace jsou součástí příloh této diplomové práce (přílohy 9–14).

### **5.3.3 Definice kódovací jednotky**

Kódovací jednotku tvoří část textu hovořící o tělesné modifikaci. Jde o ucelené sémantické jednotky obsahující zmínky o tělesných modifikacích. Obvykle se jedná o textové úseky nepřesahující svou délkou několik vět.

### **5.3.4 Kategorizační a kódovací schéma: kódovací kniha**

Kódovací kniha byla vytvořena za účelem obsahové analýzy nestrukturovaných dat v oblasti problematiky tělesných modifikací ve vybraných dílech kyberpunkové literatury. Proměnné byly zvoleny tak, aby postihly základní charakteristiky tělesných modifikací a jejich úlohy v textu. Vytvořené kategorie umožňují tyto prvky jasně a přehledně postihnout.

Součástí kódovací knihy je tabulkový přehled kategorií a vlastní kódovací kniha včetně instrukcí pro kódování. Tyto náležitosti mají zajistit transparentnost a replikovatelnost výzkumu.

## Proměnné

Zvolené proměnné rozkládají vlastnosti tělesných modifikací a jejich nositelů na sledovatelné prvky. Pracujeme se čtyřmi typy proměnných. Jde o *proměnné identifikační (IP1–3)*, které umožňují jednoznačně označit modifikaci nebo jejího nositele/ku, *proměnné nominální (NP1–4)* popisující modifikaci a nositele/ku na kvalitativní úrovni. Dále *proměnné kategoriální (KP1–17)*, které kódují jednotlivé vlastnosti modifikace nejčastěji binárním údajem a *proměnnou podílovou (PP1)*, která označuje počet zmínek o konkrétní tělesné modifikaci v textu.

## Kódovací tabulka

proměnná	typ proměnné	škála proměnné
identifikátor	IP1	N, S, SX, B, Z, Ch + numerická hodnota
modifikace	IP2	(-)1-9, N
nositel/ka	IP3	textová hodnota
pohlaví	NP1	M/Ž/N
povolání	NP2	textová hodnota
umístění	NP3	textová hodnota
typ	NP4	S/T/D/Z/O/R/A/N
nositel děje	KP1	0/1/N
primární funkce	KP2	F/E/N
sekundární funkce	KP3	F/E/o/N
aditivita	KP4	0/1/N
upgrade/downgrade	KP5	U/D/N
posílení existujícího	KP6	0/1/N
přidání nového	KP7	0/1/N
konektivita	KP8	0/1/N
dobrovolnost	KP9	0/1/N
odstranitelnost	KP10	0/1/N
zdravotní riziko	KP11	0/1/N
realizace	KP12	0/1/N
vztah nositele/ky	KP13	+/-/A/N
vztah okolí	KP14	+/-/A/N
hovoří nositel/ka	KP15	0/1/N
hovoří okolí	KP16	0/1/N
hovoří autor/ka	KP17	0/1/N
počet zmínek	PP1	numerická hodnota

Tab. 2: Kódovací tabulka

## **Kódovací kniha**

**IP1 = identifikátor:** každé v textu zmíněné modifikaci byl přidělen identifikátor obsahující písmennou a numerickou část. Písmenná část označuje literární dílo, ve kterém se modifikace nalézá. Škála IP1:

- N = Neuromancer
- S = Sníh
- SX = Schismatrix
- B = Blade Runner
- Z = Zrcadlovky
- Ch = Jak vypálit Chrome

Numerická část identifikátoru označuje jednotlivé modifikace v pořadí, v jakém byly v textu zmíněny. V případě, že se jedná o soubor povídek, označuje číslo bezprostředně za písmenem povídku a číslo za podtržítkem jednotlivou modifikaci.

**IP2 = modifikace:** stručné základní označení typu modifikace. Škála IP2:

- 1 = piercing
- 2 = tetování
- 3 = skarifikace
- 4 = rozštěp
- 5 = implantát
- 6 = amputace/kastrace/nulifikace
- 7 = modifikace zubů
- 8 = modifikace očí
- 9 = transdermální konektivní protéza
- N = neuvedeno/nelze určit

V případě, že je před modifikací znaménko minus, znamená to, že je explicitně vyjádřeno, že osoba uvedená jako nositel/ka tuto modifikaci na svém těle nemá.

**IP3 = nositel/ka:** jméno či popisné označení nositele či nositelky modifikace. Neškálovaná textová hodnota.

**NP1 = pohlaví:** označuje pohlaví nositele či nositelky modifikace. Škála NP3:

M = muž

Ž = žena

N = nevedeno/nelze určit

**NP2 = povolání:** uvádí stručný popis povolání či práce, kterou nositel či nositelka vykonávají. Tato proměnná slouží k určení sociálního profilu a postavení nositele/ky modifikace.

**NP3 = umístění:** upřesňuje místo na těle, kde byla modifikace realizována. Neškálovaná textová hodnota.

**NP4 = typ:** označení typu modifikace z hlediska porušení integrity těla. Škála NP7:

S = subdermální: modifikace je kompletně umístěna pod kůží

T = transdermální: modifikace prochází skrz kůži, část je umístěna pod povrchem kůže, část na povrchu či nad povrchem kůže

D = dermální: změna povrchu kůže

Z = modifikace zubů

O = modifikace očí

R = rozštěp

A = amputace/kastrace/nulifikace

N = nevedeno/nelze určit

**KP1 = modifikace jako nositel děje:** proměnná určuje, zda je daná modifikace nezbytná pro děj. Kritériem pro určení, zda modifikace je nebo není nositelem děje, je její zaměnitelnost za jinou libovolnou modifikaci. Není-li modifikace zaměnitelná za jinou, aniž by byla narušena zápletka, závisí-li na ní příběh, případně ovlivňuje-li nositel/ka děj pomocí modifikace, klasifikujeme modifikaci jako nositele děje. Škála KP1:

1 = modifikace je nositelem děje

0 = modifikace není nositelem děje

N = nevedeno/nelze určit



**KP2 = primární funkce tělesné modifikace:** proměnná určuje primární účel tělesné modifikace, tedy za jakým účelem se nositel/ka rozhodl/a zákrok podstoupit, případně s jakým záměrem mu/jí byla modifikace vytvořena. Škála KP2:

F = funkční

E = estetická

N = neuvedeno/nelze určit

**KP3 = sekundární funkce tělesné modifikace:** proměnná určuje sekundární funkci tělesné modifikace, tedy přidružený projev modifikace. Škála KP3:

F = funkční

E = estetická

o = modifikace nemá sekundární funkci

N = neuvedeno/nelze určit

**KP4 = aditivita:** odpovídá na otázku, zda je modifikace aditivní či nikoliv. Jinými slovy, zda realizace modifikace spočívá v přidání cizích prvků do těla. Škála KP4:

1 = aditivní

o = neaditivní

N = neuvedeno/nelze určit

**KP5 = upgrade či downgrade těla:** určité typy modifikací mění konfiguraci těla, které je pak schopné vykonávat nové úkony, případně tuto schopnost ztrácí. Pro popis této vlastnosti používáme výraz upgrade a downgrade vycházející z počítačové terminologie.

Škála KP5:

U = upgrade: tělo získává nové schopnosti nebo rozvíjí schopností stávající

D = downgrade: tělo ztrácí některé dosavadní schopnosti

N = neuvedeno/nelze určit

**KP6 = posílení vlastností těla:** proměnná vystihuje, zda byly díky modifikaci posíleny některé existující vlastnosti těla. Máme mysli objektivně měřitelné veličiny nikoliv subjektivní záležitosti typu zvýšení citlivosti bradavek po piercingu apod. Škála KP6:

- 1 = modifikace posiluje existující vlastnosti těla
- 0 = modifikace neposiluje existující vlastnosti těla
- N = neuvedeno/nelze určit

**KP7 = získání nových schopností:** odpovídá na otázku, zda díky modifikaci nositel/ka získala nové schopnosti. Škála KP7:

- 1 = díky modifikaci tělo získalo novou schopnost
- 0 = díky modifikaci tělo nezískalo novou schopnost
- N = neuvedeno/nelze určit

**KP8 = konektivita:** tato proměnná odpovídá na otázku, zda modifikace umožňuje propojení těla s jiným zařízením. Škála KP8:

- 1 = modifikace umožňuje propojení se zařízením
- 0 = modifikace neumožňuje propojení se zařízením
- N = neuvedeno/nelze určit

**KP9 = dobrovolnost:** určuje, zda byla modifikace realizována dobrovolně a se souhlasem modifikovaného. Škála KP9:

- 1 = modifikace byla realizována dobrovolně
- 0 = modifikace nebyla realizována dobrovolně
- N = neuvedeno/nelze určit

**KP10 = odstranitelnost:** záměrně se vyhýbáme termínu permanence, protože jej nepovažujeme za funkční (vizte oddíl 3.1). (Ne)odstranitelnost kódujeme pouze v případě, pokud je toto explicitně zmíněno v textu. Škála KP10:

- 1 = modifikace je odstranitelná
- 0 = modifikace není odstranitelná
- N = neuvedeno/nelze určit

**KP11 = zdravotní riziko:** stejně jako v případě odstranitelnosti (KP10) údaj zaznamenáváme pouze v případě, pokud toto bylo explicitně zmíněno v textu.

Škála KP11:

- 1 = modifikace s sebou nese zdravotní riziko
- 0 = modifikace s sebou nenese zdravotní riziko
- N = neuvedeno/nelze určit

**KP12 = realizace modifikace:** uvádí, zda je u dané modifikace explicitně zmíněno, kdo ji pro nositele realizoval. Škála KP12:

- 1 = ano
- 0 = ne
- N = neuvedeno/nelze určit

**KP13 = vztah nositele/ky k modifikaci:** tato proměnná sleduje, zda je v textu vyjádřen či explicitně naznačen vztah nositele/ky k modifikaci a postihuje sentiment. Škála KP13:

- + = pozitivní
- = negativní
- A = ambivalentní
- N = neuvedeno/nelze určit

**KP14 = vztah okolí k modifikaci:** tato proměnná sleduje, zda je v textu vyjádřen či explicitně naznačen vztah okolí k modifikaci a případně sentiment. Škála KP14:

- + = pozitivní
- = negativní
- A = ambivalentní
- N = neuvedeno/nelze určit

**KP15 = hovoří o modifikaci nositel:** zachycuje, zda nositel o modifikaci hovoří v přímé řeči, či nepřímo, např. ve vlastních úvahách, hovoří-li sám k sobě, v nepřímé řeči nebo je-li vypravěčem děje. Škála KP15:

- 1 = ano
- 0 = ne

**KP16 = hovoří o modifikaci jiné postavy:** zaznamenává, zda okolí hovoří o modifikaci ať v přímé či nepřímé řeči. Škála KP16:

1 = ano

0 = ne

**KP17 = hovoří o modifikaci autor/ka:** zaznamenává popisné pasáže o modifikaci, tak i roli autora jako vypravěče. Škála KP17:

1 = ano

0 = ne

**PP1 = Počet zmínek o tělesné modifikaci:** počet zmínek je definován kódovacími jednotkami, tedy částmi textu, kde se o dané modifikaci hovoří. Nezaznamenáváme počet výskytu slov (např. „tetování“), ale počet kódovacích jednotek, které o modifikaci hovoří. Jedna kódovací jednotka může obsahovat více zmínek o různých modifikacích. Škála PP1: numerická hodnota, kladné reálné číslo.

### **5.3.5 Kódování textu**

Kódováním textu jsme surová data převedli do měřitelné podoby. Identifikátorem (IP1) jsme označili všechny kódovací jednotky a následně je zařadili do kódovacích listů. Kódovací listy jsou součástí příloh (přílohy 3-8).

Kódovací kniha obsahuje 25 proměnných, ovšem ne vždy bylo možné všechny kompletně vyplnit. Musíme mít na paměti, že se v našem případě jedná o analýzu literárního textu. V literárním textu nebývají obvykle detailně popisovány všechny aspekty, způsoby aplikace, funkce či zdravotní rizika modifikace. Bývají často pouze nepřímo naznačeny. Jde o tzv. *nedoručená místa*, jak je nazývá Ingarden (1989).

Ingarden rozlišuje dvě roviny literárního díla a to rovinu autora jako tvůrčí entity a na druhé straně rovinu čtenáře, který toto dílo během četby pro sebe konkretizuje na základě dosavadních zkušeností a znalostí, ať již čtenářských či životních. „*Konkretizace literárního díla [je] sice ve své existenci podmíněna odpovídajícími prožitky, avšak současně se zakládá v samotném literárním díle,*“ říká Ingarden (*Ibid.*), čímž naznačuje, že konkretizace nedourčených míst do určité míry závisí na čtenáři. Ten se ovšem pohybuje v hranicích daných

charakterem textu. Text je tedy organický celek a zároveň schematický útvar, který lze *objektivně* rekonstruovat a konkretizovat.

Nedoručená místa jsme proto, bylo-li to nezbytně nutné (například šlo-li o určení invazivnosti zásahu a tak i o jeho zařazení či nezařazení do množiny relevantních výzkumných jednotek), rekonstruovali a konkretizovali v souladu s výše uvedenou teorií, a to nejčastěji odvozením z jiných textových náznaků, vždy ovšem v racionálním rámci ustanoveném okolním textem.

## 6. Obsahová analýza

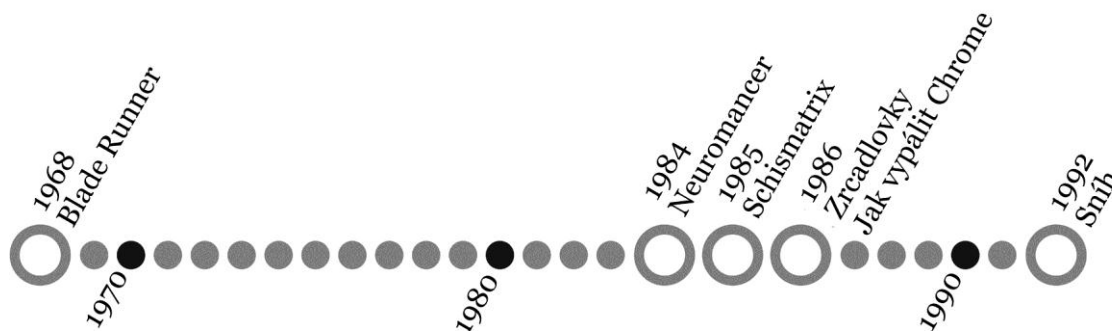
Čím méně jsme zvyklí,  
tím více se musíme ptát „Proč?“

SHE-MON, 2011

Jak jsme již zmínili v předchozí metodické kapitole, zvolili jsme smíšený výzkum, který v sobě kombinuje kvantitativní i kvalitativní přístup. Tato metoda je doporučována především pro svoji komplexnost a komplementaritu (Hendl, 2005, s. 60–63).

V předchozí kapitole jsme rovněž popsali kvantitativní pilotní výzkum, jehož prostřednictvím jsme stanovili množinu relevantních kyberpunkových děl. Tu budeme z hlediska tělesných modifikací zkoumat v následující analytické části. Čtyři romány *Neuromancer*, *Sníh*, *Schismatrix* a *Blade Runner* a dvě povídkové knihy, *Jak vypálit Chrome* a antologii *Zrcadlovky*, nejprve zasadíme na časovou osu, poté se budeme stručně věnovat obsahu relevantních románů a povídek, který je nezbytný pro validní provedení kvalitativní části analýzy.

### 6.1 Vybraná kyberpunková literární díla



Obr. 4: Vybraná díla na časové ose

Všimněme si disproporčního rozložení vybraných děl na časové ose. Ve druhé kapitole jasně klademe zrod kyberpunkového žánru na počátek 80. let. Přesto 15 respondentů považuje román Philipa K. Dicka z roku 1968 za typický

kyberpunkové dílo. *Blade Runner* ale skutečně předběhl svoji dobu a silně vykazuje všechny znaky žánru: postapokalyptické kulisy, korporace řídící lidstvo, hi-tech/low-life perspektivu... Proto není důvod jej ze zkoumané množiny vyřazovat. Stejně jako román *Sníh*, který podle některých (Person, 1998) řadíme již do postkyberpunku.

Zajímavé ovšem je, podíváme-li se na vybraná díla z hlediska tělesných modifikací. Ve všech čtyřech publikacích z 80. let se tělesné proměny vyskytují velice hojně. V románu *Blade Runner* nacházíme pouze jedinou, a to ještě mlhavou zmínku o jakémsi implantovatelném systému. Autorovi v šedesátých letech totiž chyběla konfrontace s výraznějším pronikáním tělesných modifikací do společnosti. Neměl možnost potkávat propíchané gaye, příslušníky SM komunity a jiná, na tu dobu jistě zvláštěně vypadající individua na ulicích, hodnotit je pro sebe nebo o nich diskutovat s přáteli... Klesající výskyt modifikací pozorujeme v románu *Sníh*. Modifikace v devadesátých letech pomalu přestávají být undergroundem a synonymem low-life, proto se již možná autorům nejeví jako nejvhodnější literární prostředek.

Pro vyvozování obecně platných závěrů bychom ale museli porovnávat více knih z prekyberpunkového a postkyberpunkového období, proto připouštíme, že se zde jedná spíše o spekulaci.

### **6.1.1 Neuromancer**

Román Williama Gibsona *Neuromancer*, který vyšel v roce 1984, bychom bez nadsázky mohli označit za kultovní dílo. Server *The Cyberpunk Project* (Neuromancer, 2007) jej dokonce označuje za „definitivní kyberpunkovou knihu.“

Z 38 validních odpovědí získaných v pilotním výzkumu uvedlo toto dílo 35 respondentů, 27 z nich dokonce na prvním místě. Jde bezesporu o kanonické, klíčové a dokonce ustavující dílo kyberpunku. Někteří autoři dokonce uvádějí, že jde o základající dílo kyberpunku (McCaffery, 1986).

*Neuromancer* se dočkal i dalších ztvárnění. Na motivy románu byla v roce 1988 vytvořena stejnojmenná počítačová hra a již několik let je v plánu natáčení filmu. Režisérem by měl podle aktuálních informací být Vincenzo Natali, natáčení by se mělo odehrávat během roku 2012.

## **Stručný obsah románu Neuromancer**

Henry Dorsett Case je kovboj kyberprostoru, hacker, který krade v Matrixu data pro své zákazníky. Jednou ale klienty podvede a ti ho potrestají tak, že mu pomocí neurotoxinu zničí mozková centra, díky kterým se pomocí neinvazivní brain computer interface (BCI) připojoval do Matrixu. Deprimovaného a závislého na drogách jej nachází Armitage, který mu odměnou na vykonanou práci nabízí operaci, která by mu umožnila opět se připojovat do Matrixu. Case bez váhání přijímá. Seznamuje se s Molly Millions, nájemnou bojovnicí, která rovněž pracuje pro Armitage. Spolu vytvoří pracovní tým, ale i mileneckou dvojici.

Operace se povede, Case se opět může připojit do Matrixu. Zjišťuje ovšem, že si Armitage zajistil jeho poslušnost tím, že mu do těla umístil patnáct pomalu se rozkládajících váček s toxiny, které, pokud se dostanou do krevního oběhu, znovu zničí mozková centra pro propojení s BCI. Armitage hodlá váčky odstranit až poté, co Case dokončí svoji práci.

Case s Molly nejprve ukradnou počítačový konstrukt osobnosti zemřelého hackera Pauleyho McCoye alias Dixieho Čáry, který pomáhá Caseovi s hackováním. K týmu se přidává Petr Riviera, který je schopen pomocí implantátu vytvářet úžasné optické iluze. Molly s Casem zjišťují, že Armitage není skutečným vůdcem celé akce, ale že je ovládán umělou inteligencí Wintermute, vytvořenou rodinným klanem Tessier-Ashpool.

Cílem Wintermuta je spojit se s druhou UI Neuromancerem v jedinou super-UI. Existence a vytváření takto sofistikovaných UI je ovšem nezákonná. Proto musí Case nabourat Turingovu bariéru, ochranný program, který toto spojení znemožňuje. Ve stejné chvíli musí být do počítače ve vile Tessier-Ashpoolů vloženo heslo. To se po dramatickém závěru, kdy umírá Armitage i Riviera, daří. Wintermute a Neuromancer se spojí v super-UI a vydávají se pátrat po dalších podobných komplexních entitách jako je ona sama.

V závěru jsou Caseovy váčky s toxiny úspěšně vyplaveny z těla a Molly Casea opouští. Ten začíná nový život, který se ovšem výrazně podobá tomu, který vedl předtím.



## Tělesné modifikace v románu *Neuromancer*

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
N1	protéza (9)	stará mechanická protetiká paže	Ratz	6
N2	skarifikace (3)	řada rituálních jizev na lících	africký námořník	1
N3	N	zničení mozkových center BCI neurotoxinem	Case	5
N4	tetování (2)	znak Mitsubischi-Gentech na pravé ruce	sarariman	1
N5	implantát (5)	mikroprocesor monitorující mutageny v krvi	zaměstnanci MG	1
N6	implantát (5)	implantované svalové štěpy	vazouni ze Sprawlu, ochranka	2
N7	implantát (5)	svalový implantát s vytetovaným displayem	N	3
N8	implantát (5)	transplanty Nikon místo očí	Wage	1
N9	implantát (5)	brýle vsazené do očních důlků, display na vnitřní straně	Molly	46
N10	implantát (5)	skalpely s oboustranným ostrím pod každým nehtem	Molly	16
N11	-/piercing (-/1)	hranatá náušnice Zvláštních jednotek v levém uchu	Armitage	2
N12	-tetování (-2)	explicitně zmíněno, že Molly nemá tetování	Molly	1
N13	implantát (5)	15 ks implantovaných váčky s toxiny	Case	11
N14	implantát (5)	oprava mozk. center pro BCI, výměna slinivky, jater	Case	13
N15	implantát (5)	simstimové implantáty	Molly	27
N16	implantát (5)	karbonový vstup pro štěpiny mikrosoftu za levým uchem	zákazníci v obchodě, prodavač Larry, Panther Moderns, Lupus Yonderboy, přechovávavá Smith	5
N17	implantát (5)	implantovaný obličejový štěp	Angelo	1
N18	implantát (5)	ostré zuby, implantovaná zubní očka zvířete	Angelo	1
N19	N	upravené zornice pro max. využití světla	Lupus Yonderboy	1
N20	implantát (5)	implantované staré mechanické srdce	Pauly McCoy aka Dixie Čára	1
N21	implantát (5)	„oprava“ těla po válce, orgány, ruce, nohy, obličej	Corto (Armitage)	2
N22	implantát (5)	mikročip s Wintermutem	Corto (Armitage)	2
N23	implantát (5)	sofistikovaný implantát pro tvorbu optických iluzí	Petr Riviera	12
N24	implantát (5)	membrána okolo tepny	Petr Riviera	1
N25	N	tváře pokryté umělými odřeninami	návštěvnice hotelu	1
N26	implantát (5)	implantovaný nervový sestřih (cut-out chip)	Molly, prostitutky	4
N27	implantát (5)	aktivátor mikrokanálových zesilovačů v zubu ovládaný jazykem	Molly	2
N28	implantát (5)	implantát pro uskladnění dat v hlavě	Johnny	1
N29	implantát (5)	blíže nespecifikované implantáty pro boj	zabijáč Jakuzy	1
N30	implantát (5)	mikročipy simulující alergii mozku na vlastní neurotransmitery tj. autismus	N	1
N31	implantát (5)	zdířka v páteři	falešná 3Jana	1
N32	implantát (5)	monitor v prsní kosti	Ashpool	1
N33	implantát (5)	výměna slinivky a jater za orgány schopné přijmout drogy	Case	1

Tab. 3: Tělesné modifikace v románu *Neuromancer*

### 6.1.2 Sníh

Tento rozsáhlý román Neala Stephensona publikovaný v roce 1992 je nejmladším z literárních děl zahrnutých do zkoumané množiny. *Sníh* bývá označován za postkyberpunk nebo kyberpunk druhé generace (Person, 1998; Brooker, 2009, s. 173). Zásadní rozdíl mezi kyberpunkem a postkyberpunkem spočívá podle Persona (*Ibid.*), autora eseje *Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto*, v konstrukci charakteru postav a jejich přístupu k technologiím. Nejde už o kyberpunkové low-life outsiders, ale o běžné členy společnosti, kteří chodí do práce, mají rodinu, přátele a každodenní starosti. Technologie a počítače tvoří běžnou součást jejich životů. Zatímco v kyberpunku reprezentují technologie odcizení se společností, v postkyberpunku technologie je společnost. Person dále podotýká, že v literatuře samozřejmě není nic černobílé a nálepky a štítky nemají ultimativní platnost. Byť by tedy *Sníh* datově spadl do postkyberpunku,<sup>30</sup> jde v případě tohoto románu o „mutantního hybrida nebo pozdě přicházející ‚klasický‘ kyberpunk“ (*Ibid.*). Nakamuraová (Nakamura, 2002, s. 69) se domnívá, že *Sníh* je dokonce parodií na kyberpunk a jeho estetiku.

#### Stručný obsah románu Sníh

Umi Neywitz pracuje pro Mafii jako poslíček s pizzou. Poté, co má nehodu jej zachraňuje S.O. mladá kurýrka. Umi a S.O. se spřátelí, pracují spolu jako tým a shání informace pro knihovny a další informační zdroje. Dozví se o existenci nové drogy nazvané „sníh“, která existuje jednak v reálném světě a jednak ve virtuální realitě nazývané Metaverzum, kde se lidé existují prostřednictvím avatarů – počítačové simulace sebe sama. Ve virtuálním světě droga ohrožuje pouze ty, kteří jsou zvyklí pracovat s binárním kódem, tedy programátory. U všech, kteří „sníh“ vyzkouší, se objeví zvláštní symptom a to, že „mluví jazyky“, tedy nesrozumitelně blábolí jakési slabiky. Později zjišťujeme, že jde o sumerštinu.

Umi vypátrá, že „sníh“ dovede mozek učinit přístupným pro lingvistické programování právě pomocí sumerštiny. Sumerština, jazyk složený ze slabik, dovede programovat mozkový kmen, stejně jako binární jazyk dovede programovat počítač. Ti, kteří „sníh“ požijí v realitě či okusí v Metaverzu se tak stanou otroky jazykového programování, které provádí Ross Lesslie na masivním Voru, na

---

<sup>30</sup> Person (*Ibid.*) uvádí, že některé zdroje datují vznik postkyberpunku rokem 1988, kdy vyšel Sterlingův román *Islands in the Net*.

kterém přiváží do Ameriky uprchlíky. Jedním z Lesslieho přívrženců je Havran, který se chce pomstít Americe za svržení atomové pumy na jeho rodnou Amchitku.

Umi se vydává na Vor, aby zneškodnil Lesslieho. Zde se setkává s Juanitou, svojí bývalou dívkou, která se naoko stala členkou komunity antéňáku, tedy těch, kteří tlumočí rozkazy v sumerštině ostatním obyvatelům voru. Spolu odvysílají „nam-šub“, zaklínadlo, které zbavuje schopnosti rozumět sumerštině a tím i osvobozuje od poslušnosti lingvistickému programování mozku. V závěru se podaří zneškodnit Havrana a umírá i Ross Lesslie. Umi a Juanita se opět dávají dohromady a S.O. se vrací domů ke své matce.

### Tělesné modifikace v románu Snih

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek <sup>31</sup>
S1	tetování (2)	nápis na čele NEDOSTATEČNĚ ZVLÁDANÉ PUDY	Havran	7
S2	implantát (5)	možnost zasadit elektrody přímo do mozku při konstrukci HCI	N	1
S3	N	kompletní restrukturalizace těla	Krysák	5
S4	-implantát (-5)	scannery nenašly u Havrana kov, je 100% organický	Havran	1
S5	implantát (5)	spoušť napojená na elektrody elektroencefalografu zapojené do hlavy	Havran	1
S6	piercing (1)	malá diamantová náušnice v levém uchu	Enzo	1
S7	N	kompletní restrukturalizace těla	Ng	2
S8	tetování (2)	nápis na čele NÁLADOVÝ POLITICKY NEKOREKTNÍ	muž v hospodě	1
S9	implantát (5)	anténa vykukující za levým uchem zasazená do spodiny lebeční	antéňáci, Juanita	24/28

Tab. 4: Tělesné modifikace v románu Snih

<sup>31</sup> Počet zmínek je uváděn ve tvaru: celkový počet zmínek/individuální počet zmínek (vizte oddíl 6.2).

### **6.1.3 Schismatrix**

„Tyto povídky a román [Schismatrix] jsou ‚nejkyberpunkovější‘ díla, která kdy napíšu.“ říká Sterling (2006, s. 13). Na povídkách s tematikou vleklého souboje Mechanistů a Tvárných pracoval v letech 1982 až 1984 a v roce 1985 je zakončil rozsáhlým románem, který je v podstatě do detailů vykreslená kronika lidstva žijícího v habitatech roztroušených okolo země. Na mnoha místech můžeme sledovat nejen Sterlingovo vizionářství, například existenci tabletů, ale i neobvykle silnou fixaci na problematiku těla, tělesnosti a umírání.

#### **Stručný obsah románu Schismatrix**

Rozsáhlý velice komplexní román se odehrává v letech 2215–2386. Sleduje život Abelarda Linsaye od jeho mládí až po jeho smrt a zároveň popisuje proměny a výzvy, kterým budoucí společnost čelí.

Abelard Lindsay z aristokratické mechanistické rodiny je poslán na výchovu a vzdělání ke Tvárným. Zapáleně prosazuje tvárné myšlenky a jako mladý aktivista plánuje spolu s milenkou Věrou demonstrativní sebevraždu. S plány jim pomáhá Lindsayův bratranec Filip Konstantin, který je také radikálním zastáncem myšlenek Tvárných. Věra umírá, ovšem Lindsay sebevraždu nedokoná. Konstantin se jej pokouší zabít, aby dostal původnímu plánu, místo Linsaye ovšem umírá Lindsayův strýc.

Celá záležitost vyústí v obrovskou aféru. Lindsay je poslán do vyhnanství, zatímco Konstantin smí zůstat. Díky svým schopnostem diplomata se Lindsay ve vyhnanství zabydluje, stává se dokonce významným politickým činitelem. Žije s Kitsune, stínovou vedoucí mocné Gejša banky. Lindsay zjišťuje, že jej Konstantin stále pronásleduje a snaží se jej zabít, proto prchá.

Unikne spolu s Piráty, kde potkává svoji další ženu Noru Mavrides. Společně jsou nuceni vyvraždit Piráty i Nořiny soukmenovce a zůstávají sami opuštěni ve vesmíru. Zachrání je mimozemští Investoři. Investorům se díky investicím do habitatů okolo Země povede odvrátit zneprátelené Mechanisty a Tvárné od války a obrací jejich pozornost k obchodu, Lindsay získává opět dobré postavení. Mír ale netrvá věčně, a tak Lindsay opět prchá a přitom opouští Noru.

Lindsayovi se povede získat kompromitující materiál na Investory a díky tomu se mu daří vytvořit nový velmi prosperující stát Carevnin komplex, který není ani mechanistický ani tvárný. Stále doufá, že se setká s Norou, nicméně jejich

shledání překazí Konstantin, který Noru obviní z velezrady a ta hanbou spáchá sebevraždu. Lindsay proto Konstantina vyzve k mentálnímu souboji s biofeedbackem. Lindsay sice vyhrává, ovšem oba po náročném souboji zůstávají oba mnoho let v bezvědomí.

Lindsay, zestárlý o mnoho let, procitá. Jeho novým plánem je přebudovat a znovu obydlet zničenou Zemi. Obnovený život na Zemi se má odehrávat v oceánu, proto vyžaduje rozsáhlé genetické úpravy lidského organismu, nicméně projekt má úspěch. Lindsay se vypraví za Konstantinem, aby mu o projektu pověděl. Usmířují se a Konstantin spáchá sebevraždu, drže Lindsaye za ruce. Lindsay zjišťuje, že již nemůže podstoupit kompletní přeměnu, aby mohl žít na Zemi, a také páchá sebevraždu.

Ve druhém plánu se odehrávají složité politicko-sociální změny, kolísání a přelévání kapitálu a moci mezi Mechanisty, Tvárnými a nejrůznějšími frakcemi těchto hlavních odnoží. Tyto vztahy jsou ovšem příliš komplikované, abychom je postihli ve stručném shrnutí.

## Tělesné modifikace v románu Schismatrix

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
SX1	implantát (5)	mechanistické teflonové česky v kolenou	Alexandrina, Lindsayova první žena	3
SX2	implantát (5)	implantovaný monitor na zápěstí	James Lindsay, Lindsayův strýc	2
SX3	-implantát (-5)	biologicky aktivní implantát	Abelard Lindsay	1
SX4	implantát (5)	čipové štěpy připojené k optickým nervům	Fjodor Rjumin, osobní strážce	2
SX5	tetování (2)	strašidelná tetování po celém těle	piráti	2
SX6	implantát (5)	mechanistická úprava nervů, kraniální přípojky v lebce, velké množství implantátů řídicích tělesné funkce	yartie	7
SX7	implantát (5)	mozková tkáň z centra rozkoše implantována do dělohy	Kitsune	2
SX8	implantát (5)	stříbrný mikrofon na rtu	Fjodor Rjumin	1
SX9	tetování (2)	černé tetování na pravé ruce, motivy: můry, hadi, lebky	Abelard Lindsay	6
SX10	zuby (7)	nepravidelné, přečnívající řezáky a špičáky	pirátka	1
SX11	protéza (9)	stará mechanická protéza	Evan Kelland	4
SX12	implantát (5)	podkožní implantáty, oči připojené na datovou linku	dědeček Abelarda Lindsaye	1
SX14	protéza (9)	pravá protetická ruka	Abelard Lindsay	20
SX8	implantát (5)	pecička mikrofonu na rtu	osobní strážce	1
SX15	implantát (5)	vrazi měli implantované pojistky, jen málo jich přežilo	vrazi	1
SX16	protéza (9)	nohy, které hlasitě hučí	Sigmund Fetzko	1
SX17	implantát (5)	předloktí prošípovaná implantáty, na pravém nervově ovládaná zbraň, na levém biomonitor	Gretta Beattyová	2
SX18	implantát (5)	lebeční konektory spojující se s baretem	sekretářka	1
SX19	implantát (5)	implantovaná infuze se zenovým serotoninem, biomonitor	Gretta Beattyová	1
SX20	implantát (5)	implantáty v mozku napojení na datový tok drátáků	Filip Konstantin	1
SX21	implantát (5)	pravá protetická ruka (nová protéza)	Abelard Lindsay	12
SX22	implantát (5)	implantování tepelní mikroboti na seškrabování nánosů	Alexandrina, Lindsayova první žena	2
SX23	implantát (5)	plastové kotníky prstů	Alexandrina, Lindsayova první žena	1
SX24	implantát (5)	porézní lékovod v ohbí levého loktu	Alexandrina, Lindsayova první žena	1
SX25	implantát (5)	vlasý implantované prameny zářících optických vláken	Alexandrina, Lindsayova první žena	2
SX26	implantát (5)	porcelánová oční víčka	Alexandrina, Lindsayova první žena	1
SX27	implantát (5)	hlas technicky zaveden přímo do vnitřního ucha	Paolo	1
SX28	implantát (5)	Implantát odečítající Paolův hlas z nervů v hrtanu	Paolo	2
SX29	implantát (5)	hadička vyvedená zpoza krku	Filip Konstantin	1
SX30	implantát (5)	mikrojehličky propojené s pravou hemisférou spojky z tvrdého biogelu spojující se s očním nervem	Abelard Lindsay	1
SX31	implantát (5)	vlákna pronikající ušními bubínky	Abelard Lindsay	1
SX32	implantát (5)	vlákna pronikající ušními bubínky	Abelard Lindsay	1
SX33	tetování (2)	paže pokryté tetováním	Martin Dembowska	1
SX34	tetování (2)	bílé tetování na rukou	Murasaki Dembowska	1
SX35	implantát (5)	myšlenková přípojka, konektor v týle	Murasaki Dembowska	3
SX36	implantát (5)	implantované oběhové kanálky	Věra Konstantinová	1
SX37	implantát (5)	jizva po žábrech	Věra Konstantinová	1
SX38	implantát (5)	Humři	humři	1
SX39	implantát (5)	implantované oči	Filip Konstantin	2
SX40	protéza (9)	levá protetická ruka	Abelard Lindsay	2

### **6.1.4 Blade Runner**

Děj knihy *Blade Runner* s podtitulem *Sní androidi o elektrických ovečkách?*, se původně odehrával v roce 1992, tedy 25 let od doby napsání tohoto díla. V pozdějších vydáních autor děj posunul po časové ose až do roku 2021. Na motivy knihy natočil Ridley Scott v roce 1982 film s Harrisonem Fordem v titulní roli. Příběhy lovců androidů se staly námětem dvou počítačových her s názvem *Blade Runner*. První pochází z roku 1985 a druhá z roku 1997.

Dickův román se dočkal také tří pokračování, jejichž autorem je Kevin Wayne Jeter. Knihy nesou názvy *Blade Runner 2: The Edge of Human* (1995), *Blade Runner 3: Replicant Night* (1996) a *Blade Runner 4: Eye and Talon* (2000).

#### **Stručný obsah románu Blade Runner**

Země je poničená jadernou katastrofou a lidstvo se masivně stěhuje na Mars, kde každý dostává ke svým službám humanoidního androida, který je k nerozeznání od člověka. Věda pokročila natolik, že biologická konstrukce androida přesně kopíruje lidskou bytost. Navíc se objevil nový typ umělého mozku Nexus 6, který androida téměř k nerozeznání přibližuje člověku. Androidi začínají toužit po svobodě, prchají z Marsu na Zem a neváhají vraždit ty, kteří jim stojí v cestě.

Rick Deckard pracuje jako nájemný lovec androidů. Kromě zabíjení na jeho bedrech spočívá nelehký úkol nejprve prokázat, že jde skutečně o androida. Kromě analýzy kostní dřevě je to možné pouze dvěma neinvazivními testy, které měří zpoždění a nesrovnalosti v emočních reakcích androidů, což je u téměř dokonalých Nexů 6 nesmírně těžké. I přesto Decard pracuje dobře a spolehlivě. Postupně zabíjí skupinku šesti uprchlých skrývajících se androidů. Problém přichází ve chvíli, kdy se Decard zamiluje do androidky Rachael, kterou má zabít. Po sexu s androidkou, který je společenské tabu, vyznává Rachael lásku. Ta se Decardovi vysměje a vyjeví mu, že mívá sex s mnohými lovci androidů, kteří po tomto intimním a intenzivním zážitku již nejsou schopni se zabíjením androidů pokračovat. Citově raněný Decard se přesto pokusí Rachael zabít.

Rachael se mstí tím, že zabíjí Decardovu kozu, kterou má Decard velice rád. Zvířata, která se na Zemi po jaderné katastrofě téměř nevyskytují, jsou symbolem společenského statusu. Kdo nemá zvíře, stává se outsiderem. Živá zvířata jsou ovšem nesmírně drahá a lidé často vlastní pouze jejich zdařilé elektronické náhražky, což tají před okolím. Decard kdysi vlastnil živou ovci, která zemřela. Poté si pořídil elektronickou náhražkou, ale teprve s živou kozou si splnil svůj sen.

V závěru knihy Decard nachází venku ropuchu, která naznačuje obrat k lepším zítřkům. Jeho žena ovšem zjišťuje, že se bohužel jedná pouze o elektrickou náhražku.

### **Tělesné modifikace v románu *Blade Runner***

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
B1	-implantát (-5)	falešný paměťový systém, funguje jen u androidů, u lidí neefektivní	N	1

Tab. 6: Tělesné modifikace v románu *Blade Runner*



### **6.1.5 Zrcadlovky**

Zrcadlovky jsou kyberpunková antologie, editovaná Bruce Sterlingem, která vyšla v Americe v roce 1986. Skládá se ze 12 povídek autorů, kteří jsou považováni za první vlnu autorů kyberpunkové science fiction (Mirrorshades, 2002). Jsou to William Gibson, Tom Maddox, Pat Cadiganová, Rudy Rucker, Marc Laidlaw, James Patrick Kelly, Greg Bear, Lewis Shiner, John Shirley, Paul Di Filippo a Bruce Sterling.

Tato antologie je označována jako kanonické a klasické dílo kyberpunku, což ostatně tvrdí i sám Sterling (2009, s. 7). Autoři a autorky uvedení v této antologii byli nazýváni „skupinou zrcadlovek,“ což dokládá významnost a symbolický přesah této knihy. Zrcadlové sluneční brýle se staly často užívaným literárním symbolem a zároveň jasnou a univerzální ikonou kyberpunku (Heuser, 2003, s. 31).

Zmínky o tělesných modifikacích se objevují ve všech povídkách krom třech. Jsou to *Gensbackovo kontinuum* Williama Gibsona z roku 1981, které vyšlo i v antologii *Jak vypálit Chrome*, dále *Houdiniho příběhy* Rudyho Ruckera z roku 1981 a povídka *Mozart v zrcadlovkách* autorů Bruce Sterlinga a Lewise Shinera publikovaná v roce 1984.

## I. Hadí oči

Slovy „*Hadí oči jsou nejtýpčtějším příkladem toho pravého moderního kyberpunku,*“ uvádí povídku Toma Maddoxe Sterling (2009, s. 27).

### **Stručný obsah povídky Hadí oči**

Vojenský letec George Jordan podstoupil během své služby tělesnou modifikaci, která spočívala ve voperování mozkového implantátu sloužícího k propojení s letovým strojem. Nazývá se technologie elektivního lidského rozhraní (TELR). Po skončení války a Jordana propustili ze služby, ovšem implantát v jeho mozku ponechali. Modifikace začíná Jordana proti jeho vůli ovlivňovat a nechává jej propadat animálním záchvatům. Bývalý letec si chce nechat implantát vyjmout, ovšem jeho odstranění je vzhledem k biosymbióze v jeho mozku nemožné.

### **Tělesné modifikace v povídce Hadí oči**

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
Z1_1	implantát (5)	mozkový implantát, kabelové spojky pod bradou, z každé strany jícnu dva černé neoprenové kabely	George Jordan, Lizzie	31
Z1_2	tetování (2)	stylizované barevné tetování červené růže a kapky krve	Lizzie	3

Tab. 7: Tělesné modifikace v povídce *Hadí oči*

## II. Minutu ticha za rokenrol...

Sterling (2009, s. 49) považuje tuto povídku Pat Cadiganové za „*dokonalý průsečík vyspělé technologie a rockového undergroundu.*“

### Stručný obsah povídky Minutu ticha za rokenrol...

Gina je starší syntetizérka (synťoška) na útěku před svým bývalým partnerem Bitevníkem se kterým vyráběla rokenrolové nahrávky, ovšem nechtěla již s touto prací pokračovat. Skupina, která si říká Levobočci, Ginu unese a proti její vůli jí používá k nahrávání úspěšných pásků s rokenrolem. Podle nahrávek Bitevník, sám také syntetizér, pozná, že skupina používá Ginu k nahrávání, proto kupuje celé vydavatelství pásků Levobočků a Ginu si odvádí domů.

### Tělesné modifikace v povídce Minutu ticha za rokenrol...

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
Z2_2	rozštěp (4)	rozštěp jazyka, malý strojek pod jazýčkem, skoro jako zip, vada řeči sykavky	Krait	2
Z2_3	tetování (2)	tetované tváře	Krait	3

Tab. 8: Tělesné modifikace v povídce *Minutu ticha za rokenrol...*

### III. Kluci ze Čtyřstý

Sterling (2009, s. 69) popisuje Laidlawovu povídku jako „nápaditou směs nejrůznějších vlivů od apokalyptických mýtů po moderní legendy městských gangů.“

#### Stručný obsah povídky Kluci ze Čtyřstý

Ulice města Fun City jsou ovládané rivalskými skupinami mladistvých gangů. Většina dospělých obyvatel zemřela na morové epidemie. Město napadne skupina obřích dětí a gangy utrpí těžké ztráty. Hrstka přeživších z pouličního gangu Bratrů se snaží zorientovat v postapokalyptických kulisách rozbitého města, plného hořících a doutnajících trosek, vybuchujících obytných „králíkáren“ a mrtvých těl. Apokalypsu mají na svědomí Kluci ze Čtyřstý, jakési obrovské děti, které ničí město se zvrhlým potěšením trýznitelů. Přeživší zapomínají na řevnivost mezi gangy, spojují se a vyráží do boje proti Klukům ze Čtyřstý. V jakémisi částečně metafyzickém boji, kdy nově sjednocená parta z obřích dětí vysává z nich jejich sílu (oheň pod kůží, žlutou horečku, žluté horečnaté světlo) se Kluci postupně zmenšují, až je sjednocená parta společně přemůže. Následující den všichni začínají město uklízet.

#### Tělesné modifikace v povídce Kluci ze Čtyřstý

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
Z3_1	rozštěp (4)	ústa rozříznutá „od ucha k uchu“, šlapání na jazyk	Sekáč	5
Z3_2	amputace (6)	nedobrovolné vyříznutí jazyka	Huhla	2
Z3_3	kastrace (6)	nedokončená nedobrovolná kastrace	Huhla	1
Z3_4	implantát (5)	blíže neidentifikovaný implantát	Sekáč	1
Z3_5	implantát (5)	metač výbušných šipek místo bradavky	Vave	1
Z3_6	tetování (2)	modrá geometrická tetování (trojúhelníky) v obličeji	Galrožky	3

Tab. 9: Tělesné modifikace v povídce *Kluci ze Čtyřstý*

## IV. Slunovrat

James Patrick Kelly se staví do protikladu k tvrdší technické orientaci kyberpunkerů a často označovanou za „nové literární křídlo“ SF. „*Svým příkladem Kelly ukázal, co je v SF samozřejmé – že tam, kde se kritici rozdělují a analyzují, spisovatelé se spojují a syntetizují*“ (Sterling, 2009, s. 85).

### Stručný obsah povídky Slunovrat

Tony Cage je vývojář drog, který se stal ve svém oboru celebritou. Ve společnosti, kde Cage žije jsou drogy legální a vyrábí se jako jeden z produktů zábavního průmyslu. Cage vytvořil ženskou bytost Wynne, svoji genetickou kopii, která se narodila z umělé dělohy. Wynne tedy není ani jeho dcerou ani jeho sestrou. Cage cítí k Wynne jakýsi otcovsko-milenecký vztah a drásá ho, že Wynne miluje mladíka Toda. Události vrcholí na slavnostech Slunovratu na Stonehenge, kam se trojice vypraví. Cage nabídne všem třem novou nevyzkoušenou drogu a chce, aby Tod pod vlivem drogy přiznal slabost a Wynne jej opustila. Tod, protože drogám nijak nefandí, si pilulku nevezme, přestože předstírá, že ano. Cage i Wynne se po droze cítí špatně, Wynne dostane záchvat a musí být převezena do nemocnice. Cage, zdrcený z toho, že ohrozil milovanou bytost, se nechává zmrazit na sto let, aby tak zmizel z Wynneina života.

### Tělesné modifikace v povídce Slunovrat

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek <sup>32</sup>
Z4_1	implantát (5)	paměťový čip za uchem	reportér	1
Z4_2	N	nová modrá barva pleti	Wynne, Tod	2/3
Z4_3	implantát (5)	kochleární implantát	Tod	1
Z4_4	amputace (6)	přistřižnutí uší	Tod	1
Z4_5	implantát (5)	mozkový implantát „veřejnost se zásuvky v lebce bojí“	N	1
Z4_6	N	karcinogenní barvivo v kůži	návštěvnice festivalu	1

Tab. 10: Tělesné modifikace v povídce *Slunovrat*

<sup>32</sup> Počet zmínek je uváděn ve tvaru: celkový počet zmínek/individuální počet zmínek (vizte oddíl 6.2).

## V. Petra

Autorem této atypické povídky je Greg Bear. V povídce poněkud postrádáme znaky žánru, nicméně respektujeme Sterlingovu autoritu a povídku do zkoumané množiny literárních počinů zařazujeme.

### Stručný obsah povídky Petra

Děj se odehrává 27 let po Mortdieu, události, kdy Bůh zemřel a svět ztratil řád. Během Mortdieu ožily kamenné sochy na Katedrále a začaly souložit s lidmi. Jejich potomci připomínali více zrůdy podobné kamenným chrličům, než lidi. Tito zplozenci kamene a masa byli považováni za nečisté.

Život je nyní koncentrován do prostor Katedrály a uspořádáním připomíná středověk. Kněží mají nejvyšší moc. Katedrála je zahalena do celt, aby se zabránilo přístupu světla do jejich prostor, neboť to prý vyvolává nečisté myšlenky.

Vypravěčem je ošklivý zplozenec kamene a masa, který sleduje milenecký pár: Constantinu, dceru biskupa a mladíka kamene a masa Corvuse. Corvus je chycen a odsouzen ke kastraci a popravě. Těsně před vykonáním trestu však vypravěč přetne lana a uvolní plachty chránící Katedrálu před sluncem. Světlo ozařuje prostory Katedrály, všichni se radují a Corvus je osvobozen.

Druhá rovina příběhu sleduje živoření Kamenného Krista, který za Mortdieu sestoupil z Katedrály a tajně se ukryl v jejím sklepení. Ztratil však své síly, neodvažuje se již vystoupit mezi lidi. Tvrdí, že nový vůdce musí povstat z jejich středu, čímž má na mysli nejspíše Corvuse.

### Tělesné modifikace v povídce Petra

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
Z5_1	kastrace (6)	plánovaná kastrace jako forma trestu	Corvus	2

Tab. 11: Tělesné modifikace v povídce Petra

## VI. Dokud nás lidské hlasy nerozdělí

Pro Shinera je typická pečlivá stavba práce. Jeho povídka z roku 1984 „*spojuje mýtické obrazy a technosociální politiku do klasické kyberpunkové směsi*“ (Sterling, 2009, s. 141).

### Stručný obsah povídky Dokud nás lidské hlasy nerozdělí

Campbell trpící halucinacemi a přepracováním je poslán svojí korporací na rekreaci na ostrov patřící firmě. Při potápění zahlédne mořskou pannu, kterou si vyfotí na podvodní fotoaparát. O několik dní později potká v baru ženu, která se mořské panně nápadně podobá. Jde o mořskou bioložku Joanne Kimberlyovou. Campbell ji pozve ke stolu a stráví spolu noc.

Kimberlyová z Campbellovy podmořské fotografie zjišťuje, že mořskou pannu objevil a prozrazuje mu, že jde o její testovací klon, který se ovšem od pasu dolů zakrnl. Proto laboratoř nevyvinuté nohy pomocí plastických operací přetvořila na rybí ocas a změnila plíce v žábry. Protože Campbell pronikl do tajů korporace, je za trest také přeoperován na mořskou bytost a vypuštěn do moře, aby dělal mořské panně, na kterou má Kimberlyová citovou vazbu, společnost.

### Tělesné modifikace v povídce Dokud nás lidské hlasy nerozdělí

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
Z6_1	N	kompletní přeměna, nohy-ocas, plíce-žábry	Campbell, klon Kimberlyové	2

Tab. 12: Tělesné modifikace v povídce *Dokud nás lidské hlasy nerozdělí*

## VII. Volná zóna

John Shirley je sám rockerem a proto má k hudebnímu a undergroundovému prostředí velice blízku. Sterling (2009, s. 155) tvrdí, že „*Shirley byl často první, kdo překračoval hranice, z nichž se později stal udusaný kyberpunkový trávník.*“

### Stručný obsah povídky Volná zóna

Při elektromagnetickém teroristickém útoku byla zničena data amerických bank a Amerika je v hluboké krizi. Bohatí se stěhují mimo kontinent na bývalé vrtné plošiny. Protože plošin je málo a nepojmou všechny nové obyvatele, přivazují se k plošinám vory a uměle ji rozšiřují. Na těchto vnějších vorových kruzích okolo plošin se ustavují sítě nevěstinců, heren a žijí zde pochybné existence. Bezpečnost chrání kryptofašistická bezpečnostní agentura Druhá aliance. Volná zóna, kde se děj odehrává, je jedna z těchto plošin kotvící v Atlantiku.

Rickenharp, kytarista v rozpadající se rockové kapele, chce hrát pravý rock. Zbytek kapely se chce ale vydat jiným směrem a dělat hudbu pomocí „drátáků,“ hudebníků, kteří vytváří zvuk elektronicky prostřednictvím vlastního těla. Rickenharp kapelu opouští. Potkává tři atentátníky zodpovědné za útok na ředitele Druhé aliance a pomáhá jim uniknout z Volné zóny. Nakonec ostrov opouští s nimi, protože kapela, která mu byla smyslem života, skončila, navíc jej Druhá aliance zahlédla ve společnosti atentátníků a pravděpodobně by jej začala pronásledovat.

### Tělesné modifikace v povídce Volná zóna

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
Z7_1	piercing (1)	náušnice v uších, 1 a více ks, masivní stříbrné, svítící s nápisem <i>Komu se to nelíbí, ať mi vylíže prdel</i>	Rickenharp, José, Julio, Carter	4
Z7_2	implantát (2)	implantát umožňující propojení s aparaturou v pódiu	NewHope, umělci „drátáci“	6
Z7_3	piercing (1)	piercing v levém uchu se znakem Kolonie První Krok	všichni Minimona	1
Z7_4	nulifikace (7)	chirurgické odstranění pohlaví	NewHope	1
Z7_5	implantát (5)	chromová elektroda připojená do lebky napojená na centrum sexuality	NewHope	1
Z7_6	piercing (1)	piercing obou bradavek, náušnice ve tvaru tenkých šroubků	Carmen	1
Z7_7	zuby (8)	sbroušené zuby	Carmen	1
Z7_8	implantát (5)	naslouchátko za uchem vedoucí přímo do zvukovodu sloužící např. k poslouchání hudby	Rickenharp	1

Tab. 13: Tělesné modifikace v povídce *Volná zóna*



## VIII. Stone žije

Tato povídka z roku 1985 je teprve třetím publikovaným Di Filippovým dílem, a již si našla své místo v kyberpunkové antologii.

### Stručný obsah povídky Stone žije

Stone je slepý bezdomovec, který žije v Brungli (bronxské městské džungli), která je útočištěm zkrachovalých existencí. Stoneovi jako malému chlapci vydloubla oči skupina lidí, kterou zahlédl při porcování mrtvoly. Stonea na ulici najde June, která pracuje pro korporaci Citrine Technologies a nabídne Stoneovi práci. Jeho mise začíná tím, že jsou mu implantovány nové umělé elektronické oči, které zaznamenávají vše, co vidí a disponují velkým množstvím dalších optických funkcí. Stone dostane od majitelky Citrine Technologies, Alice Citrine, jejíž život se chýlí ke konci, za úkol monitorovat novými očima svět, který výrazně pomohla spoluutvářet. Stone má určit, zda je tento svět dobrý či špatný. Pomocí svých očí intenzivně pracuje a nesmírně si cení návratu zraku.

Po mohutném elektromagnetickém teroristickém útoku, kdy Alice Citrine umírá, přestává fungovat veškerá elektronika včetně Stoneových očí. Stone se vzápětí dozvídá, že byl Aliciným synem (nebo klonem) a je nyní vedoucím celé struktury, kterou Alice vybudovala. Nejasnost ohledně vztahu Alice a Stonea pramení z věty: „*Jsi moje krev,“ začne, „bližší, než syn. Jedině tobě jsem mohla věřit“* (Di Filippo, 2009, s. 214).

### Tělesné modifikace v povídce Stone žije

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
Z8_1	amputace (7)	vydloubnutí očí pouličním gangem	Stone	1
Z8_2	implantát (5)	oční implantát s množstvím funkcí	Stone	11
Z8_3	tetování (2)	potetovaná hlava	Scrafe	1
Z8_4	implantát (2)	uhlíkové čipy v krvi	Alice Citrine	1
Z8_5	implantát (2)	subdermální kanálky naplněné naplněné svítícím enzymem	June	2
Z8_6	implantát (2)	implantované váček s toxiny	June	1

Tab. 14: Tělesné modifikace v povídce *Stone žije*

## IX. Rudá hvězda, zimní orbita

Velká kyberpunková dvojka Gibson a Sterling se spojila v následující povídce. Naplnila tak science fiction tradici společných děl.

### Stručný obsah povídky Rudá hvězda, zimní orbita

Rusko je nejmocnější zemí světa, Amerika je v na tom naopak zle. Skončila svůj vesmírný program a potýká se s nedostatkem energie. Rusko vybudovalo ve vesmíru město Kosmograd. Obývá je tým vědců, pilotů a vojáků. Na lodi ale vypukne vzpoura a Moskva se rozhodne ukončit činnost stanice tak, že ji nechá klesnout do atmosféry, kde loď shoří.

Obyvatelé Kosmogradu vymyslí plán, jak z lodi přehnout pomocí záchranných modulů na Zemi. Jeden z členů posádky, starý plukovník Korlov, první člověk, který přistál na Marsu, žije ve stavu beztlíže již 20 let, a tak pro něj není fyzicky možné se vrátit na Zemi. Proto zůstává v klesající lodi a čeká na smrt.

Klesající Kosmograd zachytí skupina mladých Američanů, kteří obývají sluneční balóny vznášející se ve vesmíru. Balóny jsou pokryté solárními kolektory, které vyrábí energii pro Ameriku. Tito Američané mají technologii, která zabrání klesnutí Kosmogradu do atmosféry, loď opraví a zasquatuji, takže Korlov je zachráněn.

### Tělesné modifikace v povídce Rudá hvězda, zimní orbita

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
Z9_1	tetování (2)	tetování balonu, pod ním zkřížené blesky a nápis SUNSPARK 15, UTAH	Andy	1

Tab. 15: Tělesné modifikace v povídce *Rudá hvězda, zimní orbita*

### 6.1.6 Jak vypálit Chrome

Antologie z roku 1968 obsahuje deset Gibsonových povídek. Na třech z nich spolupracoval s dalšími autory.<sup>33</sup> Povídky pochází z raných 80. let a všechny byly publikovány původně samostatně, drtivá většina v science fiction magazínu *Omni*.<sup>34</sup>

V této knize se vyskytují tři povídky, ve kterých nenalzáme zmínky o tělesných modifikacích. Jsou to *Gensbackovo kontinuum*, povídku původně publikovanou v roce 1981 v časopise *Universe 11*, která je také součástí antologie *Zrcadlovky*, dále *Fragmenty holografické růže*, což je první Gibsonova publikovaná povídka, která vyšla v roce 1977 v magazínu *Unearth 3* a povídka *Svůj k svému*, která vznikla ve spolupráci s Johnem Shirleyem.

Povídka *Rudá hvězda, zimní orbit* (sic), kterou William Gibson napsal spolu s Bruceem Sterlingem, vyšla v roce 1983 v časopise *Omni*, a poté v roce 1986 v antologii *Zrcadlovky* (tam pod názvem *Rudá hvězda, zimní orbita*), proto ji zde opakovaně nerozebíráme.

---

<sup>33</sup> *Svůj k svému* s Johnem Shirleyem, *Rudá hvězda, zimní orbit* (sic) s Bruceem Sterlingem a *Na život a na smrt* s Michaelem Swanwickem.

<sup>34</sup> Magazín *Omni* vycházel v USA a v Británii v letech 1978 až 1995, v internetové podobě pak až do roku 1998.

## I. Johnny Mnemonic

Text s názvem *Johnny Mnemonic*, byl poprvé publikován v roce 1981 v *Omni*. Je to jediná samostatná povídka, která se explicitně zmíněna objevila v pilotním výzkumu. Samotná povídka získala 9 hlasů a spolu s antologií *Jak vypálit Chrome* by tedy získala 20 hlasů a posunula by se v žebříčku na druhé místo hned za *Neuromacera*.

K popularizaci díla jistě přispěl fakt, že na motivy byl natočen v roce 1995 stejnojmenný film režírovaný Robertem Longoem s Keanu Reevesem v titulní roli. Film postrádá hlavní postavu extenzivně modifikované Molly Millions, která je zaměněná za Jane,<sup>35</sup> která má sice také implantáty, nicméně ty v ději filmu nehrají významnější roli.

Molly se v *Johnny Mnemonicovi* představuje prvně a její charakter je dále rozvíjen v *Neuromancerovi* a dalších částech *Sprawl trilogy: Count Zero* a *Mona Lisa Overdrive*. Molly dokonce o svém bývalém příteli Johnnym Menmonicovi vypráví v *Neuromacerovi*, protože Gibson nechával rád svá díla částečně prolínat.

### **Stručný obsah povídky Johnny Mnemonic**

Johnny je kurýr, jenž má v hlavě implantát, který mu umožňuje nahrávat data a pak je fyzicky přenášet mezi svými zákazníky. Jedná se obvykle o ilegální operace. Johnny nemá k datům ve své hlavě přístup, neboť jsou chráněna heslem.

Johnnyho poslední zákazník Ralfi Face se zpozdí z placením a Johnny se dožaduje svých peněz. Ralfi mu na schůzce sděluje, že data byla ukradena Jakuze, japonské mafii, která má velký zájem na tom, aby nebyla nikdy přečtena. Na schůzce se k Ralfimu a Johnnymu přidává Molly.

Jeden z příslušníků Jakuzu, s implantovanou vražednou zbraní místo jednoho článku palce, chce data získat zpět. Zabíjí Ralfiho, Johnny a Molly prchají. Molly vede Johnnyho k Jonesovi, kyberneticky upravenému delfínovi, jehož úkolem bylo za války hackovat nepřátelské ponorky. Pomocí svých augmentací vygeneruje Johnnymu heslo k datům ukrytým v jeho hlavě. Johnny posílá část dat Jakuze s tím, že nezveřejní zbytek, pokud jej nechají na pokoji.

---

<sup>35</sup> Práva na postavu Molly Millions patří produkční společnosti, která zakoupila práva k románu *Neuromancer*, a pravděpodobně proto musela být postava Molly nahrazena (Johnny, 2012).

Mafiánský zabiják je jim ovšem v patách. Johnny a Molly hledají úkryt u Prim Teků (zkratka: primitivní technologie). Na jejich „zabijáckém parketu“ pak vítězně bojuje s mafiánem, který umírá.

Johnny se připojí k Prim Tekům a pomocí Jonese vytahuje kdysi uložená citlivá data ze své hlavy a vydírá předchozí zákazníky. On, Molly i Jones si žijí v blahobytu a Johnny doufá v to, že si nechá v budoucnu implantát z hlavy odstranit.

### Tělesné modifikace v povídce Johnny Mnemonic

číslo	Modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
Ch1_1	N	Jedna byla černá a ta druhá zase bílá, ale kromě toho byly tak identický, jak je to jenom s plastickou chirurgií možný.	Magnetický psí ségry	1/2
Ch1_2	implantát (5)	implantát v hlavě umožňující skladování digitalizovaných dat	Johnny Mnemonic	7
Ch1_3	implantát (5)	svalové transplantáty	mladíci v ulicích	1
Ch1_4	implantát (5)	zrcadlové brýle implantované do očních jamek	Molly	4
Ch1_5	implantát (5)	10 vyjíždějících čepelí pod nehty na ruku	Molly	3
Ch1_6	amputace (7)	amputace levého palce za prvním článkem	člen Jakuzy	1
Ch1_7	implantát (5)	implantovaný chybějící kus levého palce, pouzdro s 3 m monomolekulárního vlákna	člen Jakuzy	5
Ch1_8	implantát (5)	nervové implantáty, "příkrmený nervový systém"	člen Jakuzy	1
Ch1_9	implantát (5)	množství kybernetických implantátů	delfin Jones	3
Ch1_10	implantát (5)	implantovaná zubní lůžka dobrmana	Prim Tekové (Pes, dívka), Johnny Mnemonic	3
Ch1_11	skarifikace (3)	zjizvený obličej	Pes	1
Ch1_12	tetování (2)	primtekovská móda si hodně líbovala v tetování, indigově modré spirály na prsou	Prim Tekové	2
Ch1_13	skarifikace (3)	primtekovská móda si hodně líbovala v jizvách	Prim Tekové	1

Tab. 16: Tělesné modifikace v povídce *Johnny Mnemonic*

## II. Zapadákov

Povídka poprvé publikovaná v roce 1981 v *Omni* byla v roce 1995 ve spolupráci s Gibsonem ztvárněna také jako komiks Gavina Lonergana, který vyšel ve dvou dílech v magazínu *Freeflight*.

### Stručný obsah povídky Zapadákov

Ve vesmíru se nevysvětlitelně ztratí vesmírná loď s kosmonautkou na palubě. Za dva roky se loď znovu záhadně objeví, kosmonautka je ovšem ve stavu hluboké katatonie a v ruce svírá mušli neznámého biologického původu. Vše je vystaveno intenzivnímu zkoumání, přesto kosmonautka umírá, aniž by se kdy probírala. Na stejnou trasu je vyslána další loď, která opět zmizí, za půl roku se nevysvětlitelně objevuje. Kosmonaut, který na palubě spáchal sebevraždu, drží v ruce prstenec z magneticky kódované oceli, který obsahuje lék na rakovinu. Tyto události odstartují *kargo kult*<sup>38</sup>, kdy je do vesmíru na tuto trasu (tzv. Dálnici) vysílána jedna loď za druhou. Lodě záhadně zmizí bez jakéhokoliv zjevného důvodu a po čase se objeví stejně náhle, jako zmizely. Posádka se vrací s vynálezy a záznamy nových poznatků, ovšem vždy zešílí a brzy po návratu umírá, nebo ještě na palubě spáchá sebevraždu.

Proto bylo zkonstruováno Nebe, místo pro péči o navrátilivší se kosmonauty. Zde pracuje Toby a Charmian, kteří mají za úkol kosmonauty přijímat a pečovat o ty, kteří po návratu ještě žijí. Toby i Charmian patří k tzv. odmítnutým kosmonautům, kteří Dálnici proletěli také, ovšem jejich vesmírné lodi z nikdo neunesl. Ne každé lodi se totiž dostane té cti, že je vychýlena z Dálnice.

### Tělesné modifikace v povídce Zapadákov

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
Ch2_1	implantát (5)	kostifonní implantát umožňující slyšet rezonující zvuk (vysílání) v hlavě, zároveň je ukotven do centra bolesti, zbyla po něm jizva	Toby, Charmian, další odmítnutí kosmonauti/zaměstnanci Nebe	9/11

Tab. 16: Tělesné modifikace v povídce *Zapadákov*

<sup>38</sup> Kargo kult je označení pro chování, kdy se méně vyspělá civilizace dostane do styku s produkty, vynálezy či dalšími věcmi civilizace jiné, zpravidla pokročilejší a začne svým chováním napodobovat společenství rozvinutější za účelem získání daných předmětů. Asi nejznámější příklad kargo kultu zaznamenáváme na Papui-Nové Guineji po odchodu Američanů po 2. světové válce. Domorodci začali napodobovat chování leteckého personálu (např. sluchátka z kokosů, pohyb po ranveji atd.) a doufali, že díky jejich chování znovu přiletí letadla se zásobami. (Novotný, 2000, s. 284).

### III. Zimní tržičště

Povídka *Zimní tržičště* vyšla v roce 1986 ve *Stardate*. Kulisy děje jsou inspirovány reálným tržičštěm na Granville Island (Gibson, 2007).

#### Stručný obsah povídky Zimní tržičště

Casey, střihač simstimových záznamů<sup>39</sup>, se na večírku u svého kamaráda umělce Rubina potkává s Lise, dívkou s neuvěřitelnými sny a představivostí, ovšem díky své nemoci připoutanou na exoskelet. Casey se první noc propojí s Lise a promítne se do jejího těla a jejích vizí, což je pro neuvěřitelně silný zážitek. Proto nabídne Liseiny vize svojí nahrávací společnosti.

Lise během tří týdnů natočí simstimový trhák *Králové spánku*, který Casey sestříhá. Lise se stává simstimovou hvězdou. Její nemocné tělo a konzumace drogy „čáro“ ji ale ubíjí. Lise záhy umírá a její osobnost je kompletně přehrána do počítače tak, že existuje pouze v podobě digitálních dat jako kybernetický konstrukt. A je jasné, že se s Caseyem bude chtít brzy spojit, aby společně vytvořili další nahrávky.

#### Tělesné modifikace v povídce Zimní tržičště

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
Ch3_1	implantát (5)	exoskelet napíchnutý myoelektrickým rozhraním do mozku	Lise	13

Tab. 17: Tělesné modifikace v povídce *Zimní tržičště*

---

<sup>39</sup> Vizte oddíl 2.4.

#### IV. Na život a na smrt

Povídka Michaela Swanwicka a Williama Gibsona byla poprvé otištěna v magazínu *Omni* v roce 1985.

##### Stručný obsah povídky Na život a na smrt

Zlodějček Deke propadne virtuální hře *Spady a Fokkery*. Jde o souboj letadel, která jsou vytvářena v představivosti hráčů, jsou ale viditelná i pro ostatní. Hráči ovládají letadla svými myšlenkami. Deke se rozhodne, že v této hře chce být nejlepší a chce porazit i Tiny Montgomeryho, starého válečného veterána upoutaného na kolečkové křeslo.

Deke potkává Nance, mladou nadanou studentkou, která upraví jeho simulační zařízení tak, že se Dekemu výrazně se zkrátí jeho reakční čas a začne díky své rychlosti vyhrávat jeden souboj za druhým, až jej Tiny Montgomery konečně vyzve k souboji.

Deke je rozhodnutý spuboj vyhrát a proto násilím získá od Nance speciální válečnou drogu „kouř“. Tato droga vhodná pro boj zkracuje reakční čas a vybuzuje reflexy na maximum. Nance měla vzácnou drogu schovanou pro svůj důležitý pracovní pohovor. Na „kouři“ byl Tiny během svých let v armádě závislý.

Díky droze Deke Tinyho porazí. Tím ale vezme starci všechnu motivaci do života a zjišťuje, že zůstal zcela sám, všemi opovrhován.

##### Tělesné modifikace v povídce Na život a na smrt

Číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
Ch4_1	N	zařízení na propojení s letounem	Tiny Montgomery	3

Tab. 18: Tělesné modifikace v povídce *Na život a na smrt*



## V. Jak vypálit Chrome

Povídka, která dala název celé Gibsonově antologii, vyšla nejprve v roce 1982 v časopisu *Omni*. Gibson zde poprvé použil výraz *kyberprostor* (Burning Chrome, 2004). Postavy z této povídky, Bobby Quine a Finn, také vystupují v románu *Neuromancer*.

### Stručný obsah povídky Jak vypálit Chrome

Tým hackerů, Bobby Quine, který zvládá software a Automatickej Jack, který má na starosti hardware, se rozhodnou, že chtějí vypálit Chrome. Chrome je živel s podsvětí. Kdysi dealerka, dnes majitelka Domu modrých světél, neboli maňáskového nevěstince, se se svými nepřáteli nepáře. Výraz „vypálit,“ použitý v názvu, znamená nahackovat se do účtu Chrome a okrást ji o peníze. Od Finna získá dvojice jakýsi ruský software, se kterým se komplikovaný útok povede a Bobby a Jack tak přijdou ke spoustě peněz.

Druhá rovina příběhu sleduje Rikki, mladou krásnou dívku, která je Bobbyho přítelkyní, má však milostný poměr i s Jackem. Jejím snem je stát se simstimovou hvězdou<sup>40</sup>, pročež potřebuje speciální oční implantáty, které umožní vytvářet simstimové vstupy. Rikki se podaří na implantáty ušetřit tak, že pracuje v maňáskovém nevěstinci, kde se vědomí prostitutek během času se zákazníkem nachází mimo tělo. Těsně po „vypálení Chrome“ Rikki oba opouští a odjíždí do Japonska, aby se stala simstimovou celebritou.

### Tělesné modifikace v povídce Jak vypálit Chrome

číslo	modifikace	stručný popis	nositel/ka	počet zmínek
Ch5_1	protéza (10)	transdermální myokynetická paže	Automatickej Jack	13
Ch5_2	implantát (5)	implantované oči (zn. Sendai, Zeiss Ikon) pro simstim	Tiger, Rikki, Tally Isham	6/9

Tab. 19: Tělesné modifikace v povídce *Jak vypálit Chrome*

---

<sup>40</sup> Vizte oddíl 2.4.

## **6.2 Kvantitativní analýza**

Cílem kvalitativní analýzy je jednak testování hypotéz, formulovaných v oddíle 5.2. Dále nám kvantifikace sebraných dat poslouží jako báze pro kvalitativní výzkum, kterému se věnujeme v oddíle 6.3.

Metodický postup analýzy je podrobněji rozepsán v předchozí kapitole. Na následujících stránkách se věnujeme poslednímu bodu, a to vyjádření výsledků na základě frekvence výskytu zvolených referencí.

### **6.2.1 Výsledky analýzy**

Vzhledem k počtu zvolených proměnných a jejich možných kombinací zde rozebíráme pouze základní výsledky, které byly analýzou získány.

#### **Počet tělesných modifikací**

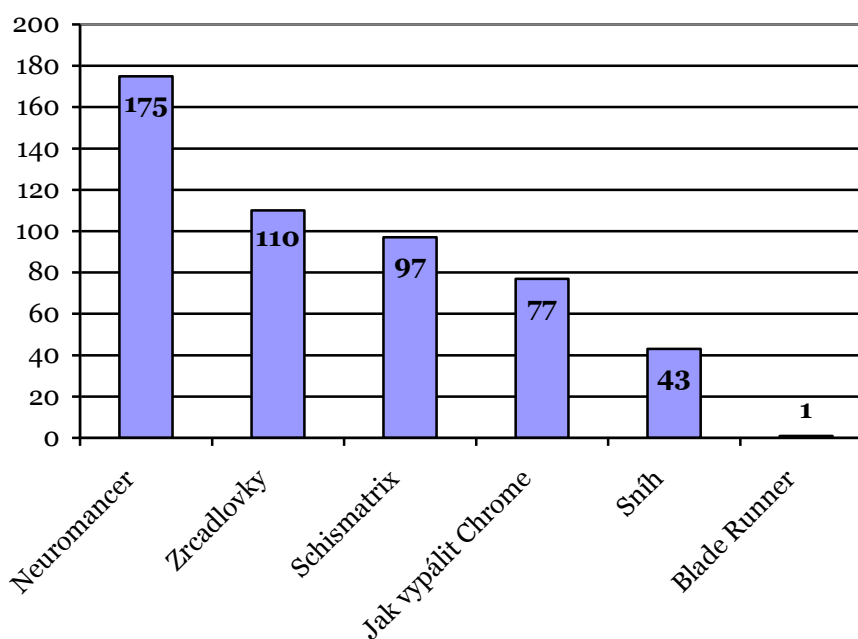
V našem výzkumu pracujeme se třemi základními sumami. První je *celkový počet tělesných modifikací* (TM), který odpovídá hodnotě 134 a označuje počet tělesných modifikací, které se v textu objevují. Druhou základní sumou je *individuální počet tělesných modifikací*, který se rovná 159. Rozdíl spočívá v tom, že totožný typ zmíněné modifikace (např. implantátu) může mít v jednom literárním útvaru (povídka, román) více nositelů. V případě, že je zmíněno, že totožný typ modifikace nosí celá skupina lidí, počítáme jej pouze jedenkrát, neboť nevíme, kolik osob daná skupina čítá. Třetím důležitým číslem je 503, které označuje *celkový počet zmínek o tělesných modifikacích* ve zkoumané množině textů. Tabulka přehledně uvádí *celkový počet TM, individuální počet TM* a *počet zmínek o TM* v jednotlivých hodnocených publikacích.

	celkový počet (tm)	individuální počet (tm)	počet zmínek o TM v textu
Neuromancer	33	39	175
Sníh	9	10	43
Schismatrix	39	40	97
Blade Runner	1	1	1
Zrcadlovky	34	43	110
Jak vypálit Chrome	18	26	77
Celkem	134	159	503

Tab. 20: Počet tělesných modifikací

### **Rozložení a hustota zmínek o tělesných modifikacích**

Pomocí následujícího grafu mapujeme rozložení zmínek o tělesných modifikacích v jednotlivých knihách.



Obr.5: Zmínky o tělesných modifikacích v jednotlivých knihách

Dalším zjišťovaným prvkem je hustota zmínek ve zvolených knihách. Vzhledem k odlišným typografickým úpravám jednotlivých knih jsme spočítali maximální počet řádků na stránce (*proměnná w*) a poté průměrný počet znaků na řádku (*proměnná x*). K tomuto číslu (*proměnná x*) jsme dospěli tak, že jsme náhodně vybrali 30 řádků v každé knize, sečetli počet znaků a získaný údaj vydělili 30. Poslední zjišťovanou proměnnou byl počet stran jednotlivých knih (*proměnná*

y). Poté jsme podle vzorce  $n = ((w \cdot x \cdot y) : 1800)$  zjistili přibližný počet normostran každé publikace.

Hustotu výskytu modifikací jsme vypočetli pomocí vzorce  $h = n : z$ . Výsledek zaokrouhlený na jedno desetinné místo udává na každé kolikáté normostraně se vyskytuje zmínka o tělesné modifikaci.

Dále jsme zjišťovali pravděpodobnost, s jakou při náhodném otevření knihy narazíme na zmínku o tělesné modifikaci. Pravděpodobnost výskytu zmínky o tělesné modifikaci jsme získali podle vzorce  $p = z : (n : 100)$ .

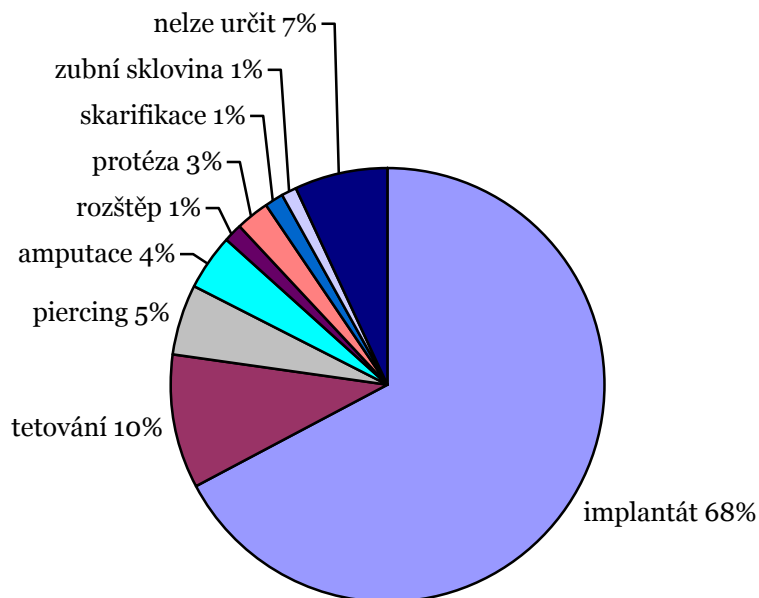
	počet řádků na stránce	průměrný počet znaků na řádek	počet stránek	přibližný zprůměrovaný počet ns	počet zmínek o TM	hustota výskytu zmínek o TM	pravděpod. výskytu zmínky o TM na 1 ns
proměnná	$w$	$x$	$y$	$n$	$z$	$h$	$p$
Neuromancer	38	54	228	256	175	1,5	68 %
Zrcadlovky	41	46	254	266	110	2,4	41 %
Jak vypálit Chrome	32	42	236	176	77	2,3	44 %
Schismatrix	35	39	394	299	97	3,1	32 %
Sníh	35	40	536	417	43	9,7	10 %
Blade Runner	32	49	219	191	1	191	0,5 % <sup>41</sup>

Tab. 21: Hustota a pravděpodobnost výskytu zmínek o tělesných modifikacích

Z toho plyne, že ve zkoumaných kyberpunkových textech jsme narazili na zmínku o tělesné modifikaci na každé 35. straně. V případě, že z této množiny vyloučíme román *Blade Runner*, který datově do kyberpunku nespadá, nacházíme zmínku na každé 3,4. normostraně. Pravděpodobnost toho, že na tělesnou modifikaci narazíme při náhodném otevření knihy *Neuromancer*, je dokonce 68%.

<sup>41</sup> Hodnota 0,5 % je na hranici statistické chyby.

## Zmíněné tělesné modifikace



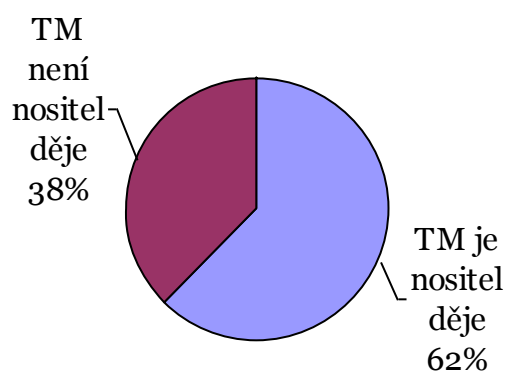
Obr. 6: Zmíněné tělesné modifikace

Rozložení tělesných modifikací ilustruje výše uvedený graf. Nadpoloviční většinu, konkrétně 68 % všech zmíněných modifikací, představuje implantát. Rozdíl oproti reprezentaci ostatních modifikací je značný. Tetování tvoří 10 % zmínek, 15 % mezi sebe dělí piercing, amputace, rozštěp, protéz, skarifikace, zubní sklovina a zbývajících 7 % představují nespécifikovatelné modifikace. Implantát je zastoupen ve všech zkoumaných literárních dílech, tetování (s výjimkou knihy *Blade Runner*, ve které je zmíněna jediná nespécifická modifikace) rovněž. Ve třech knihách nacházíme zmínku o konektivních transdermálních protézách a piercingu. Skarifikaci, amputaci a úpravy zubu zaznamenáváme vždy ve dvou publikacích. Pouze rozštěp se vyskytuje v jedné knize, ovšem ve dvou různých povídkách. Z toho plyne, že ani u jednoho typu modifikace se nejedná o náhodně se objevující jev. Podrobné rozdělení modifikací v jednotlivých knihách jsme zaznamenali do následující tabulky.

	piercing	tetování	skarifikace	rozštěp	implantát	amputace	zubní sklovina	protéza	nelze určit
Neuromancer	1	2	1	0	31	0	0	1	3
Sníh	1	3	0	0	5	0	0	0	2
Schismatrix	0	4	0	0	32	0	1	3	0
Blade Runner	0	0	0	0	1	0	0	0	0
Zrcadlovky	6	5	0	2	21	6	1	0	2
Jak vypálit Chrome	0	2	1	0	17	1	0	1	4
<b>Celkem</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>107</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>11</b>

Tab. 22: Zmíněné tělesné modifikace

### Tělesná modifikace jako nositel děje



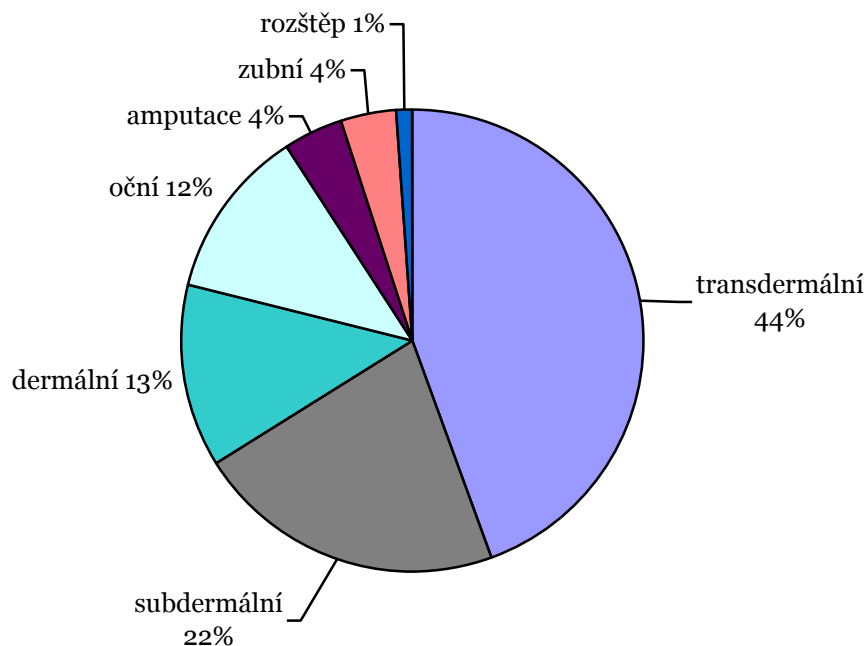
Na základě tohoto výsledku můžeme potvrdit hypotézu *Tělesné modifikace jsou nositelem děje v kyberpunkové literatuře, a tím se stávají pro tento žánr nepostradatelným prvkem.* Nadpoloviční většina zmíněných modifikací (62 %) je integrální součástí konstrukce děje. Zbývajících 38 % tělesných modifikací dotváří atmosféru díla. Rozpis podle jednotlivých knih najedeme níže.

Obr. 7: Tělesné modifikace jako nositel děje (dle počtu zmínek)

	počet zmínek o TM v textu	TM jako nositelé děje	%
Jak vypálit Chrome	77	46	60 %
Sníh	43	36	84 %
Zrcadlovky	110	65	60 %
Schismatrix	101	49	49 %
Blade Runner	1	0	0 %
Neuromancer	175	123	70 %
<b>Celkem</b>	<b>503</b>	<b>315</b>	<b>62 %</b>

Tab. 23: Tělesné modifikace jako nositel děje (podle počtu zmínek)

## Skladba tělesných modifikací podle typu



Obr. 8: Skladba tělesných modifikací podle typu

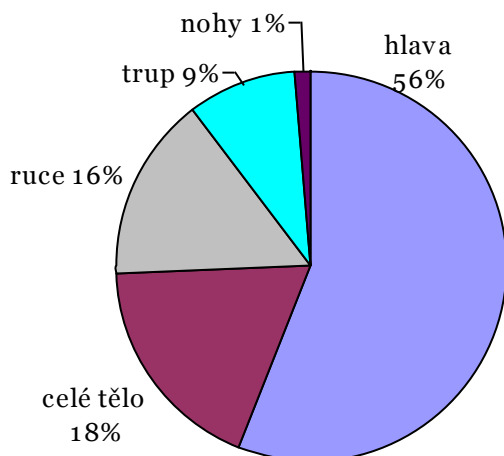
Graf zobrazuje rozdělení modifikací podle typu. Zcela jasně převažují transdermální modifikace, jejichž počet se blíží téměř k polovině (44 %). Jde o fenomén, který mají společná všechna zkoumaná díla bez výjimky. Relativně vysoký podíl získaly i neobvyklé modifikace oční (12 %). Co se týče méně častých typů modifikací jako amputace, modifikace zubů či rozštěpy, nejde o jev, který by se objevoval ve všech zkoumaných literárních dílech. Detailní rozložení jednotlivých typů modifikací najdeme v tabulce níže.

	transdermální	subdermální	Dermální	oční	amputace	zubní	rozštěp	nelze určit
Neuromancer	18	14	5	4	0	0	0	1
Sníh	5	0	2	0	0	1	0	3
Schismatrix	21	11	4	5	0	1	0	3
Blade Runner	0	0	0	0	0	0	0	1
Zrcadlovky	17	5	6	2	6	1	2	4
Jak vypálit Chrome	11	5	4	4	1	3	0	2
<b>Celkem<sup>42</sup></b>	<b>72</b>	<b>35</b>	<b>21</b>	<b>19</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>14</b>

Tab. 24: Skladba tělesných modifikací podle typu

### Umístění modifikace

Co se týče umístění modifikace, v nadpoloviční většině se jedná o hlavu. Z těchto 56 % připadá 8 % na oči, 7 % na uši a 3 % na ústa. Podstatná část modifikací hlavy zasahuje mozek, nicméně přesné číslo nebylo možné stanovit validní metodou, vzhledem k nekonkrétním údajům v textu.



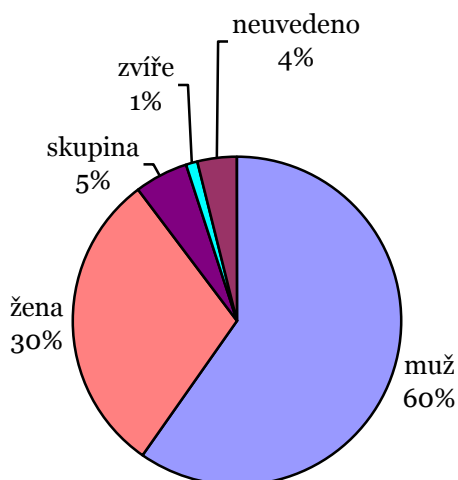
Obr. 9: Umístění modifikace

Překvapivě výrazně, tedy z 18 %, jsou zastoupeny modifikace zahrnující proměnu celého těla. Ruce jsou modifikovány z 15 %, trup včetně vnitřních orgánů z 9 % a nohy představují pouze jediné procento. Z toho můžeme usuzovat, že obecně je v kyberpunku kladen minimální důraz na přirozenou mobilitu člověka, což může do určité míry souviset s jeho extenzemi do kyberprostoru.

<sup>42</sup> Výsledný součet překračuje sumu 159 individuálních typů tělesných modifikací. Je tomu tak proto, že některé modifikace je možno typově zařadit do více kategorií, např. oční implantáty Molly (Neuromancer a Johnny Mnemonic v Jak vypálit Chrome), které jednak zahrnují implantáty napojení na oční nerv (modifikace oční) a jejich viditelná součást, tedy zrcadlová brýlová skla, je patrně zasazena do očních důlků jako transdermální implantát.



## Nositel/ka modifikace



Obr. 10: Nositel/ka modifikace

Rozdělení podle pohlaví nositelů tělesných modifikací dopadlo téměř přesně v poměru 2:1 ve prospěch mužů. Kategorii transgenderu jsme reflektovali, ovšem ani jedna z postav nebyla klasifikována jako transgender (byť došlo např. k odstranění pohlaví, o osobě je nadále referováno jako „on“, v anglické verzi „he“).

Zvláštní kategorií jsou zvířata, která sice splňují binární pohlavní kategorii, nicméně je považujeme za specifický úkaz, proto jsme se rozhodli zvířata označit vlastním kódem. Vztahu zvířat a tělesných modifikací se věnujeme v kvalitativní analýze.

V 5 % případech jsme narazili na skupinovou modifikaci, kde předpokládáme zastoupení mužů i žen (v textu nebylo explicitně řečeno jinak). Kategorii *neuveďeno* jsme kódovali v případě, že nositel modifikace nebyl znám, tzn., šlo například o popis implantátu, který nebyl zaveden do těla, tudíž se nekvalifikoval pro jednoznačné zařazení pod nositele či nositelku.

	muž	žena	skupina	zvíře	neuveďeno
Neuromancer	26	9	2	0	2
Sníh	5	1	1	1	1
Schismatrix	22	15	2	0	0
Blade Runner	0	0	0	0	1
Zrcadlovky	28	12	1	0	2
Jak vypálit Chrome	12	10	3	1	0
Celkem	93	47	8	2	6

Tab. 25: Nositel/ka modifikace

## Primární a sekundární funkce modifikace

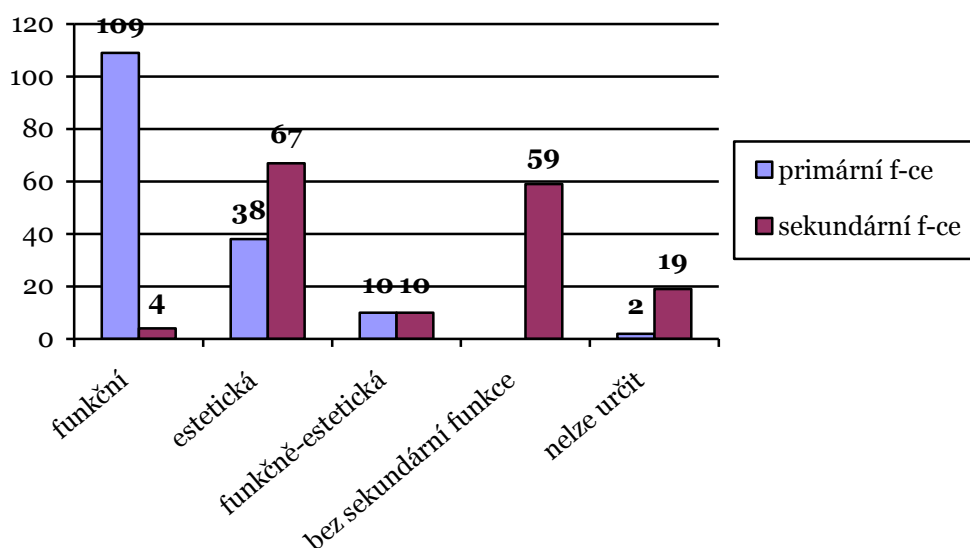
Funkční a estetické hodnotě tělesných modifikací se podrobněji věnujeme v kvalitativní analýze. V této fázi pouze podotkneme, že primární význam modifikace je převážně funkční, čímž se potvrdila i druhá hypotéza a to: *Typická kyberpunková modifikace je funkční*. Oproti primárně estetickému významu převažuje funkce téměř o polovinu. Sekundární význam pak bývá funkční jen zřídka, u 37 % modifikací sekundární funkce chybí úplně. Zaznamenáváme i funkčně-estetickou kategorii, kdy není možné rozlišit, který z významů modifikace je primární a který sekundární. Tuto kategorii blíže rozebíráme v kvalitativní fázi analýzy.

<b>primární funkce modifikace</b>	funkční	estetická	funkčně estetická	nelze určit
Neuromancer	29	5	4	1
Sníh	7	3	0	0
Schismatrix	33	6	1	0
Blade Runner	0	0	0	1
Zrcadlovky	24	18	1	0
Jak vypálit Chrome	16	6	4	0
<b>Celkem</b>	<b>109</b>	<b>38</b>	<b>10</b>	<b>2</b>

Tab. 26: Primární funkce modifikace

<b>sekundární funkce modifikace</b>	funkční	estetická	funkčně estetická	bez sek. f-ce	nelze určit
Neuromancer	0	14	4	15	6
Sníh	0	4	0	3	3
Schismatrix	1	18	1	13	7
Blade Runner	0	0	0	0	1
Zrcadlovky	2	20	1	18	2
Jak vypálit Chrome	1	11	4	10	0
<b>Celkem</b>	<b>4</b>	<b>67</b>	<b>10</b>	<b>59</b>	<b>19</b>

Tab. 27: Sekundární funkce modifikace



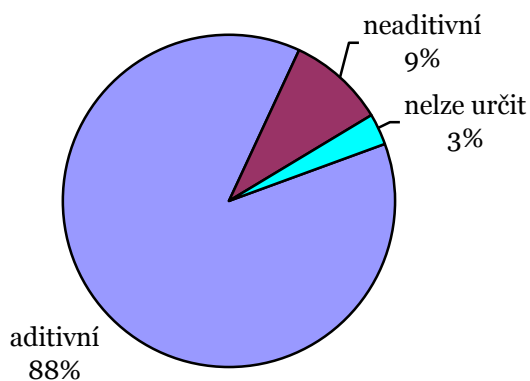
Obr. 11: Primární a sekundární funkce modifikace

## Aditivita

V této kategorii se zaměřujeme na to, zda je tělo modifikováno aditivním způsobem, tedy, zda modifikace spočívá v přidání cizích materiálů do těla. Jak dokazuje výzkum, v drtivé většině se jedná o úpravy aditivní. To je dáno i podstatou tělesných modifikací, kdy mezi neaditivní řadíme pouze skarifikaci, rozštěp, amputaci a některé úpravy zubů.

	aditivní	Neaditivní	nelze určit
Neuromancer	36	1	2
Sníh	10	0	0
Schismatrix	39	1	0
Blade Runner	1	0	0
Zrcadlovky	32	11	0
Jak vypálit Chrome	21	2	3
<b>Celkem</b>	<b>139</b>	<b>15</b>	<b>5</b>

Tab. 28: Aditivita



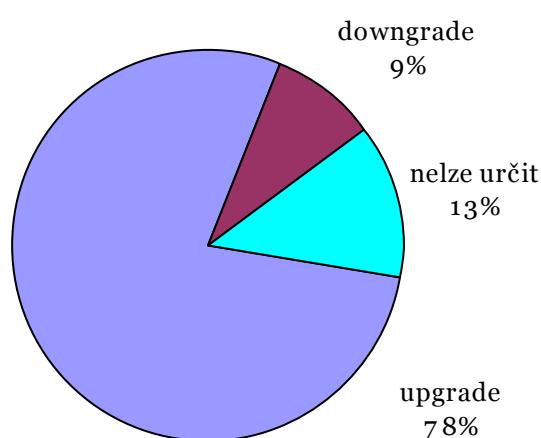
Obr. 12: Aditivita

## Upgrade, downgrade

Pojmy upgrade a downgrade jsme si vypůjčili z technické terminologie. V kontextu této práce se vztahují k funkčnosti těla. V kyberpunku zaznamenáváme zcela zřetelnou tendenci tělo pomocí modifikací vylepšovat a posouvat jeho hranice, tedy jej upgradovat. To je patrné především v románu *Schismatrix* (33 výskytů). U podstatné části modifikací nelze ovšem tuto kategorii použít. Jde především o modifikace s primárně estetickou motivací. Této problematice se znovu blíže věnujeme v kvalitativní fázi.

	upgrade	downgrade	nelze určit
Neuromancer	29	4	6
Sníh	6	0	4
Schismatrix	32	1	6
Blade Runner	1	0	1
Zrcadlovky	20	6	17
Jak vypálit Chrome	16	1	9
<b>Celkem</b>	<b>104</b>	<b>12</b>	<b>43</b>

Tab. 29: Upgrade, downgrade



Obr. 13: Upgrade, downgrade

## Posílení existujícího vs. přidání nového

Tělesné modifikace mohou posilovat stávající funkce těla anebo přidávat funkce a schopnosti nové. Přidávání nových funkcí pozorujeme u necelé třetiny všech modifikací a bezmála čtvrtina posiluje schopnosti existující. Dochází rovněž k nezanedbatelnému průniku kategorií.

	posiluje existující	přidává nové	obojí
Neuromancer	8	19	1
Sníh	1	3	2
Schismatrix	17	15	1
Blade Runner	0	1	0
Zrcadlovky	3	16	1
Jak vypálit Chrome	8	7	4
<b>Celkem</b>	<b>37</b>	<b>62</b>	<b>9</b>

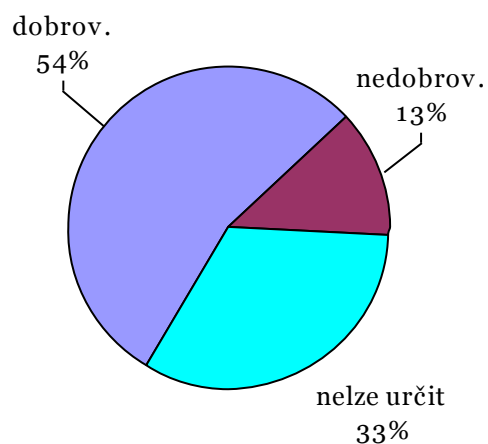
Tab. 30: Posílení existujícího, přidání nového

## Dobrovolnost

Dobrovolnost zmíněných modifikací je dalším ze zkoumaných aspektů. Vzhledem k charakteru textů ji nebylo možné bezpečně určit u všech modifikací. Nicméně z přímých údajů či dedukcí z kontextu (vizte *místa nedourčenosti* v oddílu 5.3.5) se podařilo 54 % modifikací označit jako dobrovolné a 13 % jako nedobrovolné.

	dobrovolné	nedobrovolné	nelze určit
Neuromancer	18	4	17
Sníh	3	2	5
Schismatrix	24	4	12
Blade Runner	0	0	1
Zrcadlovky	22	5	16
Jak vypálit Chrome	21	5	0
Celkem	88	20	51

Tab. 31: (Ne)dobrovolnost



Obr. 14: (Ne)dobrovolnost

## Odstranitelnost

Pojem odstranitelnosti přímo souvisí s termínem permanence, na jehož nesnadnou uchopitelnost narážíme již v kapitole 4. Proto jsme za účelem zachování objektivitu výzkumu kódovali pouze podle v případě, že tato informace byla obsažena či naznačena v textu. To je důvodem, proč většina, tedy 72 % modifikací v této proměnné, byla kódována jako *nelze určit*.

	odstranitelné	neodstranitelné	nelze určit
Neuromancer	7	0	32
Sníh	3	0	7
Schismatrix	9	0	31
Blade Runner	0	0	1
Zrcadlovky	11	8	24
Jak vypálit Chrome	7	0	19
<b>Celkem</b>	<b>37</b>	<b>8</b>	<b>114</b>

## Zdravotní riziko

	explicitně zmíněno	explicitně vyloučeno
Neuromancer	1	0
Sníh	0	0
Schismatrix	4	0
Blade Runner	0	0
Zrcadlovky	5	0
Jak vypálit Chrome	7	0
<b>Celkem</b>	<b>17</b>	<b>0</b>

Zdravotní riziko provázející danou modifikaci bylo explicitně zmíněno pouze v 11 % případů, což z této problematiky činí pro kyberpunk relativně minoritní téma. Jednotlivé typy rizika rozvádíme v kvalitativním výzkumu.

Tab. 32: Zdravotní riziko

## Realizace modifikace

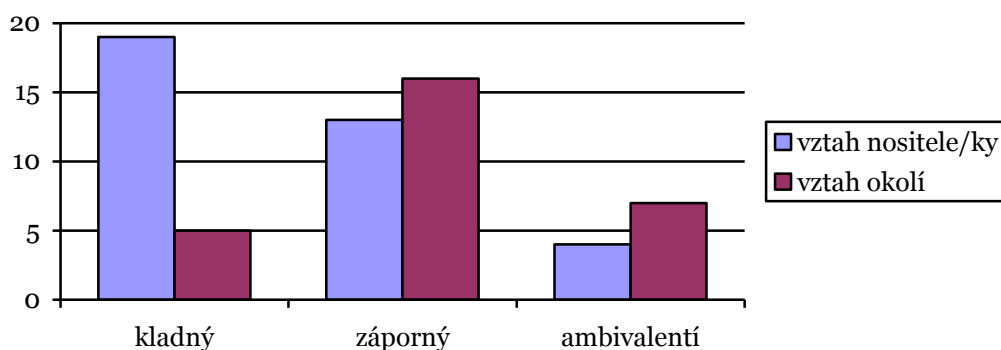
Jaká osoba, případně instituce, realizovala danou modifikaci je rovněž předmětem našeho zkoumání. Nicméně pouze ve 30 % případů disponujeme dostatečnými informacemi pro to, abychom mohli původce modifikace jednoznačně určit. Realizací modifikací se dále zabýváme v kvalitativní části analýzy.

	explicitně zmíněno
Neuromancer	14
Sníh	2
Schismatrix	8
Blade Runner	0
Zrcadlovky	13
Jak vypálit Chrome	11
<b>Celkem</b>	<b>48</b>

Tab. 33: Realizace modifikace

## Vztah nositele/ky a okolí k modifikaci

Vztah nositele/ky k modifikaci a vztah okolí k modifikaci je ze své podstaty primárně předmětem analýzy kvalitativní, nicméně na tomto místě nesmíme opomenout uvést převládající vztahy, a to pozitivní u nositele/ky a negativní u okolí.



Obr. 15: Vztah nositele/ky a okolí k modifikaci

vztah nositele/ky	vztah		
	kladný	záporný	Ambivalentní
Neuromancer	8	4	1
Sníh	3	0	0
Schismatrix	5	2	1
Blade Runner	0	0	0
Zrcadlovky	3	6	1
Jak vypálit Chrome	6	1	1
<b>Celkem</b>	<b>19</b>	<b>13</b>	<b>4</b>

Tab. 34: Vztah nositele/ky k modifikaci

vztah okolí	vztah		
	kladný	záporný	Ambivalentní
Neuromancer	1	2	3
Sníh	0	3	2
Schismatrix	2	2	0
Blade Runner	0	0	0
Zrcadlovky	1	6	2
Jak vypálit Chrome	1	3	0
<b>Celkem</b>	<b>5</b>	<b>16</b>	<b>7</b>

Tab. 35: Vztah okolí k modifikaci

### **Kdo v textu o modifikaci hovoří**

V této kategorii kvantifikujeme, kdo v textu danou modifikaci zmiňuje. Povětšinou je to autor či autorka textu, kteří tak činí v 77 % případů, o 41 % modifikací hovoří jejich okolí a 30 % modifikací zmiňuje přímo jejich nositel či nositelka. Může se tak dít v přímé či nepřímé řeči, v myšlenkových pochodech, stejně jako v případě, že nositel modifikace je zároveň vypravěčem děje.

	nositel/ka	okolí	autor/ka textu
Neuromancer	11	17	32
Sníh	4	7	7
Schismatrix	12	9	35
Blade Runner	0	1	0
Zrcadlovky	11	18	29
Jak vypálit Chrome	7	14	19
<b>Celkem<sup>43</sup></b>	<b>45</b>	<b>66</b>	<b>122</b>

Tab. 36: Kdo hovoří o modifikaci

---

<sup>43</sup> Součet překračuje sumu 160 individuálních typů tělesných modifikací, neboť o některých modifikacích hovoří jak jejich nositel či nositelka, tak okolí a stejně tak je může zmiňovat i autor/ka textu.



### 6.2.2 Shrnutí výsledků

Kromě celkového počtu zmínek o tělesných modifikacích ve vybraném souboru kyberpunkových literárních děl, který čítá 503 zmínek, jsme zjistili mimo jiné i průměrnou četnost výskytu zmínek o tělesných modifikacích na jedné normostraně kyberpunkového textu. Ta se objevuje v průměru na každé 35. straně a v případě, že z této množiny vyloučíme román *Blade Runner*, který datově do kyberpunku nespadá, nacházíme zmínku na každé 3,4. normostraně.

Výsledky kvantitativní analýzy problematiky tělesných modifikací v kyberpunku potvrdily obě hypotézy formulované v oddílu 5.2, tedy hypotézu *Tělesné modifikace jsou nositelem děje v kyberpunkové literatuře a tím se stávají pro tento žánr nepostradatelným prvkem* i hypotézu *Typická kyberpunková modifikace je funkční*.

Zároveň jsme odpověděli na dvě ze čtyř výzkumných otázek formulovaných tamtéž. Na otázku *Jaké tělesné modifikace se objevují v kyberpunkové literatuře?* odpovídáme vizualizací na obr. 6 a obr. 8. Odpověď na otázku *Existuje typická kyberpunková modifikace? Pokud ano, jaká to je?* nám poskytlo vyčíslení jednotlivých parametrů, díky kterému můžeme schematicky načrtnout typickou kyberpunkovou modifikaci. Jedná se o aditivní (88 %) transdermální (44 %) primárně funkční (69 %) implantát (68 %), který tělo nějakým způsobem upgraduje (78 %). Nejčastěji tak, že mu přináší nové schopnosti (39 %). Nositelem kyberpunkové tělesné modifikace bývá obvykle muž (60 %).

## **6.3 Kvalitativní analýza**

V kvalitativní analýza je zaměřená na jevy, které není možné uspokojivě kvantifikovat. To jsou především utajené či latentní významy, jak je nazývá McQuail (1999, s. 308). Cílem kvalitativní analýzy je „*identifikovat důležitá témata nebo kategorie v obsahové množině*“ (Zhang, 2009, s. 11). Hendl (2005, s. 63) zdůrazňuje, že je třeba „*získat popis zvláštních případů, generovat hypotézy a rozvíjet teorie o fenoménech světa.*“

Při kvalitativní analýze jsme postupovali podle induktivního přístupu definovaného Eloovou a Kyngäsovou (Elo, 2008, s. 107–114), který můžeme stručně shrnout do čtyř bodů: výběr jednotky analýzy (vizte oddíl 5.3.1), otevřené kódování, kategorizace a výstup.

Kódy uvedené v závorce za jednotlivými modifikacemi jsou identifikátory stanovené v oddíle 5.3.4. První písmeno určuje knihu a číslo pořadí modifikace v jakém se v knize objevuje. V případě, že jde o povídkovou knihu, číslice bezprostředně za písmenem určuje pořadí povídky a číslo za podtržítkem teprve označuje modifikaci.

### **6.3.1 Výsledky analýzy**

Během provedené kvalitativní analýzy se povedlo u zkoumaného tématu tělesné modifikace v kyberpunkové literatuře definovat šest základních tematických okruhů, které se v některých případech dále rozpadají do podkategorií. Těchto šest okruhů je doplněno okruhem sedmým, který reflektuje konfrontaci tělesných modifikací zjištěných ve fikčních světech kyberpunku s realitou. Analyzované tematické okruhy včetně podkategorií jsou:

#### **I. Tělesné modifikace a jejich typ**

- a/ záporné tělesné modifikace
- b/ tělesné rituály a dočasné tělesné modifikace
- c/ modifikace věčného mládí
- d/ virální a bakteriální úpravy
- e/ tělesné modifikace bez těla
- f/ rozsáhlé tělesné modifikace

## II. Tělesné modifikace a jejich nositelé

- a/ vztah nositele/ky k modifikaci
- b/ sociální status nositele/ky
- c/ modifikovaná zvířata
- d/ Mechanisté vs. Tvární

## III. Tělesné modifikace a jejich účel

- a/ funkce vs. estetika
- b/ upgrade vs. downgrade
- c/ tělesné modifikace jako trest
- d/ identifikační, socializující a tribální aspekt modifikace
- e/ tělesné modifikace a sexualita
- f/ další účely tělesné modifikace

## IV. Tělesné modifikace a jejich provedení

- a/ tvůrce modifikace
- b/ zdravotní riziko, negativní následky
- c/ způsob provedení modifikace

## V. Tělesné modifikace a okolí

- a/ vztah okolí k modifikaci

## VI. Tělesné modifikace jako literární prostředek

- a/ hybatel děje
- b/ popis prostředí
- c/ narativní prostředek

## VII. Tělesné modifikace a realita

### **I. Tělesné modifikace a jejich typ**

#### a/ záporné tělesné modifikace

Tímto termínem označujeme modifikace, u kterých je explicitně zmíněno, že daná postava není tímto způsobem modifikována (N12, N11, SX3, B1). Rozpor ovšem nacházíme u blíže neurčené modifikace (S4), kdy je pomocí scanneru prokázáno, že Havran není modifikován, doslova „je 100 % organický“ (Stephenson, 2000, s. 154). Posléze se ovšem hovoří o tom, že Havran vlastní vodíkovou bombu a „spoušť je napojená na elektrody elektroencefalografu, co je má Havran zapíchnutý do hlavy“ (Stephenson, 2000, s. 192). Jediným možným vysvětlením je

v tomto případě skutečnost, že šlo o elektrody ze scannerem nezjistitelného, tedy nejspíše z organického materiálu.

Výskyt záporných modifikací v textu je zajímavý především v tom ohledu, že jde o úpravy těla, které by čtenář mohl podle Ingardenovy teorie *míst nedourčenosti* předpokládat. Proto autor cítí potřebu neexistenci těchto modifikací zmínit. Záporné modifikace SX3 a S4 zároveň upozorňují na to, že podobný typ implantátu je v daném fikčním světě relativně běžný, protože se na jejich přítomnost v těle dotazuje bezpečnostní systém a pořádková služba je vybavena přístroji pro jejich detekci.

#### b/ tělesné rituály a dočasné tělesné modifikace

Tělesné rituály, jak je definujeme v kapitole 3.3.2, se ani v jedné ze zkoumaných knih nevyskytují. Vybraný vzorek kyberpunkové literatury je zcela opomíjí.

Dočasné modifikace nacházíme pouze dvakrát, a to v případě propojení letce Tiny Montgomeryho s jeho letounem (Ch4\_1) „*Komputerizované jehly napájely jeho krevní oběh pomalým čůrkem směsi zvyšující maximální výkonnost*“ (Swanwick, 2004, s. 193). A poté při propojení Lindsaye a Konstantina s Arénou (SX30, SX31, SX32), zařízením pro myšlenkové souboje. „*Mikrojehličky hladce vklouzly do svírek, napojených na jeho pravou hemisféru. (...) Cítil, jak se mu k důlkům lepí oční krytky, a potom strnulost, když začala působit lokální anestézie a za bulvy mu zajela vlákna tuhého biogelu, aby se spojila s jeho zrakovými nervy. Zaslechl slabé zvonění, to když se další vlákna provrtávala ušními bubínky a mířila k předem určenému chemotaktickému kontaktu s jeho neurony. Oba ulehli na vodní lůžka a čekali, až nákrční díl helmy prostoupí předvrtanými mikrootvory v sedmém krčním obratli.*“ (Sterling, 2006, s. 296–297)

V obou případech se jedná o invazivně konektivní rozhraní mezi člověkem a strojem a jak je zřejmé z textu, k propojení docházelo pouze pomocí vpichů, neboť není zmíněna nutnost instalace trvalého transdermálního implantátu. K invazivnímu zákroku, tedy vpichu a instalaci kanyly do krevního oběhu, docházelo podle všeho u modifikace Ch4\_1 při každém vzletu opakovaně.

#### c/ modifikace věčného mládí

Tendence zachovávat díky tělesným modifikacím mládí sledujeme ve vysoké míře v románu *Schismatrix*. Sterling (2006, s. 8) dokonce v úvodu ke *Schismatrixu* píše:

„Lidé se ptají, proč je vědecká fantastika populární po celém světě. Není to proto, že bychom se díky ní ve své kůži cítili šťastnější, ale protože nám říká, že nám ta kůže nevydrží věčně.“ Obecně je téma chřadnutí tělesné schránky, navrácení fyzického mládí pomocí rozsáhlých zákroků a oddalování smrti, jedním ze silných témat celého románu. Postavy běžně navštíví několikrát za život tzv. demortalizační kliniku, kde je provedeno genetické omlazení. Kde genetika nestačí, jsou zničené části těla nahrazeny umělými implantáty. Ve *Schismatrixu* je omlazení obvykle velice komplexní proces. Velká část implantátů zmíněných ve jmenovaném románu má původ právě v těchto demortalizačních procedurách.

Mimo svět *Schismatrixu* setkáváme s udržováním mládí pomocí invazivních negenetických modifikací pouze v jedné, a to v povídce *Stone žije* u postavy Alice Citrine, jež má v krvi uhlíkové čipy (Z8\_4), které kontrolují její tělesné pochody a udržují mladistvý vzhled.

#### d/ virální a bakteriální úpravy

Byť se ani v jednom z následujících typů úprav těla nejedná o tělesnou modifikaci, která by vyhověla naší definici, byla by škoda tyto dva nesmírně kreativní způsoby přetváření těla opomenout.

*Virální tělesné modifikace* spočívají v záměrném nakažení se virem, který pak na tělo působí a proměňuje jej. Tuto modifikaci podstoupí Filip Konstantin, jenž se dobrovolně infikuje celulofagickým virem, který požírá staré kožní buňky, pod nimiž se stále vytváří nové, mladé. Konstantinova pokožka je neustále svěží a mladistvá, zatímco vnitřek těla stárne. Nepříjemným jevem je také to, že práci viru provádí neustálé svědění. Invazivnost zákroku lze v tomto případě těžko posoudit. Nebylo zmíněno, jakým způsobem infekce proběhla, ovšem vzhledem k tomu, že žije na povrchu těla, předpokládáme, že neinvazivně. Protože se virus nepřenáší na další bytosti v okolí nositele, je pravděpodobně také naprogramován tak, aby konzumoval pouze buňky jedné určité DNA. Vzhledem k tomu, že virus požírá pouze odumřelé buňky (které lze do určité míry přiřadit k derivátům kůže) není ani „práce“ viru vůči tělu nijak invazivní.

*Bakteriální tělesné modifikace* nazýváme ty, kdy dochází k záměrné infekci těla bakteriemi. Někteří tvární hrdinové jsou zcela sterilní. Na jejich kůži, v jejich střevech ani v dalších orgánech nežijí bakterie. Abelard Lindsay se nechá dobrovolně infikovat a obydlet své tělo bakteriemi po svém příchodu na komplex Dembowska, kde není možné dále udržovat vnitřní sterilitu. Nejde však o infekci

invazivní (proběhne polibkem, v případě jiných postav čistě jen pobytem v bakteriemi přirozeně obydleném prostředí), proto ji nemůžeme klasifikovat jako tělesnou modifikaci podle naší definice.

Zmínky o těchto dvou typech tělesných úprav nacházíme pouze v románu *Schismatrix*.

#### e/ tělesné modifikace bez těla

Tato kategorie popisuje stav, kdy dojde k oddělení těla a vědomí. Mezi tělesné modifikace lze tento přístup stěží zařadit, neboť zde chybí základní materie, tedy tělo, nicméně jej můžeme považovat za extrémní realizace mechanistického přístupu k tělesnosti, kdy je proces *fúze se strojem* a stav *bytí strojem* doveden k dokonalosti. Proto tyto *modifikace bez těla* pro úplnost přesto uvádíme.

Termínem *dráťák* bývají označováni ti, kteří se vzdali těla a existují pouze jako datový konstrukt. Ve zkoumaných knihách jsme na tento způsob existence narazili hned třikrát, a to v případě Fjodora Rjumina (*Schismatrix*), Pauleyho McCoye aka Dixieho Čáry (*Neuromancer*) a Lise (*Zimní tržišť*). Rjumin popisuje stav dráťáka takto: „*S dráty přichází změna,*“ *podotkl Rjumin.* „*Vše se smrskne na otázku vstupů. Systémů. Dat. Máme sklony k solipsismu; ten tak nějak patří k naší sféře působnosti, víš? (...) Odkudsi z hloubi duše probublávají data. Nedá se tomu říkat úplně život, ale má to své výhody.*“ (Sterling, 2009, s. 247-248).

Tato problematika silně reflektuje téma tělesnosti. Např. pro Lise, která je od narození upoutaná na exoskelet (Ch3\_1), je vlastní tělo překážkou. Proto se systematicky snaží své nedokonalé tělo zničit neadekvátním zacházením a pomocí nezřízeného užívání drog. Jejím cílem je uploadovat svoje vědomí do počítače a existovat pouze jako virtuální konstrukt nezávislý na těle. Pro Lise tento typ bytí představuje dokonalejší způsob existence. Autor toto popisuje následovně: „*odmrštila to zbědované žalostné tělo s výkřikem uvolnění, osvobození od vězení polykarbonu a nenáviděné tělesnosti*“ (Gibson, 2004, s. 175). Dixie Čára si naopak přeje svůj „dráťácký“ stav ukončit a přeje si, aby jeho vědomí bylo vymazáno.

#### f/ rozsáhlé tělesné modifikace

Jde o natolik rozsáhlé úpravy těla, že nelze identifikovat jednotlivé typy modifikací, tudíž není možno tyto samostatně kódovat. Rozsáhlé modifikace bývají obvykle kombinací mechanického a organického vylepšení. Extenzivní úpravy nacházíme dvakrát v románu *Sníh*. Jednou jde o muže jménem Ng (S7). „*Ng tam není. Anebo*

možná ano. Tam, kde by mělo být sedadlo řidiče, se nachází neoprenový pytel velikosti kontejneru na odpadky, zavěšený u stropu uprostřed sítě popruhů, chráničů, hadiček, drátů, optických kabelů a hydraulického potrubí. Má toho kolem sebe tolik, že se jeho přesná podoba dá rozeznat jen těžko. [...] Pod tím vším se po stranách, kde byste čekali paže, táhnou tlusté svazky drátů, optických kabelů a trubiček, které vedou od Ngových ramen k podlaze. Něco podobného je vidět tam, kde by měly být nohy, a další stejné svazky má Ng v rozkroku a ještě na jiných místech těla. Celé je to zabaleno do pytle většího, než by mohl být jakýkoliv trup, a neustále poskakujícího a pulzujícího, jako by uvnitř něco žilo.“ (Stephenson, 2000, s. 263–264). Ve druhém případě se jedná o podobně modifikované psy tzv. Krysáky (S3). Jméno získali podle dlouhého ocasu podobného krysímu. Tito tvorové mají biologický základ, jsou ovšem silně upraveni, mají programovatelné chování a jsou součástí bezpečnostních systémů některých mikrostátů. Na třetí rozsáhlou modifikaci narazíme v povídce *Dokud nás lidské hlasy nerozdělí*, kdy je tělo dvou lidí rozsáhlými úpravami přeměněno na tělo podobné mořské panně (Z6\_1), které je trvale schopné žít pod vodou.

Zcela fenomenální transformací těla je *ekosystém*. Takto nazýváme způsob, kterým svoje bytí rozhodla realizovat Kitsune. Svě tělo pomocí genetických manipulací a mutací rozšířila a přizpůsobila tak, aby vytvořilo rámec a prostředí pro život jiných lidí. Jde tedy v podstatě o stát tvořený, porostlý, poháněný a spravovaný Kitsuninými částmi těla. Pro lepší představu uvádíme následující citaci: „Místnost byla plná masa. Byla z něj postavená: hedvábná hnědá pokožka, sem tam přerušená koberečky lesklých černých chlupů a fialovými ostrůvky sliznic. Všechno bylo zakroucené a zohýbané: pohovky, zakulacené předměty podobné lůžku z masa, poseté fialovými otvory. Pod nohama měl tepnu velikosti vodovodního potrubí, jíž klokotala krev. (...) V masité podnožce, ležící vedle Lindsaye, se otevřela ústa. „Sundej si ty boty se suchým zipem, zlato. Škrábou mě“ (Sterling, 2006, s. 258). Úloha Kitsune jako urbanistického ekosystému je dovedena skutečně do nejmenších detailů: „Voda v koupelně je sterilní a obsahuje minimální množství rozpuštěných organických látek. Můžete ji klidně pít. Potrubí je sice založeno na močopohlavní technologii, nejedná se však o splašky“ (Sterling, 2006, s. 344). Jde o naprosto fascinující způsob proměny těla a pojetí vlastní tělesnosti jako všeobjímající entity. Nicméně vzhledem k tomu, že této podoby těla bylo dosaženo klonováním a genetickou manipulací buněk, nespadá tato transformace těla do tělesných modifikací podle naší definice.

## II. Tělesné modifikace a jejich nositelé

### a/ vztah nositele/ky k modifikaci

Ve většině zjištěných případů bychom vztah nositele či nositelky k modifikaci subjektivně definovali jako pozitivní, nicméně právě protože by se jednalo o odhad subjektivní, hodnotili jsme vztah k modifikaci pouze v případě, byl-li v textu dostatečně zřetelně uveden či naznačen.

Jak vyplynulo z výsledků při kvantitativní analýzy, nositelé a nositelky mají ke svým modifikacím spíše kladný vztah. Lze tedy předpokládat, že se pro modifikaci rozhodli dobrovolně a jsou proměnou svého těla spokojeni. Molly a Rikki dokonce po svých modifikacích (N9, N10, Ch5\_2) toužily natolik, že se rozhodly poskytovat sexuální služby proto, aby si je dovolit. V případě Stonea a jeho implantovaných očí (Z8\_2), které mu po letech opět umožnily vidět, pozorujeme panický strach z toho, že o svoji modifikaci přijde. „*A oči: dvě temně černé polokoule složené z mnoha faset: nelidské. Ale jen mi je prosím neberte – udělám pro to cokoliv si budete přát*“ (Di Filippo, 2009, s. 200).

Opačným případem je situace, kdy nositel či nositelka svoji modifikaci vnímá negativně. Může to být proto, že byla provedena nedobrovolně, případně nositele ohrožuje mentálně či fyzicky (Z1\_1, N13), proti vůli identifikuje nositele jako příslušníka některé skupiny (N4, Z2\_1) nebo je modifikace provedena jako trest. Trestním modifikacím se věnujeme níže.

Třetím případem sentimentu je ambivalentní vztah nositele či nositelky k modifikaci. Toto pozorujeme u Lise, která je na svém konektivním exoskeletu (Ch3\_1) zcela závislá a není se bez něj schopná pohybovat. Proto jí opovrhuje, ale zároveň jej odmítá odložit. Jiným případem může být implantovaný nervový sestřih (N26), který si Molly pořídila, aby mohla v době, kdy byla jako prostitutka se zákazníkem, „vypnout“ své vědomí, nevnímat a nepamatovat si. Tento čip jí sice milosrdně vymazal vzpomínky, nicméně jeho existence jí stále připomíná tuto etapu jejího života.

### b/ sociální status nositele/ky

Jak už jsme naznačili v kapitole 4., tělesné modifikace často nesou punc nonkonformity a undergroundu. Proto jsme se zaměřili také na sociální status kyberpunkových nositelů a nositelek. Jako ukazatele jejich postavení ve společnosti jsme zvolili jejich povolání.



Jednoznačně převládají povolání s menší společenskou prestiží. Jsou to vyhazovač či bodyguard (Ch1\_1, N6, Z7\_1) nájemná vražedkyně (N9, N10, Ch1\_4), mafián či rocker (Z2\_1, Z2\_2, Z2\_3, Z7\_1, Z7\_2.) Tyto profese jsou specifické tím, že je třeba manifestovat či používat sílu. Často jde i o povolání pohybující se na hraně či za hranicí zákona, jako hackeři (N13, N14, Ch5\_1), teroristi (S1), drogoví dealeri (N8) či pouliční gangsteři (N16, Ch1\_12, Ch1\_13, Z3\_3). Můžeme tedy říci, že tělesné modifikace ve fikčních světech kyberpunku disponují jistým sociálně-stigmatizačním aspektem.

Samostatnou skupinou tvoří bývalí vojáci, jejichž modifikace byla obvykle realizována armádou (Z1\_1, Ch1\_9, Ch4\_1).

Nacházíme i velice úzkou skupinu lidí, jejichž povolání můžeme označit jako prestižní, a to neurolingvistka, která má však modifikaci pro vědecké účely (S9), simstimové hvězdy (Ch5\_2), jejichž prestiž plyne právě ze simstimového implantátu, nebo asistentka ve velké firmě (Z8\_5) jenž vlastní modifikaci v souladu s poslední módou.

Poněkud jiná je situace v románu *Schismatrix*, který zobrazuje fikční realitu, kde tělesné modifikace prodlužující život patří k relativně standardním záležitostem a tvoří zcela běžnou součást života (vizte oddíl *Mechanisté vs. Tvární* této kapitoly). Nositelé jsou aristokraté, diplomaté, politici, ale stejně tak i „podvratné“ živly jako piráti, vrahové atp. Prodlužování života pomocí modifikací je sice tématem k rozhovoru mezi blízkými přáteli a tyto zákroky nejsou obvykle příliš skrývány (někdy to ani není možné). Je ale zajímavé, že i přes tuto transformací nakloněnou realitu jde stále o poněkud tabuizované téma, jak dokazuje následující citace: „*Omlouvám se,“ vypadlo z Lindsaye. S ještě větší hrůzou pohlédl na souputnickovu mechanickou paži. „Už o tom nebudeme mluvit.“* (Sterling, 2006, s. 120)

V románu *Schismatrix* tedy sociálně-stigmatizační potenciál nenacházíme. Pokud je k invazivním tělesným modifikacím zaujímáno negativní stanovisko, jde spíše o rozpor ve vyznávané životní filozofii (vizte oddíl této kapitoly *Mechanisté vs. Tvární*).

Obecně můžeme tedy shrnout, že se tělesné modifikace v kyberpunku pojí s nižším sociálním statutem a společensky akceptované bývají především modifikace prodlužující život.

### c/ modifikovaná zvířata

Modifikace u zvířat je řídkým jevem, nicméně jej nacházíme hned ve dvou knihách. Krysáci jsou extenzivně modifikovaní psi (S3). Jádro jejich těla je organické, psi dokonce při zranění krvácejí. Končetiny, ocas a také vnější kryt těla je mechanický a propůjčuje zvířeti neobyčejné vlastnosti jako např. vysokou rychlost. Jak jsme již zmiňovali výše, Krysáci slouží jako součást ochranného systému.

Ve druhém případě jde o pro armádní účely silně modifikovaného delfína Jonese (Ch1\_9), který díky svým modifikacím funguje jako tzv. miňák, tedy sofistikovaný živoucí hackovací stoj.

Lze dokonce vysledovat etickou otázku modifikace zvířat.

*Takže měla pravdu. Krysáci se dělají ze psů.*

*„To je krutý,“ míní.*

*„S tímto druhem sentimentality se dalo počítat,“ poznamená Ng.*

*„Sebrat psovi tělo a nechat ho pořád trčet v boudě.“ (Stephenson, 2000, s. 287)*

V obou případech jsou zvířata modifikována silně a téměř k nepoznání, což ještě zvyšuje bizarnost zvířecích modifikací. Může to být ale i způsob, jak se vyrovnat právě s onou eticky šedou zónou porušování integrity zvířecích těl. Tito dva silně modifikovaní tvorové nyní připomínají spíše stroje, než původní zvíře. Když se jednající postavy poprvé setkají s modifikovaným zvířetem, reagují velkým překvapením až téměř šokem. Z hlediska kyberpunku se tedy jedná o stejně šokující a eticky problematickou oblast jako v reálném světě.

### d/ Mechanisté vs. Tvární

Konflikt mezi Mechanisty a Tvárními se objevuje pouze v románu *Schismatrix*. Na této dualitě přístupu k tělu je založen základní konflikt celé knihy.

V žádné ze zkoumaných knih nebyla problematika pojetí těla a tělesnosti tak komplexně zachycena. Sterling popisuje dva základní přístupy k tělu a možnostem, jak jej vylepšovat a prodlužovat jeho životnost. Jeden ze směrů reprezentují Tvární, jinak též Přetvoření či Genici. Jde o geneticky vylepšené lidi, kteří kromě šlechtění v rodových liniích, využívají i dalších genetických technologií k manipulaci DNA a klonování. Také těží z excesivního psychologického tréninku k dosažení dokonalosti. Přístup Tvárných můžeme označit jako organický.

Co se týče Mechanistů, ti se spoléhají na technologie, kybernetiku a protetiku. Těmito prostředky, pomocí nejrůznějších implantátů a protéz

kompenzují lidské nedostatky a stárnoucí části těla. Takové pojetí tělesnosti můžeme nazývat mechanické.

V knize je na mnoha místech naznačeno, že ani jeden z přístupů není samospásný a pro skutečně komplexní práci s tělem je nutno kombinovat obě metody. Ostatně i mnozí Tvární se ve stáří obrátí k mechanistickým praktikám, přestože jimi dříve opovrhovali.

Co se týče této práce, pro nás jsou relevantní pouze mechanické modifikace, nikoli úpravy genetické, jak zmiňujeme již v kapitole 4.

### **III. Tělesné modifikace a jejich účel**

#### a/ funkce vs. estetika

V kvantitativním výzkumu jsme sledovali primární a sekundární účel, s jakým byla modifikace vytvářena. U primárního účelu zcela jasně *převládá funkce nad estetikou*. Čistě esteticky funguje piercing, tetování a skarifikace. Jde tedy o tzv. lehké modifikace, u kterých není zákrok do těla tak hluboký, aby ovlivnil jeho funkci. Tetování a skarifikace jsou navíc dermální a tím pádem pouze povrchové modifikace. Čistě estetické modifikace tím pádem postrádají sekundární účel.

*Estetický potenciál* mají naopak sekundárně všechny transdermální implantáty včetně konektivních protéz, které tvoří většinu zmíněných modifikací. Je to proto, že procházejí skrz kůži, jsou viditelné a tak i vizuálně mění charakter těla.

Další skupinou jsou *funkčně-estetické modifikace* u nichž nelze rozlišit, zda je primární motivací změna funkční či estetická. Sem spadají výhradně modifikace zubů a modifikace rozštěpem. Vzhledem k tomu, že estetická i funkční stránka kráčejí v tomto případě ruku v ruce, nelze mezi nimi dále rozlišovat. Například sbroušení zubů působí esteticky hrozně a zároveň „zostří“ skus svému nositeli či nositelce, stejně jako rozpůlení jazyka, které krom toho, že je vizuálně patrné, změní třeba schopnost nositele nebo nositelky hovořit.

U rozštěpu jazyka jsme zaznamenali i poněkud kuriózní interpretaci modifikace. V textu se vyskytuje v následujícím kontextu:

*„Jak můžeš jíst s rozeklaným jazykem?“ zeptala jsem se Potetovaný tváře. Ukázal mi to. Malý strojek pod jazýčkem, skoro jako zip. (Cadiganová, s. 53)*

Onen zmiňovaný zip není reálnou součástí tohoto typu modifikace, proto se domníváme, že Cadiganová není dostatečně obeznámena s tímto zákrokem a proto

nepředpokládá, že je s rozštěpem jazyka možné požívat potravu. Aby byli nositel či nositelka schopni normálně jíst, je nutné jazyk opětovně spojit. Právě k tomu slouží onen zmiňovaný zip, kterým lze obě půlky jazyka sepnout dohromady a vytvořit zpětně klasický tvar svalů. Této interpretaci nahrává skutečnost, že povídka *Minutu ticha za rokenrol...* vyšla poprvé v roce 1985 a první split jazyka v postmoderní body modification komunitě byl proveden v roce 1997 (Tongue, 2010). Druhým možným vysvětlením je vizionářský přístup autorky k modifikaci, která by z nevratné modifikace učinila změnu dočasnou. Vzhledem k výše zmíněné časové posloupnosti považujeme však za pravděpodobnější první vysvětlení.

### b/ upgrade vs. downgrade

Zvolená terminologie upgrade a downgrade není z technologické oblasti převzatá náhodou. Reflektuje teorii *tělesného hacktivismu*, který propaguje Zpira (2009). Základem je analogie duality tělo-mysl v pojetí technologickém jako hardware-software. V kyberpunkové literatuře pozorujeme hned několik způsobů.

Nejčastěji jde o *přidání nových vlastností*, jak již prokázal kvantitativní výzkum. Tělo je upgradováno na principu konektivity, kdy je možné tělo pomocí implantovaných spojů propojit s dalším zařízením, ať již pomocí fyzických spojnic v podobě drátů či s pomocí rozhraní mozek-počítač (brain computer interface, BCI) (SX4, SX12, SX20, Z8\_2, N15, S5, Ch2\_1).

Případně může jít o *posílení existujících vlastností*, což je např. síla (N6, Ch1\_3), sluch (Z4\_3), paměť (Z4\_1) a typicky pro kyberpunk zrak.

V případě modifikací očí (N9, Z8\_2, SX4) se nejčastěji jedná o upgrade, který jednak posiluje stávající funkci, tedy schopnost vidět, ale také přidává nové funkce, jako například noční vidění, údaj o čase v zorném poli, schopnost přepínat mezi barevnými spektry, možnost nahrávání zrakového záznamu, video či obrazový output atd.

Co se týče downgrade těla, jde buď o snahu zakrýt vlastní dokonalost (SX10), pokus o zamezení určitým vlastnostem, např. schopnost přijímat drogy (N14) nebo amputaci (Z3\_2, Z5\_1), která s sebou logicky přináší funkční omezení.

Je zajímavé, že se zde neobjevuje žádná technicky nepovedená modifikace, která by tělo poničila a tím downgradovala. Vždy jde o downgrade záměrný.

### c/ tělesné modifikace jako trest

Se zmiňovaným dowgradem těla úzce souvisí *modifikace jako trest*. Jedná se přirozeně o nedobrovolné modifikace. Jejich účelem je buď omezit funkci těla např. amputací či rozštěpem<sup>45</sup> (Z8\_1, Z5\_1, Z3\_1, Z3\_2) nebo vizuální stigmatizací dané osoby např. tetováním či jizvou (Z3\_1, S1, S8). Zcela výjimečnou formou trestu je kompletní přeměna (Z6\_1), kdy je lidské tělo přetvořeno tak, aby bylo schopné žít pod vodu. Není tedy nutné danou osobu přímo zabít, stačí ji pouze přetvořit a „odklidit“ pod hladinu moře.

### d/ identifikační, socializující a tribální aspekt modifikace

Tělesné modifikace často slouží jednak jako manifestace individuality, stejně tak ale mohou jedince identifikovat s určitou subkulturou. Toto v kyberpunku sledujeme hned na několika místech. *Identifikace* funguje pomocí tetování či čipování např. u mafie (N4, N5) nebo pomocí piercingu u vyznavačů stejného hudebního, potažmo životního stylu (Z7\_1, Z7\_3). S tím přímo souvisí i *socializace*, tedy začlenění do určité společnosti. To pozorujeme i u armády (N11) nebo u vyznavačů tzv. zenového serotoninu (SX19), kterým je pomocí implantátu monitorován a dodáván do krve serotonin. Vyznavači zenového serotoninu v románu *Schismatrix* figurují jako náboženská sekta. Specifickou podobou socializačního aspektu modifikace je jeho *tribální funkce*. S tou se setkáváme především u pouličních gangů tvořících vlastní funkční struktury, jako Garložky (Z3\_6) nebo Prim Tekové (Ch1\_10, Ch1\_11, Ch1\_12, Ch1\_13). Obvykle jde o modifikace zřetelně odkazující na primitivní kořeny pomocí typických motivů tetování a skarifikace. Jizvy i barvicí pigmenty jsou umístěny nejčastěji na tvářích a hrudníku, tedy na exponovaných částech těla, která usnadňují identifikaci. Jde obvykle o jednoduché geometrické motivy. Dle tohoto popisu přisuzujeme tribální aspekt i těm modifikacím, kde je jako nositel zmíněn pouze jedinec bez návaznosti na celou skupinu, subkulturu či „kmen“ (Z2\_3, N1).

### e/ tělesné modifikace a sexualita

Tělesné modifikace i sexuality jsou výraznými projevy tělesnosti. Tato souvislost se odráží i v tělesných modifikacích v kyberpunku.

---

<sup>45</sup> Rozštěpem ústní dutiny, tedy proříznutím koutků úst, je zasažena artikulace.

Ve scéně kdy Molly a Case poprvé souloží, sledujeme kontrast měkkého a vlhkého lidského těla s tvrdou, studenou a neosobní technologií reprezentovanou právě tělesnou modifikací (N9).

*„Točila se mu hlava, ale pocit křehkosti v krku jakoby mizel. Pozvedl se na lokti, otočil se, vnořil záda do pěny, stáhl ji dolů a jazykem jí laskal ňadra, malé tvrdé bradavky mu vlhce přejížděly po tvářích. Našel zip kožených džínů a stáhl ho dolů. [...] Přehodila přes něho nohu a on jí sáhl na tvář. Neočekávaná tvrdost implantovaných skel. „To ne,“ řekla. „Otisky prstů.“*

*Teď už na něm zase seděla, vzala mu ruku a položila ji za sebe, palec do rozsedliny zadku, prsty rozložené po okraji jejího přirození [...] na bocích cítil její pevná mokrá stehna.“ (Gibson, 1992, s. 30)*

Stejně jako v realitě, i v kyberpunku existují tělesné modifikace, které se dělají čistě pro erotické potěšení<sup>46</sup> (SX7).

*„Předali mě chirurgům,“ začala. „Vzali mi dělohu a místo ní vložili mozkovou tkáň. Štěpy z centra rozkoše, zlato. Napojili na ni zadek, páteř a ústa, a je to lepší než být bůh. Když jsem vzrušená, potím parfém. Jsem čistější než sterilní jehla a nevyučuji nic, co bys nemohl pít jako víno nebo jíst jako cukroví. A rozum mi nechali, abych věděla, co je to odevzdání se. Víš, jaké je odevzdání se, zlato?“ (Sterling, 2006, s. 65)*

Genitální modifikace se objevuje ještě ve dvou dalších případech jako nerealizovaná kastrace muže (Z5\_1, Z3\_3). Z modifikací intimních registrujeme pouze piercing bradavek (Z7\_6).

Modifikací související se sexem, která ovšem není umístěna v intimních partiích, je implantát nazývaný sestřihový čip či nervový sestřih (N26). Ten je implantován prostitutkám, které díky němu mohou během času se zákazníkem odpojit své vědomí a poskytnout tělo bez nepříjemných vzpomínek k erotickému aktu. Těmto prostitutkám se říká loutky nebo maňásci. Zmínku o nich najdeme v románu *Neuromancer* a v povídce *Jak vypálit Chrome*.

V souvislosti se sexem figurují v povídce *Stone žije* svítící kanálky implantované pod kůži hrdinky, která, uspokojena milováním, kanálky rozsvítí.

---

<sup>46</sup> Reálné modifikace sloužící primárně k sexuálnímu uspokojení bývají (kromě dočasných zákroků v podobě sadomasochistických erotických hrátek) především beading (implantáty v penisu), piercing penisu (apadravya, ampallang, prince Albert, dydoe aj.) a u některých jedinců i piercing bradavek či specifických částí ženského genitálu (piercing klitorisu, či přímo pochvou procházející princess Albertina nebo fourchette).

#### f/ další účely tělesné modifikace

Kvalitativní analýzou se nám podařilo vysledovat další nejčastější okruhy účelů tělesných modifikací.

První je *práce neboli způsob obživy*. Jde o modifikace, bez kterých by daná osoba nebyla schopná vykonávat svoji práci, nebo by nedosáhla tak vysoké úrovně v pracovní sféře. Tyto modifikace jsou např. sestřihový čip u prostitutek (N26), implantát pro přenášení dat (Ch1\_2) nebo konektivní modifikace pro propojení se stroji (Z1\_1, Ch4\_1, Ch5\_2). S tímto okruhem úzce souvisí *zbraně* implantované přímo v těle (N5, S5, SX19, N29, Z3\_5, Ch1\_5). Pro boj je používají bodyguardi, mafiáni, členové pouličních gangů apod. Zbraně mohou sloužit ne jako původce aktivní agrese, ale i jako pasivní *manifestace síly* sloužící k zastrašení. Sem spadají svalové implantáty (Ch1\_3, N6), určité typy tetování demonstrující sílu či agresivitu (S1, S8, SX5) a také tribální tetování, které naznačují existenci silné podpory v podobě soukmenovců. Objevují se i modifikace v podobě implantátů za účelem *posílení paměti* (Ch2\_1, Z4\_1, N28, N16) či opačně *oslabení paměti* (N26). Překvapivě početná je i skupina modifikací související s *hudbou*. Jde jednak o technické prvky sloužící k přehrávání či tvorbě hudby (Z2\_1, Z7\_2, Z7\_8) nebo o demonstraci afinity k určitému hudebnímu stylu a tím i způsobu života (Z7\_1, Z7\_3, Z7\_2).

### **IV. Tělesné modifikace a jejich provedení**

#### a/ tvůrce modifikace

Jak udává kvalitativní analýza, osoba či instituce, která realizovala modifikaci je známá pouze ve 30 % případů. V románu *Neuromancer* jsou několikrát konkrétně zmíněny kliniky v Chiba s různou mírou legálnosti. Ve *Schismatrixu* existují demortalizační kliniky a další, především mechanistická zdravotnická zařízení, kde je možné modifikace provést. V románu *Sníh* je tetování provedeno správním systémem některého frančistátu jako forma trestu. Tvůrcem modifikace bývá často armáda (Z1\_1, Ch1\_9, Ch4\_1) zaměstnavatel (Ch2\_1, N5, Z8\_2).

Dedukcí můžeme modifikátora relativně spolehlivě určit u tribálních modifikací. Protože jsou realizovány právě v rámci komunit, lze tvrdit, že tvůrci jsou ostatní příslušníci dané skupiny. (SX5, Ch1\_12, Ch1\_13, Z3\_6).

Byť jsou v kyberpunkové literatuře zmiňované kliniky a chirurgické butiky sloužící pro provádění komplikovanějších zákroků, zmínky o existenci institucí

soustředících se výhradně na piercing a tetování, tedy obdobu reálných body modification studií, ve zkoumaném vzorku nenacházíme.

#### b/ zdravotní riziko, negativní následky

Zdravotní riziko spojené s tělesnými modifikacemi je tématem adresovaným pouze zřídka, jak prokázala kvantitativní analýza. Je zmíněno v případě, kdy modifikace převezme kontrolu nad vědomím nositele (Z1\_1, S9) nebo když je do těla implantovaný systém, který může svého uživatele usmrtit<sup>47</sup> (N13, Z8\_6, SX15). Ohrožení života se vlastně stává účelem modifikace. Nacházíme i nepřímou zmínku v podobě nutnosti užití imunosupresiv při aplikaci. (Ch1\_10)

Zcela konkrétně je zdravotní riziko plynoucí přímo z modifikace zmíněno ve dvou případech. Jednou jako menší poničení mozkových buněk při zkratu elektronického implantátu (Z8\_2), ve druhém případě je následek smrtelný (Z4\_6):

*„Víte, jak je to karcinogenní? Osmdesátiprocentní úmrtnost po pěti letech.“*

*Žena se na něj otočila. „Je to snad moje tělo, ne?“ (Kelly, 2009, s. 113)*

Negativní následky jako narušení schopnost artikulace pozorujeme u rozštěpu (Z2\_2).

*„Sedmnáctiletý kluk s potetovanými tvářemi a rozeklaným jazykem se ke mně naklonil a zasyčel jako had. „Ssssyntošššška.“ (Cadiganová, 2009, s. 52)*

a u zubních implantátů (Ch1\_10): *„Moll.“ Přidané zuby mu bránily v řeči. Zpokřiveného spodního rtu mu visela dlouhá nitka slin. „Slyšel sem, jak dete. Dlouho.“ (Gibson, 2004, s. 31)*

#### c/ způsob provedení modifikace

Co se týče přesného provedení modifikace, nebývá postup její augmentace do těla z hlediska anatomie či fyziologie v drtivé většině případů popsána. Objevují se vágní popisy jako *„Do hlavy mu nacpali dráty [...]“ (Z1\_1) (Maddox, 2006, s. 30)* nebo *„Fetzko se potácel za nimi, nohy mu hlasitě hučely.“ (SX16) (Sterling, 2006, s. 205)*, tudíž chybí přesný model toho, jak modifikace ve svých detailech konkrétně vypadá i funguje, což výrazně omezuje proces analýzy.

Sterling i Gibson (2006a) se shodují na tom, že jednou z charakteristik kyberpunkového žánru je hyperspecifičnost, obzvláště pak, co se týče nejrůznějších technologických vynálezů. Nicméně Gibson se přiznává, že

---

<sup>47</sup> Např. implantované váčky s toxiny.



„u ‚implantovaných‘ brýlí Molly Millions jsem si nikdy nemohl vymyslet dostatečně přesvědčivý způsob, jak bych si představil, že jsou připevněny. Byly ‚implantovány‘ do kůže, svalů, kostí, do všech z nich? Jaké by tyto možnosti měly dopad na mobilitu jejích [Mollyiných] dovedností? Jak by vypadal šev mezi kůží a zrcadlem?“ (Gibson, 2006a). Z toho je patrné, že absence přesného popisu u modifikací trápí i samotné autory.

Podrobnější popis modifikací poskytuje Di Fillipo (2009, s. 208).

„Junino tělo je protkáno sítí měkce zářících nitek, skoro jako tajemná soustava kapilár v jádru budoucího Maa/Konfucia. Podle nejnovější módy si nechala implantovat složitou soustavu subdermálních kanálků. Tyto kanálky plní syntetická luciferáza, enzym, jenž světluškám umožňuje vydávat charakteristické záření. Tyto kanálky může zapínat a vypínat podle libosti, a teď, v dozvucích milování se zase rozsvítila.“

Relativně přesné popisy nacházíme u tetování, kdy je obvykle zaznamenáno umístění a motiv (Z1\_2, S1, Z3\_6, Z9\_1, Ch1\_12). Tato přesnost ale vychází spíše z toho, že proces tetování je obecně znám a ke kompletnímu popisu dostačuje právě umístění tatuáže a zmínka o motivu. Stejně je tomu u piercingu, které kromě místa autor někdy doplní poznámkou o podobě šperku.

Přiblížení těchto relativně nekomplikovaných modifikací čtenáři je tak výrazně jednodušší, než vylíčení funkčních implantátů, kde by kromě vizuálního popisu bylo třeba uvést i anatomické zakotvení v těle a mechaniku fungování, což ovšem značně překračuje záměr tohoto typu literatury.

## **V. Tělesné modifikace a okolí**

### a/ vztah okolí k modifikaci

Jak již prokázal kvantitativní výzkum, vztah okolí k modifikacím je převážně negativní, což souvisí se sociálním statutem a prestiží modifikovaných, kterou rozebíráme výše. Dokládá to i následující citát. „Zejména vy,“ řekl jí [Molly], „musíte být velmi opatrná. V Turecku nemají rádi ženy, které jsou takto modifikované.“ (Gibson, 1992, s. 77) nebo „Asi bude nutné do mozku něco implantovat. Ale průzkum trhu ukázal, že veřejnost se zásuvky v lebce bojí. A lidem s implantátem se začalo říkat zombíci.“ (Kelly, 2009, s. 105).

Explicitně kladný vztah k modifikaci pozorujeme pouze tehdy, je-li použita k pobavení okolí (N23, Ch5\_2) nebo jde-li o obecnou módu (Z8\_5). V jednom

případě vychází kladný pocit jako důsledek „menšího zla“, kdy je postava konfrontovaná s dvěma vizuálně velice odpudivými modifikace, ovšem jednu z nich již znala z dřívějšíka, proto pohled na tuto sice odpudivou, ale známou modifikaci přinesl úlevu.

Modifikace, ke kterým má okolí ambivalentní vztah, například manifestují příslušnost k nebezpečné subkultuře, skupině či gangu. V sympatizujícím okolí jsou přijímány kladně, ale u veřejnosti naopak záporně (Z7\_1, Z7\_6). Dále jde o modifikace, které slouží k obraně, tedy na jedné straně někomu pomáhají a jsou tak vnímány kladně, na straně druhé protivníka ohrožují a ten je tedy hodnotí negativně (N9, N10, N29, Ch1\_7).

## **VI. Tělesné modifikace jako literární prostředek**

### a/ hybatel děje

Jak jsme již uvedli v kvantitativním výzkumu, celých 62 % všech zmínek o modifikacích hovoří o úpravách těla, které jsou zároveň nositelem děje. To znamená, že nemohou být vypuštěny či nahrazeny jinou libovolnou modifikací. Ve všech případech jde o modifikaci primárně funkční. To znamená, že děj je posouván tak, že nositel pomocí své modifikace vykoná nějakou činnost. V kvalitativním pojetí této oblasti pak můžeme ještě dále rozlišovat případy, kdy je modifikace dokonce klíčovým prvkem příběhu a hlavním tématem děje. Jmenujme nejvýraznější příklady jako neodstranitelný mozkový implantát (Z1\_1), který ovládá svého nositele v povídce *Hadí oči*, nebo implantát pro uchovávání dat (Ch1\_2) titulní postavy v povídce *Johnny Mnemonic*, dále také oční implantáty (Z8\_2) v povídce *Stone žije*.

V případě, že modifikace nejsou ústředním tématem, ale přesto jsou pro děj nepostradatelné, jde často o *komunikátory* např. kostifony v lebce (Ch2\_1), implantáty anténáků (S9) nebo simstim (N15), *konektivní zařízení* např. zásuvky v hlavě pro synchronizaci hudby (Z2\_1), uhlíkové konektivní spoje na pahýlu (Ch5\_1) nebo interface pro propojení s letounem (Z1\_1). Další kategorií modifikací, které posouvají děj jsou implantované *zbraně* (Ch1\_5, Ch1\_7).

### b/ popis prostředí

Další funkcí tělesných modifikací z hlediska konstrukce literárního textu je dotváření prostředí. Vzhledem k hustotě výskytu zmínek o tělesných modifikacích,

kteře jsme zjiřřovali v kvantitativnř analřze, můžeme konstatovat, že tělesnř modifikace jsou integrálnř součástí kyberpunkovř literatury. Třm pádem se nutnř podřlejí i na dotvřření celkovř atmosfřry a kulis.

Obvykle ilustrujř, že modifikace jsou ve fikcnř kyberpunkovř společnosti relativnř břžnou zřležitostř, napřřklad svalovř řtěpy bodyguardů či mladřkř potloukajřcř se po Sprawlu (N6, Ch1\_3), implantáty vystavenř za vřlohou (N7), pamřřovř řip za uchem (Z4\_1), potetovanř hlava (Z8\_2) či nřušnice ve skupinř rockerů (Z7\_1). Vzhledem k tomu, že se obvykle objevujř jako poznřvacř znak řlovřka přř jeho uvedennř na scřnu, znamenř to, že se jednř o specifikum danř osoby, ovšem styl popisu uvozuje, že modifikace jako takovř nejsou v danřm fikcnřm svřtř zcela vřjimečnř jev.

Typy modifikacř pak obvykle koresponduje s prostředřm napřř. starř protřza barmana v pochybnřm baru (N1) v kontrastu s vysoce estetickou modifikacř v podobř implantovanřch subdermálnřch svřtřcřch kanřlkř v tře mladř a krřsnř asistentky v bohatř firmř (78\_5). V přřpadě, že modifikace nehrajř střežejnř roli, vřznamnř se podřlř na dokreslenř celkovř atmosfřry.

### c/ narativnř prostředek

V jednom přřpadě zaznamenřvřme i velice specifickř využitř tělesnř modifikace a to za řcelem vyprřvřnř dře. Jednř se o modifikaci nazvanou simstim, zkratku slov *simulated stimulation* (Simstim, 2012). Jde o zařřzenř umořřujřcř transmissi pořitkř. Z textu knihy bylo nesmřrnř komplikovanř urřit, zda je simstim zařřzenř invazivnř či nikoliv a proto jsme se byli nuceni obrřit na externř zdroje, kterř jeho invazitivitu prokřzaly (Laidlaw, 1994, s. 108). Simstim je jedna z technologickřch konstrukcř Williama Gibsona. Jde o formu virtuálnř reality. Simstim je oční implantát a pravdřpodobnř takř mozkovř implantát, kterř umořřuje přenřšet viděnnř, ale i jinř smyslovř pořitky. Vjemy mohou břit přenřšeny v reálnřm řase, ři zachyceny a uloženy jako zřznam. Invazitivita zařřzenř je ovšem jednostrannř, a to pouze pro vysřlatele. Přřjemce signřly přřjřmř neinvasivnř pomocí elektrod nalepenřch na řele. I propojenř je jednostrannř, přřjemce je pouze pozorovatelem a pasivnř prořivř pořitky osoby augmentovanř simstimovřm implantřtem.

Prřvř v romřnu *Neuromancer* pouřřvř Gibson spojenř mezi Casem a Molly, kdy Molly je modifikovanř implantřtem (N15) a Case je přřjemce signřlř. Dřky propojenř autor doslova přepřnř mezi dřeovřmi linkami třehto hlavnřch osob. Jde o relativnř nenřsilnř prostředek, kterř nezpomaluje dře, naopak ono přřskakovřnř

do paralelních dějů dodává příběhu na hutnosti a dramatičnosti. Jde o zcela unikátní příklad využití tělesné modifikace jako narativního prostředku.

## VII. Tělesné modifikace a realita

V rámci kvalitativního výzkumu jsme oslovili SHE-MONa<sup>49</sup>, piercera a modifikátora z body modification studia HELL.cz, které se jako jediné studio v republice zabývá také extrémními formami zdobení těla, tedy skarifikací, rozštěpy a implantáty. Naším záměrem bylo propojit fikční kyberpunkovou a reálnou rovinu tělesných modifikací a identifikovat, které ze zákroků popisovaných ve zkoumaném vzorku literatury by bylo možné vytvořit v prostředí nadprůměrně vybaveného body modification studia, jako je HELL.cz.

Klíčovým problémem byl ovšem onen nedostatečný popis způsobu provedení modifikace, který zmiňujeme dříve v této kapitole. Tělesné modifikace nejsou uspokojivě zobrazeny co do své struktury a biokompatibility. Ovšem nesmíme zapomínat, že se v našem případě jedná o literární, nikoliv odborný text.

Jak správně uvedl SHE-MON (2012), otázka je, kam můžeme ve science fiction klást technologickou hranici. *„Pokud by šlo o biokompatibilní implantát, který stačí vložit pod kůži a on sám nějakým způsobem detekuje nervy a napojí se na ně, jediným kritériem z naší strany je praxe v oboru, sterilita materiálu a prostředí a dostatečné znalosti pro umístění implantátu. To jsme schopni v prostředí studia zvládnout. Pokud by byl implantát pasivní a nervy by bylo třeba lokalizovat, preparovat a následně propojit, nemáme šanci.“*

Protože se nechceme se pouštět na tenký led subjektivních spekulací, shrňme, že v zásadě jsou modifikace v prostředí nadprůměrně vybaveného body modification studia reálně proveditelné všechny krom těch, které zasahují sval, kost, nebo vyžadují propojení s nervy. Na závěr můžeme konstatovat, že tímto jsme vyčerpali možnosti výzkumu, neboť literární fikci a realitu nelze na této úrovni dále validně srovnávat.

---

<sup>49</sup> Šimon Svěrák alias SHE-MON je piercer a jeden ze dvou modifikátorů, provádějící těžké tělesné modifikace v České republice. Kromě praktických dovedností v oboru disponuje mnoha zkušenostmi na vlastní kůži. Zároveň působí jako šéfredaktor e-magazínu *PainArt* zaměřeného na body modification subkulturu. Zabývá se také teorií tělesných modifikací.

### **6.3.2 Shrnutí výsledků**

Kvantitativní analýza pomohla blíže definovat postavení a úlohy tělesných modifikací v kyberpunkové literatuře. V šesti hlavních tematických okruzích a jednom doplňkovém jsme rozebrali specifické charakteristiky modifikací, které není možné kódovat a kvantifikovat. Věnovali jsme se i podrobnějšímu rozboru témat komplexnějších témat nastolených v kvantitativní části analýzy.

Kvalitativní analýza přinesla odpověď na třetí výzkumnou otázku *Jsou tělesné modifikace nepostradatelným prvkem v kyberpunkové literatuře?* Kladnou odpověď jsme podpořili rozbořem v oddílu VI. *Tělesné modifikace jako literární prostředek* a to hned ve třech oblastech konstrukce literárního textu.

Poslední výzkumnou otázku *Jaké tělesné modifikace figurující v kyberpunkové literatuře je možné úspěšně provést v reálném světě?* jsme zodpověděli do té míry, jak nám to umožnili hranice fikčního literárního a reálného světa. Z tohoto pohledu jsme tedy kompletně vyčerpali možnosti výzkumu tělesných modifikací v kyberpunkové literatuře, což je uspokojivým zjištěním.

## Závěr

*Jen čas ukáže rozdíl mezi úchylnou a pokrokem.*

Bruce Sterling, 2006

Jak jsme již zmiňovali v úvodu této diplomové práce, tělesné modifikace a kyberpunk mají mnoho průsečíků, ovšem toto pole nebylo dosud systematicky pokryto výzkumem. O to jsme se pokusili právě na stránkách této práce.

Nejprve jsme se museli vypořádat s nedostačující definicí pojmu *tělesná modifikace*. Bylo tedy nutné vytvořit vlastní validní a přesnou definici, abychom mohli úspěšně přikročit ke kódování. Tato definice, několikrát konzultována s teoretickými i praktickými odborníky v oboru, je zvláštním přínosem této práce.

V první části práce jsme teoreticky nastínilí specifika obou zkoumaných oblastí a v části druhé pomocí kvantitativního pilotního předvýzkumu vybrali reprezentativní vzorek kyberpunkových textů. Ten jsme následně podrobili hermeneutické analýze, kombinaci kvalitativního a kvantitativního přístupu. Dané pojetí jsme zvolili proto, abychom využili komplementarity obou postupů, jak doporučují Hendl (2005, s. 62) a McQuail (2009, s. 310).

V kvantitativní analýze jsme operovali s 25 proměnnými, při analýze kvalitativní jsme vytvořili šest hlavních a jeden doplňující tematický okruh, abychom postihli problematiku tělesných modifikací v kyberpunkové literatuře do značné hloubky, a mohli tak poukázat dokonce i na některé latentní aspekty tohoto vztahu.

Vzhledem k uměleckému charakteru zkoumaného textu jsou na čtenářovo porozumění kladeny nároky nejen z podstaty žánru a jeho specifík, jak uvádí Wolfe (1979), ale i z hlediska (re)konstrukce *míst nedourčenosti* (Ingarden, 1989). Proto jsme se během celého výzkumného procesu snažili vyvarovat subjektivity. Ve všech výzkumných fázích byl kladen důraz na transparentnost a tedy i možnou replikovatelnost analýzy, abychom tak zaručili validitu prováděného výzkumu.

Můžeme konstatovat, že cíle práce se povedlo naplnit. Zmiňovanými analytickými procesy jsme uspokojivě zodpověděli všechny stanovené výzkumné otázky ohledně reprezentace, typu, role tělesných modifikací v kyberpunkové literatuře a také potvrdili předem formulované hypotézy.

Klíčovým zjištěním je, že tělesné modifikace jsou integrální součástí kyberpunkové literatury. Jsou hybatelem děje, někdy dokonce ústředním motivem, dále pomáhají ilustrovat a dobarvovat prostředí a zároveň mohou reprezentovat i narativní prostředek. Fikční kyberpunkové modifikace mají s těmi reálnými společný především jistý nádech sociální stigmatizace. Zásadním rozdílem je pak skutečnost, že kyberpunkové tělesné modifikace se vyznačují funkčností, zatímco reálné modifikace kladou v drtivé většině důraz na estetiku a funkce obvykle chybí.

V poslední fázi výzkumu, při pokusu o propojení fikčních světů kyberpunku a reality, jsme narazili na hranice objektivního analytického zkoumání literárního textu právě ve výše zmiňovaných *místech nedourčenosti*, a to i přesto, že Gibson (2006) podotýká, že kyberpunk se v konstrukci detailů vyznačuje hyperspecifičností. Z toho plyne, že jsme v tomto směru zcela vyčerpali možnosti zvolené metody. Tím se zároveň přirozeně odkrývá pole pro další rozvíjení výzkumu v této oblasti.

V této práci jsme podrobně popsali podobu i roli tělesných modifikací v kyberpunku. Naznačené propojení s realitou je nyní třeba uchopit z opačné strany, jak vyplývá z námi získaných poznatků. Tím rozumíme výzkum vlivu kyberpunkové literatury na podobu, provedení a funkci reálně existujících a reálně prováděných modifikací. Ve svých fascinujících performancích toto prezentuje např. Stelarc. V žádném případě nechceme lidem, kteří neváhají překonávat hranice vlastního těla, ubírat na zásluhách, nicméně musíme konstatovat, že jejich přístup, vyžaduje velkou a jistě náročnou technologickou, vědeckou a medicínskou podporu. Když ovšem mluvíme o realitě, myslíme skutečnou dostupnou realitu tetovacího studia, kde by daná modifikace byla přístupná zájemcům, tak říkajíc „z ulice.“ Jde nám tedy nejen o reálné, ale především o realizovatelné modifikace, které vykazují znaky kyberpunku, ať svojí funkcí či estetikou, ale také způsobem realizace. To znamená (kyber)punkový a DIY (udělej si sám) přístup k tělu a jeho proměnám, který zmiňuje Heuserová (Heuser, 2003), propojený s konceptem *tělesného hacktivismu*, propagovaným Zpirou (2009).

Ze získaných praktických i teoretických poznatků bychom rádi vycházeli v dalším výzkumu, který rozvede problematiku kyberpunku v tělesných modifikacích zmíněným směrem, a tím tuto diplomovou práci rozšířili na práci rigorózní. Zde se pokusíme najít onen klíč, který z běžné tělesné modifikace (můžeme-li tělesnou modifikaci vůbec nazývat běžnou) činí modifikaci kyberpunkovou.

## **Prameny**

BEAR, Greg, 2009. Petra. In: STERLING, Bruce, ed. *Zrcadlovky*. Vyd. 2., rev. Plzeň: Laser-books, s. 123-140. ISBN 978-807-1932-888.

CADIGANOVÁ, Pat, 2009. Minutu ticha za rokenrol.... In: STERLING, Bruce, ed. *Zrcadlovky*. Vyd. 2., rev. Plzeň: Laser-books, s. 51-60. ISBN 978-807-1932-888.

DI FILLIPO, Paul, 2009. Stone žije. In: STERLING, Bruce, ed. *Zrcadlovky*. Vyd. 2., rev. Plzeň: Laser-books, s. 193-216. ISBN 978-807-1932-888.

DICK, Philip K, 2004. *Blade Runner: sní androidi o elektrických ovečkách?*. Vyd. 1. Praha: Argo. ISBN 80-720-3632-7.

GIBSON, William, 1992. *Neuromancer*. Vyd. 1. Plzeň: Laser. ISBN 80-856-0127-3.

GIBSON, William, 2004a. Johnny Mnemonic. In: GIBSON, William. *Jak vypálit Chrome*. 2., nově přeložené vyd. Brno: Návrat, s. 15-40. ISBN 80-717-4593-6.

GIBSON, William, 2004b. Zapadákov. In: GIBSON, William. *Jak vypálit Chrome*. 2., nově přeložené vyd. Brno: Návrat, s. 81-105. ISBN 80-717-4593-6.

GIBSON, William, 2004c. Zimní tržiště. In: GIBSON, William. *Jak vypálit Chrome*. 2., nově přeložené vyd. Brno: Návrat, s. 149-177. ISBN 80-717-4593-6.

GIBSON, William, 2004d. Jak vypálit Chrome. In: GIBSON, William. *Jak vypálit Chrome*. 2., nově přeložené vyd. Brno: Návrat, s. 208-236. ISBN 80-717-4593-6.

GIBSON, William a Michael SWANWICK, 2004e. Na život a na smrt. In: GIBSON, William. *Jak vypálit Chrome*. 2., nově přeložené vyd. Brno: Návrat, s. 178-207. ISBN 80-717-4593-6.

KELLY, James Patrick, 2009. Slunovrat. In: STERLING, Bruce, ed. *Zrcadlovky*. Vyd. 2., rev. Plzeň: Laser-books, s. 87-120. ISBN 978-807-1932-888.

LAIDLAW, Marc, 2009. Kluci ze Čtyřstý. In: STERLING, Bruce, ed. *Zrcadlovky*. Vyd. 2., rev. Plzeň: Laser-books, s. 71-84. ISBN 978-807-1932-888.

MADDOX, Tom, 2009. Hadí oči. In: STERLING, Bruce, ed. *Zrcadlovky*. Vyd. 2., rev. Plzeň: Laser-books, s. 29-38. ISBN 978-807-1932-888.

SHINER Lewis, 2009. Dokud nás lidské hlasy nerozdělí. In: STERLING, Bruce, ed. *Zrcadlovky*. Vyd. 2., rev. Plzeň: Laser-books, s. 143-154. ISBN 978-807-1932-888.

SHIRLEY, John, 2009. Volná zóna. In: STERLING, Bruce, ed. *Zrcadlovky*. Vyd. 2., rev. Plzeň: Laser-books, s. 157-190. ISBN 978-807-1932-888.

STEPHENSON, Neal, 2000. *Sníh*. Vyd. 1. Praha: Talpress. ISBN 80-719-7109-X.



STERLING, Bruce a William GIBSON, 2009. Rudá hvězda, zimní orbita. In:  
STERLING, Bruce, ed. *Zrcadlovky*. Vyd. 2., rev. Plzeň: Laser-books, s. 219-236.  
ISBN 978-807-1932-888.

STERLING, Bruce, 2006. Schismatrix plus. Vyd. 1. Plzeň: Laser. ISBN 80-719-  
3213-2.

## Použitá literatura

About Steve, 2006. *Steve Haworth: 3D Body Modification & Human Evolution Artist* [online]. December 28th, 2006 [cit. 08.08.2012]. Dostupné z: <http://www.stevewhaworth.com/wordpress/index.php/welcome-from-steve-haworth/about-steve-haworth>

ANGEL, Elayne, 2009. *The Piercing Bible: The Definitive Guide to Safe Body Piercing*. Berkeley: Crossing Press. ISBN 978-1-58091-193-1.

ASIMOV, Isaac, 1983. *Asimov on science fiction*. New York: Granada. ISBN 02-461-2044-4.

BALEKA, Jan, 1997. *Výtvarné umění – výkladový slovník*. Praha: Akademia. ISBN 80-200-0609-5.

BELL, David, 2001. Meat and metal. In: HOLLIDAY, Ruth a John HASSARD, ed. *Contested Bodies*. New York: Routledge, s. 168-178. ISBN 04-151-9636-1.

BOOKER, M a Anne-Marie THOMAS, 2009. *The Science Fiction Handbook*. Malden, MA: Wiley-Blackwell Pub. ISBN 14-051-6206-6.

BOSTROM, Nick, 2003. The Transhumanist FAQ: A General Introduction. *Transhumanism* [online]. Oxford University: Oxford. October 2003 [cit. 15.07.2012]. Dostupné z: <http://www.transhumanism.org/resources/FAQv21.pdf>

BRADBURY, Ray, ed., 1956. *The Circus of Dr. Lao and other improbable stories*. Bantam: New York.

BRODERICK, Damien, 1995. *Reading by Starlight: postmodern science fiction*. London: Routledge. ISBN 0-415-09789-4.

BUKATMAN, Scott, 1989. The Cybernetic (City)State: Terminal Space becomes Phenomenal. *Journal of the Fantastic in the Arts*. Pocatello: Idaho State University. 1989, vol. 2, no. 2, s. 43-63. ISSN 0897-0521.

Burning Chrome, 2004. *The Cyberpunk Project* [online]. Page last modified on 12/07/2004 11:56:20 [cit. 02.08.2012]. Dostupné z: <http://project.cyberpunk.ru/idb/burningchrome.html>

BURROUGHS, William S a Brion GYSIN, 1978. *The Third Mind*. New York: Viking Press. ISBN 06-707-0099-1.

Category: Piercings, 2006. *BMEzine Encyclopedia* [online]. Last modified on 24 April 2006, at 02:00 [cit. 08.08.2012]. Dostupné z: <http://wiki.bmezine.com/index.php/Category:Piercings>

CAVALLARO, Dani, 2000. *Cyberpunk and cyberculture: science fiction and the work of William Gibson*. Somerset, N.J.: Transaction Publishers. ISBN 04-850-0607-3.

CLARK, Patrick, 2004. Cyberpunk Timeline. *The Cyberpunk Project* [online]. Last modified on 12/07/2004 13:10:02 [cit. 22.07.2012]. Dostupné z: <http://project.cyberpunk.ru/idb/timeline.html>

CLARKE, Arthur C, 1990. *Astounding days: a science fictional autobiography*. New York: Bantam Books. ISBN 05-533-4822-1.

CLYNES, Manfred E a Nathan S. KLINE, 1960. Cyborgs and Space. *Astronautics*. No. September, s. 26-27, 74-76. Dostupné také z: <http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>

Cyberpunk and Related Books, 2009. In: *The Cyberpunk Project* [online]. Page last modified on 12/08/2009 17:43:55 [cit. 28.07.2012]. Dostupné z: <http://project.cyberpunk.ru/idb/books.html>

Cyborg, 2010. *Webster's New World College Dictionary* [online]. Cleveland, Ohio: Wiley Publishing, Inc. © 2010 [cit. 11.08.2012]. Dostupné z: <http://www.yourdictionary.com/cyborg>

Defining Cyborg Anthropology, 2011. *Cyborg Anthropology* [online]. Last modified on 23 March 2011, at 22:39 [cit. 11.08.2012]. Dostupné z: [http://cyborganthropology.com/Defining\\_Cyborg\\_Anthropology](http://cyborganthropology.com/Defining_Cyborg_Anthropology)

DeMELLO, Margo, 2000. *Bodies of Inscription: A Cultural History of the Modern Tattoo Community*. California: Duke University Press. ISBN 0822324679.

DUNN, Thomas P a Richard D ERLICH, 1982. *The Mechanical God: machines in science fiction*. Westport, Conn.: Greenwood Press. ISBN 03-132-2274-6.

EARLS, Sali, 2006. Kevin Warwick: The ITWales Interview. *ITWales* [online]. 2006-12-13 [cit. 12.08.2012]. Dostupné z: <http://itwales.com/997730.htm>

EICHLER, Thomas, 2004. Cyberpunk Definitions. *The Cyberpunk Project* [online]. Page last modified on 12/07/2004 12:59:08 [cit. 22.07.2012]. Dostupné z: <http://project.cyberpunk.ru/idb/definition.html>

ELO, Satu a Helvi KYNGÄS, 2008. The qualitative content analysis process. *Journal of Advanced Nursing* [online]. Oxford: Blackwell Publishing Ltd. 2008, vol. 62, no. 1, s. 107-115. [cit. 15.07.2012]. Dostupné z: <http://academic.csuohio.edu/kneuendorf/c63309/ArticlesFromClassMembers/Amymy.pdf>

FAVAZZA, Armando, 2011. *Bodies under Siege: Self-mutilation, Nonsuicidal Self-injury, and Body Modification in Culture and Psychiatry*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press. ISBN 0-8018-9966-4.

FEATHERSTONE, Mike a Roger BURROWS, 1995. *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk: cultures of technological embodiment*. London: Sage. ISBN 07-619-5085-0.

- FEATHERSTONE, Mike, 2000. *Body modification*. Thousand Oaks, Calif: Sage Publications. ISBN 07-619-6796-6.
- FUCHS, Peter, 1967. Člověk a tetování. *Věda a život*. Praha: Orbis, roč. 13, č. 7, s. 443.
- GIBSON, William, 2006. Molly's Mirrorshades, Zeiss-Ikon Eyes. *William Gibson's Blog* [online]. Tuesday, August 29, 2006 [cit. 03.08.2012]. Dostupné z: [http://williamgibsonblog.blogspot.cz/2006\\_08\\_01\\_archive.html](http://williamgibsonblog.blogspot.cz/2006_08_01_archive.html)
- GIBSON, William, 2007. Readers ask: The Winter Market. *William Gibson's Blog* [online]. June 02, 2007, 9:23 AM [cit. 02.08.2012]. Dostupné z: [http://williamgibsonblog.blogspot.cz/2007\\_06\\_01\\_archive.html](http://williamgibsonblog.blogspot.cz/2007_06_01_archive.html)
- GRAY, Chris Hables, ed., 1995. *The Cyborg Handbook*. New York: Routledge. ISBN 0415908493.
- HALACY, Daniel S, 1965. *Cyborg: Evolution of the Superman*. New York: Harper and Row.
- HARAWAY, Donna Jeanne, 1991. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. *Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature*. New York: Routledge, s. 149-181. ISBN 04-159-0387-4.
- HARTMAN, Paul V, 1996. What is "Postmodernism"?. *The Hartman Web Site* [online]. © 1996 [cit. 15.07.2012]. Dostupné z: <http://www.naciente.com/essay15.htm>
- HAYDEN, Marylin, ed., 2011. *Body Modification: An Guide to Everyday and Extreme Body Modification*. USA: Webster's Digital Services. ISBN 124-1-591-598.
- HAYS, William L, 1973. *Statistics for the social sciences*. 2d ed. New York: Holt, Rinehart and Winston. ISBN 00-307-7945-6.
- HEBDIGE, Dick, 1991. *Subculture: the meaning of style*. New York: Routledge. ISBN 04-150-3949-5.
- HENDL, Jan, 2005. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Vyd. 1. Praha: Portál. ISBN 80-7367-040-2.
- HEUSER, Sabine, 2003. *Virtual geographies: cyberpunk at the intersection of the postmodern and science fiction*. Amsterdam [u.a.]: Rodopi. ISBN 90-420-0986-1.
- Historie mikrodermálů, 2009. *Mikrodermály.cz: vše o mikrodermálních implantátech* [online]. [cit. 10.09.2011]. Dostupné z: <http://mikrodermaly.hell.cz/1/historie-mikrodermalu/7/>
- INGARDEN, Roman Stanisław, 1989. *Umělecké dílo literární*. Praha: Odeon. ISBN 80-207-0104-4.

- Johnny Mnemonic: Did you know?, 2012. *IMDb* [online]. Copyright © 1990-2012 [cit. 02.08.2012]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0113481/trivia>
- JORDAN, C. R., 2009. *Basic Fundamentals of Modern Tattoo*. Avondale: Tattoo Books Online LLC. ISBN 0615281478.
- KASTEN, Erich, 2006. *Body-Modification: Psychologische und medizinische Aspekte von Piercing, Tattoo, Selbstverletzung und anderen Körperveränderungen*. München: Ernst Reinhard Verlag. ISBN 3-497-01847-3.
- KING, Paul, 2007. Nipple piercing. *BMEzine Encyclopedia* [online]. Last modified on 2 August 2007, at 03:11 [cit. 26.07.2012]. Dostupné z: [http://wiki.bmezine.com/index.php/Nipple\\_piercing](http://wiki.bmezine.com/index.php/Nipple_piercing)
- KIRTCHEV, Christian, 1999. Cyberpunk Understood. *The Cyberpunk Project* [online]. Page last modified on 11/10/2003 15:29:44 [cit. 22.07.2012]. Dostupné z: [http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk\\_understood.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_understood.html)
- KRIPPENDORFF, Klaus, 1980. *Content Analysis: An Introduction to its Methodology*. Beverly Hills: Sage Publications. ISBN 0803914989.
- KŘÍŽOVÁ, Dagmar, 1996. *Tetování a jeho sociálně psychologické aspekty*. Praha. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Katedra psychologie. Vedoucí práce Miluše URBANOVÁ.
- KUNZRU, Hari, 2003. You Are Cyborg. *Wired* [online]. Copyright © 1994-2003 [cit. 11.08.2012]. Dostupné z: [http://www.wired.com/wired/archive/5.02/ffharaway\\_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/5.02/ffharaway_pr.html)
- LAIDLAW, Marc, 1994. Virtual Surreality: Our New Romance with Plot Devices. In: DÉRY, Marc, ed. *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*. Durham, NC: Duke University Press, s. 91-112. ISBN: 0822315408
- LARRATT, Shannon, 2007. So what's it like having magnetic vision?: BME Publisher's Ring. *BMEzine News* [online]. Jun 6th, 2007 [cit. 08.08.2012]. Dostupné z: <http://news.bmezine.com/2007/06/06/so-whats-it-like-having-magnetic-vision-bme-publishers-ring/>
- LINCOLN, Yvonna S a Egon G GUBA, 1985. *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, Calif.: Sage Publications. ISBN 08-039-2431-3.
- List of Cyberpunk Works, 2012. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- 2012. Last modified on 28 July 2012 at 21:01 [cit. 28.07.2012]. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_cyberpunk\\_works](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_cyberpunk_works)
- LYOTARD, Jean-François, 1991. *The Inhuman: reflections on time*. Stanford, Calif.: Stanford University Press. ISBN 08-047-2008-8.
- Magnetic implant, 2011. *BMEzine Encyclopedia* [online]. Last modified on 15 November 2011, at 02:59 [cit. 08.08.2012]. Dostupné z: [http://wiki.bmezine.com/index.php/Magnetic\\_implant](http://wiki.bmezine.com/index.php/Magnetic_implant)

- McCAFFERY, Larry, 1986. An Interview with William Gibson. *The Cyberpunk Project* [online]. LastModDate 2000 [cit. 02.08.2012]. Dostupné z: [http://project.cyberpunk.ru/idb/gibson\\_interview.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/gibson_interview.html)
- McCAFFERY, Larry, 1991. Cutting Up: Cyberpunk, Punk Music, and Urban Contextualizations. In: McCAFFERY, Larry, ed. *Storming the Reality Studio: A Casehook of Cybetpunk and Posmodern Fiction*. Durham NC: Duke UP, s. 286-307. ISBN 0-8223-1168-2.
- McCRAKEN, Scott, 1998. *Pulp: reading popular fiction*. Manchester [u.a.]: Manchester University Press. ISBN 0-7190-4759-5.
- McQUAIL, Denis, 2009. *Úvod do teorie masové komunikace*. Vyd. 4. rozš. a přeprac. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-574-5.
- Mirrorshades, 2002. *The Cyberpunk Project* [online]. [cit. 02.08.2012]. Dostupné z: <http://project.cyberpunk.ru/idb/mirrorshades.html>
- MOMOH, Comfort, ed., 2005. *Female genital mutilation*. Abingdon: Radcliffe Publishing Ltd. ISBN 1-85775-693-2.
- MORLEY, James, 2000. What is postmodernism?. *Journal of Postmodern Culture* [online]. © 1993-2000 [cit. 15.07.2012]. Dostupné z: <http://www2.iath.virginia.edu/elab/hflo242.html>
- MURDOCK, George P, 1945. The Common Denominator of Culture. In: LINTON, Ralph, ed. *The Science of Man in the World Crisis*. New York: Columbia, s. 124-142. ISBN 0374950210.
- MUSAFAR, Fakir, 2005. *Spirit & Flesh*. Uhlstädt-Kirchhasel: Arun. ISBN 39-355-8190-4.
- NAKAMURA, Lisa, 2002. *Cybertypes: race, ethnicity, and identity on the Internet*. New York: Routledge. ISBN 04-159-3837-6. str 69.
- Neuromancer, 2007. *The Cyberpunk Project* [online]. Last modified on 02/25/2007 17:51:32 [cit. 02.08.2012]. Dostupné z: <http://project.cyberpunk.ru/idb/neuromancer.html>
- NICHOLLS, Peter, ed., 1981. *The Encyclopedia of science fiction: an illustrated A to Z*. London: Granada. ISBN 05-860-5380-8.
- NORTON, Quinn, 2006. Body Artists Customize Your Flesh. In: *Wired* [online]. 03.08.06 [cit. 10.09.2011]. Dostupné z: <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2006/03/70322>
- NOVOTNÝ, Vojtěch, 2000. Kargo kult, český vědecký. In: *Vesmír: přírodovědecký časopis*. Praha: Vesmír s.r.o. Ročník 79, číslo 5, s. 284. ISSN 1214-4029.
- Osobní rozhovor se SHE-MONem, Praha, 07.08.2012.

Other QR Tattoos, 2012. *QRbodies* [online]. [cit. 12.08.2012]. Dostupné z: <http://qrbodies.com/other-qr-tattoos/>

PATOČKA, Jan, 1995. *Tělo, společenství, jazyk, svět*. Praha: ISE. ISBN 80-852-4190-0.

PERSON, Lawrence, 1998. Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto. *The Cyberpunk Project* [online]. Page last modified on 11/11/2003 10:13:40 [cit. 22.07.2012]. Dostupné z: [http://project.cyberpunk.ru/idb/notes\\_toward\\_a\\_postcyberpunk\\_manifesto.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/notes_toward_a_postcyberpunk_manifesto.html)

PETRŮ, Marek, 2005. *Možnosti transgrese: je třeba vylepšovat člověka?*. Praha: Triton. ISBN 80-725-4610-4.

PITTS, Victoria, 2003. *In the flesh: the cultural politics of body modification*. New York: Palgrave Macmillan. ISBN 03-122-9311-9.

PORUSH, David, 1992. Frothing the Synaptic Bath, or What Puts the Punk in Cyberpunk?. In: SLUSSER, George E a Tom SHIPPEY, ed. *Fiction 2000*. Athens, GA: University of Georgia Press, s 246-261. ISBN 0820314498.

PRUTCHI, David, 2011. VeriMed's Human-Implantable VeriChip Patient RFID. *Implantable Device* [online]. Published on December 30, 2011 [cit. 12.08.2012]. Dostupné z: <http://www.implantable-device.com/2011/12/30/verimed-s-human-implantable-verichip-patient-rfid/>

Rozhovor s fanoušky science fiction vedený na diskuzním fóru *Nyx.cz* [online] v diskuzi *Sci-fi forever!*, 25.06.2011.

Roztahování uší, 2012. *HELL.cz: tattoo & piercing studio* [online]. [cit. 08.08.2012]. Dostupné z: <http://www.hell.cz/piercing/roztahovani-usi/>

RUSHKOFF, Douglas, 2002. *Cyberia: life in the trenches of hyperspace*. 2nd ed. Manchester: Clinamen Press. ISBN 19-030-8324-9.

RYCHLÍK, Martin, 2005. *Tetování, skarifikace a jiné zdobení těla*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. ISBN 80-7106-780-6.

SHELLEY, Ward, 2011. *Out of this World: Science Fiction but not as you know it*. [Limited Edition Poster]. London: British Library.

SHE-MON, 2010. Tetování, piercing, skarifikace aneb Co je to Body modification? *Topzine* [online]. 4. leden 2010, 11:00 [cit. 08.09.2011]. Dostupné z: <http://www.topzine.cz/tetovani-piercing-skarifikace-aneb-co-je-to-body-modification/>

SHE-MON, 2011. Manifest Tělesného Haktivismu 2.0. In: *PainArt* [online]. 12.11.2011 [cit. 08.09.2011]. Dostupné z: <http://www.painart.cz/1/clanky/zobraz/>

- SHE-MON, 2012. Stelarcovo ucho pro všechny. *PainArt* [online]. 25.05.2012 [cit. 12.08.2012] Dostupný z: <http://www.painart.cz/55/stelarcovo-ucho-pro-vsechny/clanek/>
- SHILLING, Chris, 1993. *The body and social theory*. Newbury Park, Calif.: Sage Publications. ISBN 08-039-8586-X.
- Simstim, 2012. *Virtual Worldlets Network* [online]. Site Development: 13/07/2012 [cit. 03.08.2012]. Dostupné z: <http://www.virtualworldlets.net/Resources/Hosted/Resource.php?Name=SimStim>
- SIRIUS, R. U., 2004. Cyberpunk as a Subculture. *The Cyberpunk Project* [online]. Last modified on 12/07/2004 12:08:17 [cit. 2012-07-15]. Dostupné z: <http://project.cyberpunk.ru/idb/subculture.html>
- Skarifikace, 2012. HELL.cz: tattoo & piercing studio [online]. [cit. 08.08.2012]. Dostupné z: <http://www.hell.cz/skarifikace/>
- SMITH, Marquard, ed., 2005. *Stelarc: The Monograph*. Cambridge, Mass.: MIT Press. ISBN 02-621-9518-6.
- STELARC, 2012. Ear on Arm: Engineering Internet Organ. *Stelarc* [online]. © 2012 [cit. 12.08.2012]. Dostupné z: <http://stelarc.org/?catID=20242>
- STERLING, Bruce, ed., 2009. *Zrcadlovky*. Vyd. 2. Plzeň: Laser, 2009. ISBN 978-807-1932-888.
- SUVIN, Darko, 1979. *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*. New Haven: Yale University Press. ISBN 03-000-2250-6.
- SVRŠEK, Jiří, 1996. Vznik a vývoj literatury SF. *Natura Plus* [online]. 1996, roč. 3, č. 8 [cit. 26.06.2011]. ISSN 1212-6748. Dostupný z WWW: <http://natura.baf.cz/natura/1996/8/9608-3.html>.
- SWANWICK, Michael, 1986. Viewpoint: A User's Guide to the Postmoderns. *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*. 1986, vol. 9, no. 8, s. 22-53. ISSN 1065-2698.
- The Extropist Manifesto, 2010. *The Extropist Examiner* [online]. Written in 1998 [cit. 15.07.2012]. Dostupné z: <http://extropism.tumblr.com/post/393563122/the-extropist-manifesto>
- THOMAS, David, 1995. Feedback and Cybernetics: Reimagining the Body in the Age of the Cyborg. In: FEATHERSTONE, Mike a Roger BURROWS. *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk: cultures of technological embodiment*. London: Sage, s. 21-44. ISBN 07-619-5085-0.
- THOMAS, Christina and CARLSON, 2011. Development of the sensing systém for an implantable glucose sensor. *Positive ID* [online]. August 2011 [cit. 12.08.2012]. Dostupné z: [http://www.positiveidcorp.com/files/Implantable\\_Glucose\\_Sensor\\_White\\_Paper.pdf](http://www.positiveidcorp.com/files/Implantable_Glucose_Sensor_White_Paper.pdf)



Tongue splitting, 2010. *BMEzine Encyclopedia* [online]. last modified on 31 December 2010, at 01:45 [cit. 08.08.2012]. Dostupné z: [http://wiki.bmezine.com/index.php/Tongue\\_Splitting](http://wiki.bmezine.com/index.php/Tongue_Splitting)

Transhumanist Declaration, 2009. *Humanity Plus* [online]. Originally crafted in 1998 [cit. 2012-07-15]. Dostupné z: <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration/>

Vibrating tattoo alerts patent filed by Nokia in US, 2012. *BBC: News Technology* [online]. 20 March 2012 Last updated at 15:11 [cit. 12.08.2012]. Dostupné z: <http://www.bbc.co.uk/news/technology-17447086>

WEBER, Thomas P, 2005. *Science fiction*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag. ISBN 35-961-6491-5.

What is cyberpunk?, 2007. *Cyberpunkreview* [online]. February 19, 2007 [cit. 22.07.2012]. Dostupné z: <http://www.cyberpunkreview.com/what-is-cyberpunk/>

What Is A Cyborg?, 2010. *Cyborg Anthropology* [online]. 12:49, 18 October 2010 [cit. 11.08.2012]. Dostupné z: <http://cyborganthropology.com/File:Cyborg-venn-diagram-what-is-a-cyborg.jpg>

WHO, 2007. *Male circumcision: global trends and determinants of prevalence, safety and acceptability* [online]. Geneva: WHO Publications. [cit. 10.09.2011]. Dostupné z: [http://whqlibdoc.who.int/publications/2007/9789241596169\\_eng.pdf](http://whqlibdoc.who.int/publications/2007/9789241596169_eng.pdf)

WHO, 2010a. *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems* [online]. Version:2010 [cit. 14.08.2012]. Dostupné z: <http://apps.who.int/classifications/icd10/browse/2010/en>

WHO, 2010b. *Female genital mutilation* [online]. February 2012 [cit. 10.09.2011]. Dostupné z: <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs241/en/index.html>

WOLFE, Gary K, 1979. *The known and the unknown: the iconography of science fiction*. Kent, Ohio: Kent State University Press. ISBN 08-733-8231-5.

YAYANOS, Meredith, 2012. When you cut into the present the future leaks out. *Coilhouse* [online]. February 5th, 2012 [cit. 22.07.2012]. Dostupné z: <http://coilhouse.net/2012/02/when-you-cut-into-the-present-the-future-leaks-out-william-s-burroughs-b-february-5-1914>

ZHANG, Yan a Barbara M WILDEMUTH, 2009. Qualitative analysis of content. In: WILDEMUTH, Barbara M, ed. *Applications of Social Research Methods to Questions in Information and Library Science*. Westport, CT: Libraries Unlimited, s. 308-319. ISBN 1591585031.

ZPIRA, Lucas, 2009. Body Hactivism Manifesto. *Hacking the Future: Bødy Hacking, Bødy Hactivism & Mutations* [online]. 6.2.09 [cit. 07.08.2012]. Dostupné z: <http://hackingthefuture.blogspot.cz/2009/02/digital-tattoo.html>