

Filozofická fakulta Univerzity Karlovy v Praze

Ústav informačních studií a knihovnictví

Studia nových médií

Diplomová práce

Bc. et Bc. Tereza Lišková

Sepětí vybraných aspektů femininity se světem nových médií:

Ironie dotyku

Connecting selected aspects of femininity to the world of new media:

Irony of touch

Praha 2013

Vedoucí práce: Mgr. Denisa Kera, Ph.D.

Konzultantka práce: Mgr. Dita Malečková

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 9. srpna 2013

Tereza Lišková

Klíčová slova:

Dotyk, feminismus, rozhraní, interakce, subjektivita, instrument

Key words:

Touch, feminism, interface, interaction, subjectivity, instrument

Abstrakt:

Tato práce je pokusem o alternativní přístup k problému dotyku, který řeší na pomezí novomediálního a feministického diskurzu. Téma i obsah práce se do sebe obracejí, aby ukázaly na situaci dotyku v kontextu současných technologií. Výsledkem práce je tělo textu vypovídající o ironii dotyku.

Abstract:

This paper is an attempt to an alternative approach to the problem of touch connecting area of new media and feminist discourse. The theme and content of the work is firmly connected to show the situation of the touch in the context of current development of technology. The result is the body of the text showing the irony of touch.

Obsah

1. Úvod.....	3
2. Struktura a obsah práce.....	4
3. Otázky práce	4
4. Hybridní metoda práce	5
4.1 Design a umění	5
4.2 Dekonstrukce	6
4.3 Ozvěny dekonstrukce, feminismu a posthumanismu.....	8
4.5 Ironie.....	9
4.6 Tělo a myšlení	10
4.7 Styčné body	11
5. Paradox metody a tématu - obsahu a formy.....	12
Vektor a bod	13
5.1 Kontext vzniku textu	15
6. Femininita v současném světě nových médií	17
6.1 Hmat	21
6.2 Nová média dotyku.....	22
6.3 Kompatibilita.....	23
6.4 Human Computer Interaction & Interface	24
6.5 Haptické rozhraní.....	26
6.3 Éra bezdotyku a multisenzorická prostředí	32
7. Materie a interakce.....	32
8. Možnosti a hranice subverze a interakce psané v rytmu féminine	36
8.1 Stroj a člověk, člověk a stroj	41
8.1.1 Kyborg.....	43
8.1.2 The Body is the Message	44
8.3 Ruka a instrument.....	54
8.4 Domestifikace a přijímání forem	57
8.3.1 Na hranici manipulace	61
9. Interaktivní experiment s rozhráním: TABOO SOCKET - ZÁSUVKA.....	64

9.1 Projekt Taboo Socket a skupina Cancel	65
9.1.1 Autorský text k projektu	65
9.1.2 Popis instalace	66
9.1.3 Technický náčrt instalace.....	66
9.1.4 Realizace projektu.....	66
9.2 Interpretace projektu v kontextu této práce.....	66
10. Myšlenkový experiment IRONIE DOTYKU.....	68
10. Závěr	70
11. Použitá literatura a zdroje	72
12. Seznam obrázků.....	78

„My všichni jsme byli hluboce zraněni. Potřebujeme regeneraci,..."

(Haraway, 2002, s. 57)

Opakování stejného uklidňuje.

Uzavřenost tvaru otevírá cestu k dalšímu.

Roztřepenost lechtá.

Neurčitost dává naději.

Zkrocení přináší pocit bezpečí.

Vědomí jako interference.

Blížíme se k tomu, jsme tím a pořád to uniká.

Vidíme hromadění jevů, které se setkávají v čase nebo v prostoru a volají po společném výkladu.

Polarity mají k sobě blíž, než se zdá.

Imaginace - objevit řád v chaosu nejde metodicky ani racionálně.

Imaginace je schopnost překročit celou oblast reality.

Produktem imaginace je zmatení, které nejde klasifikovat v termínech reality, ve které žijeme.

1. Úvod

Práce se rozprostírá na *pomezí* novomediálního a feministického diskurzu. Její zakotvení vychází z pole umělecké tvorby a designu. Postup práce se opírá o sepětí *vybraných* znaků *femininity* se současným *světem nových médií*. Předpokladem této práce je myšlenka, že současný novomediální vývoj lze mimo jiné nahlížet právě i skrze prizma femininity. S tímto předpokladem však zároveň povstává otázka, co to vlastně má a může znamenat. Co můžeme v kontextu technologického vývoje za prizma femininity vůbec považovat? A jak s ním máme zacházet? I s těmito otázkami se snaží tento text vypořádat.

Prvotní motivací této práce bylo objevit aspekty femininity, které jsou pro diskurz nových médií relevantní a nosné. Následně prozkoumat prostor, ve kterém se tyto aspekty a současná masově rozšířená média potkávají. Tak se postupně vynořil i výchozí bod i konkrétní cíl práce: prozkoumat situaci *dotyku* v kontextu nových médií a feministických teorií.

Budu tak činit v kontextu různých teorií, způsobů myšlení, prožívání a poznání, které dle mého přesvědčení umožňují nosný přístup k tématu. Skrze studium literatury, realizované projekty a pozorování jsem dospěla k předkládané struktuře a způsobu práce. Oporou v tomto přístupu a zvolených postupech mi mimo jiné byla i studie *Virtual Touch* od Stålea Stenslie, který hned v jejím úvodu přiznává svou pozici mediálního umělce, která se prolíná s osobitým akademickým výzkumem. Stenslie shrnuje: „My findings are based on my own experience and projects.” (Stenslie, 2010, s. 15). Mezi mé další významné zdroje inspirace patří společné dílo teoretiků Gillesa Deleuze a Félix Guattariho *Tisíc plošin*¹, setkání s dílem Luce Irigaray, Donny Haraway, Laury U. Marks, text *Smích Medúzy*, i když v mnoha ohledech sporný, od Héléne Cixous, v poslední řadě má osobní a subjektivní zkušenost se světem.

¹ Jsem si vědoma, že nepíšu knihu, ale diplomovou práci. Práce však po mém soudu nemůže být nikdy oddělena, od toho, kdo ji vykonává, tedy i zde můžeme oddělování subjektu a objektu nahlédnout v jistém ohledu jako iluzorní. (Nejen) americký filosof a psycholog William James vyzníval, že člověka od jeho zkušenosti nelze oddělit (Příspěvatelé Wikipedie, 2013a).

2. Struktura a obsah práce

Práce lze číst jako druh druhu nákresu či mapy² inspirované knihou *Tisíc plošin*. Mapy, která nese též prvky postmoderní brikoláže. Tato textový mapa odkazuje i k samotnému rozhraní dotyku - ke kůži. Pokud ji budeme chtít rozumět podobně jako Stacey (Stacey, 1997), můžeme mluvit o „dermographii”³. Rysy kůže nám zprostředkovávají kontakt s naší vzpomínanou i zapomenutou minulostí, s našimi nemocemi, uzdravením, s vyrážkami, vypadáváním vlasů, chlupů, alergiemi, stárnutím, regenerací. Sama kůže už je jakousi mapou, prostorem, nákresem interakcí.

3. Otázky práce

Následující text je prostoupen hledáním odpovědí na níže uvedené otázky. Odpovědi se vynořují z těla textu, prosakují skrze důkladněji vyznačená místa na mapě. Jejich shrnutí se objevuje v závěru práce.

- Jaké způsoby artikulace témat a jejich problémů jsou v kontextu nových médií a femininity možné a přílehlivé?
- Co se stane, když se budeme zabývat otázkou dotyku v kontextu nových médií?
- Co se objevuje v okamžiku vzájemného dotyku studia nových médií a feministického diskurzu?
- Jak souvisí dotyk, technologie a domestikace?
- Proč mluvíme o ironii dotyku?

² Stále Stenslie (2010) podobně v úvodu své studie píše o svém záměru zmapovat jím zvolené oblasti týkající se dotyku. Podobně i o brikoláži metodologických postupů a vlastním uměleckém experimentu, jakožto výchozím praktickém bodu své doktorské práce.

³ Na tento pojem upozorňuje Zarzycka (2007) s odkazem na Staceyho knihu (1997) *Teratologies. A cultural study of cancer*.

4. Hybridní metoda práce

Virtuální interakce myšlenek #1

A: „My body knows unheard-of songs.” @Hélène Cixous, 1976, s. 876

B: „Anyway, I think with my knee.” @Joseph Beuys, 1987

A: „Her flesh speaks true.” @Hélène Cixous 1976, s. 881

C: „Flesh as a medium rather than an organ.” @Paterson, 2007, s. 17

D: „Hybrid media require hybrid analysis.” @Lunefeld

Úkolem této práce není primárně hledat a rekonstruovat obraz ženy v prostoru médií, jak činí mnohé jiné feministické a mediální studie, které sledují jiný cíl a které jsou vedeny odlišnými motivacemi. Úkolem této práce je rozebrat svět nových médií ve vztahu k tomu, co můžeme nazvat femininími prvky, jakoby z druhé strany. Projít jakýmsi procesem dekonstrukce vedené v protisměru.

4. 1 Design a umění

Vedle teoretického zpracování tématu se tato práce opírá i o vlastní projekt kritického designu, který autorka této práce realizovala spolu s novomediální experimentální skupinou CANCEL, jejíž je členkou. Jedná se o projekt dotykové instalace *Taboo Socket / Zásuvka*. Je tak činěno s odkazem na přístup teoretika a umělce Ståle Stenslie, který se hlásí k tzv. „research through practice” (Stenslie, 2010, s. 20).

Stenslie se podobně jako tato práce odkazuje na postupy pojmenované Christopher Fraylingem v roce 1993 a později rozvinuté Miki Hannulou. Tento netradiční druh přístupu k výzkumu se hodí především v oblasti umění, designu, architektury, médií a tvůrčího psaní a hlásí se ke smysluplnému propojení praxe a teorie ve jménu synergického výzkumu. Stenslie odůvodňuje

svůj pokus o propojení dvou zdánlivě cizorodých oblastí možností objevovat nové příběhy a spojení, která otevírají nové epistemologické obzory. Na smysluplné propojení sféry umělecké praxe a teorie mimo jiné odkazuje i diplomová práce Markéty Dolejšové (Dolejšová, 2013), která ukazuje na možné čtení souvislostí mezi uměním performance a myšlenkovým směrem posthumanismu. Podobný postup, využití vybraných uměleckých děl, k naznačení specifické situace, myšlenky, najdeme i v následujícím textu.

Jak shrnuje Stenslie: „Art matters.” (Stenslie, 2010, s. 26). Stenslie dodává, že umělecké experimenty mají význam pro vědu, vývoj technologií i pro naši kulturu. Mluví o přístupu, který spojuje více různých aspektů (multi-faceted approach) (Stenslie, 2010, s. 70). Obhajuje svoje užití metodologické brikoláže, podobně jako tato práce, s odkazem na rozostřování žánrů a nové epistemologické perspektivy, které se rozprostírají od pozitivismu k post-pozitivismu, od modernismu k post-strukturalismu a post-modernismu, až k metodám interpretativním, hermeneutickým, strukturalistickým, sémiotickým, fenomenologickým, feministických a antropologických (Denzin, 2000, s. 3).

4. 2 Dekonstrukce

A i když podle Derridy dekonstrukce není systémovou metodu, ale spíše programem, mohou být pro účely této práce principy dekonstrukce v kombinaci s dalšími přístupy, které vyrůstají právě z jakoby femininních forem a pohledů, nosné. Nyní se podíváme blíže na to, co mohou zvolené přístupy přinášet, jak se mohou projevat v samotném těle textu a vrůstat do něj.

Jacques Derrida, jak uvádí *slabikář*, přišel s anti-totalitárním způsobem myšlení, které nechápe texty jako uzavřené struktury se stabilními centry. Naopak v nich Derrida vidí dynamické, otevřené a decentralizované procesy bez omezujících hranic diferenčního odkazování. Derridův postup sblíží filosofické a vědecké přístupy s těmi uměleckými a estetickými.

Dekonstruktivistické postupy se vyznačují dynamičností, procesuálností, odhalováním skrytých, nejednoznačných a logice odolávajících významů a vztahů, akcentováním těch prvků a detailů v textu, které tradiční přístupy považují za okrajové či bezvýznamné. Dekonstruktivistické postupy pátrají po transverzálních a multilaterálních vztazích, které se vyskytují mezi zdánlivě

nesouvisejícími texty, zachází s procesuálně laděným kategoriálním aparátem (psaní, stopa, ruptura⁴, odkládání apod.) (Fakulta výtvarných umění VUT v Brně, 2009).

Dekonstrukce, jakkoli se právě vůči institucím vymezuje, má svůj institucionální rámec v literatuře. Podle Derridy je však literatura institucí, která sama sebe přetéká. Dekonstrukce klade důraz na samotný proces psaní jakožto na singulární akt (ten je jedinečný i opakovatelný). Dekonstrukce přichází s modelem autentického vztahu k okolí, k neustále sebe potvrzujícímu se obracení k němu. Vždy nahlížíme skrze sebe, zůstávají nám stopy. Neustále vymezujeme prostor v rámci jazyka, v rámci vztahů. Vztahujeme se k pojmům. Přijímáme je, odmítáme, ohýbáme.

Díky těmto postupům si můžeme dovolit přiznaně pracovat s vlastní subjektivitou jako s přiznanou součástí poznání, života, práce. Neklademe si požadavky po poznávání skutečnosti o sobě a bez nás, s vědomím, že i my jsme součástí komplexní sítě sycené nejistotou a neurčitostí. Porozumět současným procesům ve světě v jejich komplexitě není beze zbytku možné. Přesto s nimi chceme nějak zacházet. Uchopovat je. „Můžeme dělat věci, kterým nerozumíme, dostali jsme se na hranici lidské mysli. Technologie.“, říká Matt Ridley během svého TEDtalku (Ridley, 2010).

V této situaci není nutné pokoušet se o abstrahované objektivní soudy a výsledky. Náš autentický vztah k okolí a ke světu na nás klade docela jiný nárok. Je třeba být dobrým stopařem, sledovat trajektorie, své vlastní, skrze ně i ty jakoby další, ty co se těmi našimi nějak, pro nás poutavě či znepokojivě, kříží a setkávají.

Může se zdát, že ke křížení dochází pouze na okrajově, na samém okraji tématu, skoro náhodou, jen v jednom okamžiku, útržkovitě. Ale právě takových okamžiků si chce tato práce všímat, právě takové okamžiky stojí za průzkum, v určitém smyslu přetékají z jedné plošiny na druhou, v tom nezastavitelném pohybu, proudu, zdá se, o něco jde. Petříček mluví o přelévání do nových forem. Něco o něčem vypovídá, trochu jinou řečí, v nepatrném gestu, na povrchu rozkolísané hladiny. Takové rozkolísané stavy se skrze nastíněné způsoby práce usiluje tento text zachytit, ne

⁴ Ruptura je trhlina, zlom, roztržení tkáně nebo orgánu zevním zásahem (Klimeš 1985, s. 625). V dekonstruktivistickém duchu i tento pojem odkazuje k tématu dotyku (kůže jako nejrozlehlejší orgán těla) sám k sobě.

skrže pevné pojmosloví a vsazení slov a otázek do jednoho pevného rámce, ale právě skrže souvztažnost, dynamiku, pohyb v gestu, které sledujeme na svých vlastních rukách, které se dotýkají, rozkládají realitu a znovu staví v novém rytmu přítomného času a s vědomím bezedného prostoru.

4.3 Ozvěny dekonstrukce, feminismu a posthumanismu

Martin Škabraha (Škabraha, 2005) ve svém článku identifikuje dědictví dekonstrukce: „Myslitelé jako Heidegger nebo Derrida nám ukazují dvojí. Za prvé, že samotné základy kultury nejsou kulturně beze zbytku založitelné, vždy jim něco předchází, co nelze dostat „dovnitř“, do kulturních obsahů (ve smyslu toho, co můžeme konstruovat a dále tradovat), ale co v nich přesto nějak přebývá, jaksi exteriorně, neboť je to vůči kultuře a jejím základům „zakládající“ – ovšem: je to zakládající, které je ne-základem, dno, které je beze-dnem, je to absolutní přítomnost, která je absencí, dávající láska, která je scházením a ponecháním v opuštěnosti.”

Co nám v takové situaci, zdědené přítomnosti zbývá? Pojmy, pomocí kterých (*těž*) myslíme, neodkazují k nějaké „skutečnosti o sobě“. Jak píše Martin Škabraha (Škabraha, 2005) „Visí nad propastí, jsou jako vysokohorské lávky upletené z lan.“ A dodává: „Znovupromýšlení, pěstování, *de-konstruování* našich slov je jediný způsob, jak tento moment prožít a uvědomit si, co znamená: pojmy, u kterých na to zapomeneme, si nás rychle ochočí. V jejich vleku přestáváme být lidmi a stáváme se nejhoršími tvory pod sluncem: nevinnými, neboť nevědoucími bestii. A nutno dekonstruktivisticky dodat: přesně těmi bestii, kterými vždycky už jsme...” (Škabraha, 2005).

Mluví-li Škabraha o lásce, která dává, volá Cixous po lásce, která nezná hierarchické struktury, přesto vidí různorodost, touží po ní, je všude. O lásce, která dává, aniž by poměřovala, kolik se vrátí zpět. Zvažujeme-li různorodost, vzpomínáme i multiplicity a rhizomatická uspořádání podle Deleuze a Guattariho. Zmiňuje-li Škabraha člověka ochočeného pojmy, vybavuje se nám ironická perspektiva Nicoase Novy jakožto budoucí řeči těla, kterou mluví tělo, které je ochočeno sensorickými a digitálními systémy včleněnými do našeho každodenního života. Jsme-li podle Škabrahovy bestii v určitém ohledu jsme jimi vždy, spolu s Etienne Bensonem a Nigel Rothfels se můžeme ptát, jak se k bestiím stavíme, jak se nás jejich způsoby existence dotýkají,

co o nás říkají, co my říkáme o nich. Když je řeč o bestialitě, přichází Haraway s mýtem kyborga, který pro ni povstává právě v okamžiku překračování hranice mezi člověkem a zvířetem, s upozorněním na znepokojivé, nově objevené, radostné a těsnější sepětí, které se pak podobně projevuje i ve spojení člověka s technologiemi a stroji (Haraway, 2002, s. 54).

V neurčitém, ale pulsujícím sepětí, tu tedy na konec i na začátku visíme nad propastí a ptáme se, co pro nás dotyk v novomediálním prostoru znamená, jaké jsou adekvátní způsoby jeho uchopení a znovupromyšlení. Zdá se, že předestřené ironie, nejednoznačnosti a nevinné bestiality se při tomto postupu jen těžko zbavíme. Jako řešení se tedy nabízí přijetí této situace, její vědomé včlenění do pracovního prostoru. Ironie, jako programový prvek postmoderní literatury, jako jedno z východisek, jako významotvorný příspěvek k tématu.

4.5 Ironie

Když Haraway píše *Manifest kyborgů*, zakládá tím svůj ironický politický mýtus věrný feminismu, socialismu a materialismu. (Postulovanou věrnost chápe jako jakýsi druh rouhání bez odpadlictví.) O ironii Haraway píše: „Ironie znamená protiklady, které se nerozkládají na větší celky (ani dialekticky), napětí, které drží pohromadě neslučitelné věci, neboť obě či všechny jsou nutné a pravdivé. Ironie je o humoru a vážné hře.... Ve středu mé ironické víry, mého rouhání, je představa kyborga.” (Haraway, 2002, 51-52). Podobně tato práce se ironicky obrací sama na sebe. Skrze fenomén dotyku udržuje napětí mezi obsahem formou. Je tomu tedy tak, že je psána z mýtické pozice kyborga? Není to vyloučeno. Některé momenty této interpretaci nahrávají. Jiné hovoří jinak. Záleží i na způsobu čtení.

Vzhledem k tomu, že autorka tohoto textu došla k otázkám po adekvátní metodě práce, po matérii, i po vlastním (ženském) těle, které se vztahuje ke světu nových technologií a médií, ukázalo se být dalším významným momentem setkání s projektem komplexního vyjádření zvaným *écriture féminine* od Hélène Cixous. Cixous se *écriture féminine* blíže věnuje ve svém textu *The Laugh of the Medusa (Le Rire de la Méduse)*⁵, který vyšel prvně v roce 1975. Mimo

⁵ Cixous tento požadavek tvořivého jednání postuluje v roce 1975 v textu *Le Rire de la Méduse*, v roce 2001 vychází kniha s přebalem zobrazujícím lidskou ruku spojenou s mechanickým zařízením a názvem *Le Rire de la Méduse et autres ironies*, zdá se, že i svět Hélène Cixous je ironie plný. Což už ale jasně ukazuje její práce s postavou a smíchem Medúzy.

jiné v něm Cixous nabádá, abychom se nebáli a podívali se bájně Medúze přímo od očí. Pak konečně uvidíme, že její pohled není smrtelný. Uvidíme ji, jak je krásná. Uslyšíme, jak se směje (Cixous, 1976, s. 885). Je to snad ten ironický smích, ve kterém zní ozvěna smrti a ženské sexuality, dvou neuchopitelných věcí, který nás obvykle dle Cixous tak děsí? Ten smích, který tak dobře známe. Odkud asi? Haraway i Cixous, obě pracují s ironií a píšou o ní. Každá po svém. Zřejmě pro to mají dobrý důvod, zřejmě to jejich témata i přístupy vyžadují.

Jakkoliv není zmíněný projekt Hélèn Cixous prost kritiky, pro účely této práce se hodí a spolu s dalším do ní v duchu postmoderního věku prosakuje. Samotnému *écriture féminine* jakožto tématu je později věnovaná jedna kapitola této práce. Nyní se však ještě vraťme k otázce matérie, která je s tématem dotyku jakožto tělesné interakce, s aspekty femininity (jakožto s ohledy často spojovanými právě s tělesností), i s technologickými možnostmi haptických rozhraní významně propojena.

4.6 Tělo a myšlení

Vydeme-li ze samotného procesu vzniku tohoto textu, nabízí se nám jedna z možností, kterák přistoupit ke komplikované a komplexní otázce matérie mimo tradiční dualistické členění. Skrze sledování trajektorie spojující otázku matérie, myšlení a tělesného úkonu se nám otevírá specifický úhel pohledu, způsob uchopení. Jako jeho ilustrace a přiblížení nám nyní poslouží studie Niny Samuel.

Nina Samuel se věnuje otázce propojení matérie a myšlení v kontextu práce fyzika Otto Rösslera. Ukazuje tak na alternativní, ale funkční modely myšlení a jednání. Samuel poodkrývá Rösslerův postup práce, konkrétně okamžik nalezení správné formy, řešení problému, ke kterému Rössler dochází skrze kresbu. Podle Rösslera proces násilného zkrocení vytváří podmínky pro smír mezi materiální a analytickou myslí. Když je objevena adekvátní forma prostřednictvím kresby, tak se následná analytická práce na problému zdá být triviální a jednoduchá (Samuel, 2011), přibližuje Rössler specifické a epistemologické postupy.

Samuel (Samuel, 2011) užívá pojmu „thinking with the hand”⁶. Odkazuje tak na již zmíněné Beuysovo „thinking with the knee”. Hovoří o performativním modelu myšlení, který paradoxně zkoumá v oblasti abstraktních přírodních věd, matematiky a fyziky. Samuel upozorňuje, že proces získávání nových poznatků je třeba zvažovat v kontextu jeho materiálních a mediálních aspektů reprezentace, dané situace. Spolu s proudem tak zvaného nového či mediálního materialismu se tak dostáváme z domněle čistě virtuálního světa kyberprostoru zpět do našich těl, která se nám však nevracejí sama o sobě, nýbrž jsou zapředená do komplexních, ale těžko uchopitelných sítí, vztahů a polopropustných membrán.

4.7 Styčné body

Tímto se nám otevírá rozlehlá plošina vzájemně se prostupujících, dotýkajících se, způsobů poznávání, vztahů ke světu, k sobě samým. Když Irigaray odkazuje k dotyku k sobě samé, činí tak ve vztahu k sebevyjádření, které je obráceno ven i dovnitř. Stenslie hovoří o autoetnografické metodě, která nám umožňuje mluvit vlastním hlasem a skrze subjektivní zkušenost. Cixous mluví o typicky femininním gestu, o nutnosti nechat mluvit tělo, necenzurovat ho. Pallasma o myslící ruce, hodnotě nejistoty. Merleau-Ponty o procesech vtěleného myšlení. Otto Sibium o ztělesněném vědění⁷. Rössler o téměř slyšitelném momentu lusknutí, který se dostavuje během kreslení. Motiv ruky a dotyku nese svůj význam, spolu s našimi těly, způsoby vyjadřování, přijímání, komunikace a existence. V jakém momentě a v jaké situaci se setkávají nová média s aspekty femininity?

Tato práce s sebou přináší několik různorodých hledisek, skrze která se vztahuje k otázce dotyku. Je trochu mapou, na jejímž nákresu jsou slepá, ještě neprobádaná místa, která volají po bližším prozkoumání. Zároveň (a právě i díky jejich přítomnosti) může zachytit část prostoru, vymezit

⁶ Juhanni Pallasmaa (Pallasmaa, 2012) se tématu myšlení propojeného s rukou věnuje ve své knize *Myslíci ruka / The Thinking Hand, Existential and Embodied Wisdom in Architecture*.

⁷ Otto Sibium (Sibium, 2011) se ve svém výzkumu zabýval vědeckými postupy v kontextu „embodiment of knowledge“ (propojení procesů poznávání a lidského těla). Pracuje s konceptem „gestural knowledge“, který usiluje o překonání tradiční dichotomie těla a mysli. Sibium zmiňuje význam proutkařů, kteří byly v 17. století zásadními odborníky pro německý důlní průmysl. Postupy proutkařů během sbírání dat o vodních a nerostných zdrojích byly právě příkladem toho, co Sibium pojmenovává jako „embodiment of knowledge“. Speciálně kvalifikovaní proutkaři dokázali pomocí kusu dřeva a svých rukou vypátrat nerostné a vodní zdroje. O „wifi proutkařích“ kteří s notebookem v ruce chodí po veřejných prostranstvích a hledají signál píše i Dan Hill v knize *Curious Rituals: Gestural Interaction in the Digital Everyday* (Chiu, 2012, s. 30).

území specifického charakteru a různorodých procesů. Když Lyotard mluví o postmodernismu, říká: „K invenci nového dochází vždy uprostřed názorové různosti. Postmoderní vědění není pouze nástrojem moci. Zjemňuje naši vnímavost pro různosti a stupňuje naši schopnost snášet nesouměřitelné. Svoji rozumnost nenachází v homologii expertů, nýbrž v paralogii vynalézajících.” (Lyotard, 1998, s. 99).

A tak se i metoda této práce opírá spíše o imaginativní syntézu než o podrobnou a systematickou analýzu. Od zkoumaného objektu přechází spíše ke koláži, surrealistické kompozici, sledující stopy, nakukující do štěrbin. Od osvícenského konstruování zákonů reality, rovnosti a rovnováhy, vymezení se vůči chaosu, objektivizace a klasifikace, spíše k odzrcadlení, k hledání podobností v odlišnostech, k autentickému vztahu mimo zaběhlá klišé, mimo klasické modely světa a navyklé způsoby vnímání. Dekonstrukce v sobě nese ironii, podobně jako smějící se Medúza nebo vysvětlení dotyku skrze zákony kvantové fyziky. Textem prosakuje ironie textů a manifestů rozostřujících a převracějících řádné a pracně vystavěné hranice.

5. Paradox metody a tématu - obsahu a formy

A: „V podstatě je celý náš život dialogem, který vedeme s okolním světem, řeč slov si nezadá s řečí těla.” @HOGENOVÁ

Slovním spojením „ironie dotyku” & „paradox metody a tématu” odkazují na neuchopitelnost situace, která se nás bytostně dotýká. Dotyk je obsažen v samotném procesu interakce, jako takový však pomíjí a znovu se nastoluje. Stává se. Tak se téma práce a metoda zpracování tématu staly dvěma neoddělitelnými, prolínajícími se oblastmi. Spolu s Deleuzem a Guattarim můžeme otázku tématu a metody nahlížet mimo univerzální a transcendentální roviny, ve kterých má jedna navrch. Přijímáme záhybovost, prvky a částice, jejich ne-uskutečněné přechody, procesy stávání se a skoky na rovině konzistence, rovinu absolutního pohybu nebo nehybnosti. Rovinu konzistence (ležící mimo metafyzické zření) můžeme nahlížet jako nekonečné částičky nehmatatelné látky, které vstupují do různých spojení (Deleuze, 2010, s. 287-288).

S tím, jak se vlastní téma práce překlápí na úroveň metody, tak autorka v upřímném děsu zjišťuje, že v posledku zkoumá sama sebe, sobě *vlastním* způsobem. Stává se subjektem i objektem vlastního textu. Stenslie podobně ve své studii *Virtual Touch* píše: „The fact that my own work on touch is at the centre of this thesis implies a lack of distance between the experience (subject) and the object (observed) of inquiry.” (Stenslie, 2010, s. 15). I přesto (nebo možná právě proto) při takovém způsob práce k něčemu dochází, něco se děje.

Zřejmě podle plánu: „Strom je dán v klíčku, ale podle plánu, který dán není.“ (Deleuze, 2010, s. 299). Zřejmě k tomu dochází právě ve spojení s tématem práce, vždyť i hmat je jakési *zwischen*, oblast přechodu kvalit a stavů, subjektivně-objektivní oblast, kde se mísí tělesné komponenty s vlastnostmi objektu (Petříčková, 2011, s. 119). Na úkor udržovaného objektivního odstupu od problému, avšak s o to větším osobním zapojením. Spolu se studií od Stålea Stenslie i tato práce nese naději, že osobní přístup vyváží mírnější odstup od tématu, že podobně jako *Virtual Touch* naznačí osobní epistemologickou trajektorii, která se nachází v jakémsi hybridním stavu na pomezí umělecké intervence a akademického výzkumu.

Možná to byla jen dobře nalíčená past, pokusit se popsat fenomén každodenního života pomocí „vybraných aspektů femininity”. (Možná jen nevhodné nalíčení, špatný make-up. Možná skvěle přiléhající kontura tvořící smysluplný tvar.) A tak v tomto rozmlženém prostoru, subjektu a objektu, tato práce skrze zvolený ohled nechává vystoupit několik momentů současného světa nových médií v rámci vlastního textu a způsobu psaní, práce, hledání tématu a souvislostí. A tak by úvod práce mohl být i dílčím závěrem. K rozostření hranic docházíme v první řadě u sebe, tím se nám otevírá svět. Nebo mi jemu. Jak píše Bachelard „člověk je pootevřené bytí” (Bachelard 2009, s. 220).

Vektor a bod

Pokud bychom zůstali jen u úvodu a závěru práce, jakožto u dvou fragmentů, příliš nového bychom se nedozvěděli. Tato práce je psána jako reminiscenční, na sebe volající a vzájemně se dotýkající celek. To co zde chybí, je pevné vymezující stanovisko, které jsme navyklí očekávat, a často tak činíme oprávněně. V textu, který právě čteme, je však takový moment obětován pokusu

o jiné, fragmentární zachycení jednoho z mnoha okamžiků světa nových médií. Pokusu s příměsí autoetnografické metodologie (můžeme pozorovat blízkost s empirickou fenomenologií), která se opírá o předpoklad, že pokud chceme porozumět druhým, měli bychom nejdříve rozumět sobě (Harold, 2006).

Stenslie mluví o možnostech takového sebezporozumnění, sebereflexe právě skrze proces psaní, které se vztahuje k naší realitě, a skrze vlastní umělecký výzkum, který zakládá na své multisenzorické instalaci. Při průzkumu uplatňuje metodu pozorování účastníků instalace (sleduje jejich chování, reflektuje ho skrze volný způsob psaní), analýzy dokumentárních materiálů (video nahrávky z prostředí instalace), reflexivního psaní (odrážející osobní zkušenosti), diskuzi (kritické hovory se přáteli, které odhalují objevující se témata v nové hloubce) (Stenslie, 2010, s. 72).

Obrátíme-li se spolu s metodou i k vlastnímu tématu práce, dostaneme se k zajímavému sepětí obou. Zastavme se na malou chvíli v jednom konkrétním bodě, u pupíku. Přijmeme-li spolu s Pallasem, že „mé tělo je opravdovým pupkem světa, i když ne ve smyslu nahlížení ústřední perspektivy, ale jako výhradní stanovisko nahlédnutí, paměti, představivosti a integrace.“ (Pallas, 2012, s. 103). A podíváme-li se sami na sebe spolu s Zarzyckou: „The navel is a skin mark.“ (Zarzycka, 2007, s. 134). Znovu si připomene, že máme pupík, který po narození nemá v životě člověka žádnou konkrétní anatomickou hodnotu. Je pouze indikátorem toho, že novorozeně bylo odříznuto od vlastní matky. Označuje dřívější tělesný otvor, který ve specifické době plnil specifickou funkci. Pupík je stopa prvního poranění. Bolesti. Mají ho ženy i muži. Může nám být připomínkou zranitelnosti těla. Vnější hranice našeho těla jsou přece křehké (Zarzycka 2007, s. 134).

Paradoxně i pupík (belly button), jak rozvádí Zarzycka, vyvolává spory, přestože ho mají od narození ženy i muži. Zarzycka zmiňuje Elisabeth Bronfen, která spojuje pupík předně s otázkou žen a poukazuje na to, že ženský pupík jakožto erotogenní vstup do vagíny podléhal v Hollywoodu (na rozdíl od pupíku mužského) cenzuře. Podle Bronfen andělé pupík nemají, ale když znázorňujeme podle božího obrazu Adama a Evy, tak jim pupík uděláme. Pupík můžeme v tomto kontextu, v mapě těla i textu, vidět jako znak a pouto člověka. Jako výchozí bod jeho subjektivity a zároveň připomínku našeho napojení na svět.

V této práci se témata, pojmy i forma se neustále obracejí k sobě, vzájemně zpřesňují, zavínají se a rozvíjejí v celku textu. Jak mě upozornila Dita Malečková⁸, „Fragmenty nezanechávají stopu, jsou prchavou feromonovou mapou mravenců, rychle se ztrácejí, jakkoliv chvíli ukazovaly směr⁹ pro ostatní, životně důležitý vektor.” Věřím, že pokud se zmíněné fragmenty citelně vzájemně dotýkají, třou, přiléhají, lehce se napadají, odrážejí a přijímají, mohou tento důležitý vektor společně ustavovat, jakkoli je problematické s ním v tradičním smyslu dále pracovat. Smysl i tělo textu jsou tak nejlépe uchopitelné právě v přítomném okamžiku čtení.

Budiž mým osobním cílem, hledat v této spleti ten pravý referenční bod, od kterého se žádoucí forma přesného vyjádření a vzájemnosti neustále znova a znova odvíjí. Děje se, prochází neustálým procesem stávání se. „Jediný způsob, jak vystoupit z dualismů, být-mezi, procházet mezi, tvořit intermezzo, žít to, co žila ze všech sil v celém svém díle Virginia Woolfová, nestále se stávat.“ (Deleuze, 2010, s. 311). V tomto okamžiku můžeme spolu Deleuzem a Guattarim pocítit další lehký závan femininního aspektu¹⁰, který se staví mimo pozici dualistického rozdělení, vůči kterému se ostatně pokusila vymezit i tato kapitola.

5.1 Kontext vzniku textu

Práce vzniká v intenzivním kontaktu¹¹ s klávesnicí osobního počítače, s monitorem, s díly jiných lidí, s odkazem na autorskou interaktivní instalaci *Taboo Socket - Zásuvka*, s výsledky procesů

⁸ V rámci zpětné vazby na seminární práci z kurzu Umění, kultura a nová média, 2011/2012.

⁹ I ukazatele směru se ve světě nových médií proměňují. Namísto trajektorie slunce a napřažené paže obvykle sledujeme navigační systémy GPS s dotykovým displejem a kurzory na plochách svých osobních počítačů. Grafické rozhraní počítače nám pro pohyb v kyberprostoru tradičně nabízí například symbol šipky či ručičky.

¹⁰ Mladá dívka je jim jakýmsi blokem stávání se. Ale není to jen tak, že se mladá dívka stává, ona sama je tím stáváním se. Podle Deleuze a Guattariho můžeme všechna stávání se nazírat skrze klíč stávání-se-ženou (Deleuze 2010, s. 312).

¹¹ AUTORSKÉ A SUBJEKTIVNÍ POZNÁMKY POD ČAROU:

¹¹ Koušu si do vlasů.

¹¹ Češu se.

¹¹ Mnu si kůži na obličej.

¹¹ Vylučuji.

¹¹ Vařím rychlá jídla.

¹¹ Klikám.

¹¹ Dívám se z okna, tetelí se tam strom.

¹¹ Když čtu feministické teorie, přichází pod okno opálení zahradníci s hadicemi nebo sekačkami.

¹¹ Na počítačové myši je něco vzrušujícího.

digitalizace a subjektivního vztahování se k vynořujícím se otázkám. Těmto procesům odpovídají i užité komunikační strategie i užité subjektivní vyjadřovací prostředky.

„Ten, kdo se dotýká, se nemůže stát nikdy čistým subjektem. V doteku jsme vytrhováni ze sebe...“ (Petříčková, 2011, s. 117). Ohmatat, dotknout se, spíše než pozorovat a ukázat. Jakkoliv jedno není možné bez druhého. Proces ohmatávání se v prvním plánu soustředí na jinou úroveň než zrak a pozorování. „Oko přenáší ruku do velkých dálek a ruka informuje oko v intimní míře. Dotek je podvědomí zraku a tento skrytý hmatový zážitek určuje smyslové vlastnosti vnímaného objektu.“ (Pallasma, 2012, s. 105). Hmat a dotyk nám zprostředkovávají specifickou úroveň a hloubku interakce a poznání.

Jsem si vědoma případné diskutability¹² zvoleného přístupu v akademickém kontextu, přesto věřím, že hledáme-li způsoby, jak se vztahovat k naší současné a poněkud komplikované novomediální realitě, mohou být právě (vedle dalších, se kterými se doplňují) právě takové způsoby práce nosné.

Během studia textů i subjektivního pozorování a prožívání jsem objevila řadu nových souvislostí a zorných úhlů. Věřím, že následující text je jednou z možností, jak zprostředkovat proces, během kterého tento text postupně vznikal. A přispět tak svým dílem do debaty odehrávající se v rámci studia nových médií.

¹¹ Zvykáme si na sebe. Já a Acer. Je odřený. Ztěžka odvětrává. Vydrží dvacet otevřených oken. Pravidelně usíná. Zpíváme si. Písničky jakoby vybírám já. Když usne, vidím sama sebe. Sedím dva metry od zdi, aby měl dost energie. Vozím ho na chatu i za rodiči. Tam si ho většinou nevšímám. Minule jsem ho vyndala v kavárně. Bylo mi pak trapně, vůbec se tam nehodil. Vařili tam výbornou kávu.

¹¹ Zabydluji se. V pokoji. S šestnácti okny. V bytě s pěti lidmi. Euforie z mokré trávy, hlíny, syrového špalku dřeva.

¹¹ Tančíme. Hudba. Země. Bosé nohy. Je to mnohem lepší. Tráva se lepí na chodila. Chodidla na trávu. Tady jsme doma. V těle. Jako v pokoji. Jako v domě. V zemi. Za obzorem.

¹¹ Otevřeným oknem nalítaly do pokoje mušky. Poletují kolem světla a spolu s ním připomínají model atomu.

¹¹ Téma dotyku a hmatu vede k jinému způsobu práce a uvažování. Tolik inspirativních studií, myšlenkových proudů.

¹² CITÁT PRO UKLIDNĚNÍ SUBJEKTU: „A scientist, an artist, a citizen is not like a child who needs papa methodology and mama rationality to give him security and direction; he can take care of himself, for he is the inventor not only of laws, theories, pictures, plays, forms of music, ways of dealing with his fellow man, institutions but also of entire world views, he is the inventor of entire forms of life.“ Paul Karl Feyerabend (1982, Science in a Free Society)

Na začátku byla Nekompatibilita.

Na začátku byla Kompatibilita.

Na začátku bylo Slovo.

Na začátku byl Dotyk.

Sedím a moje prsty se v krátkých intervalech dotýkají klávesnice.

Před očima se mi objevují slova.

Neříkám, že dotyk byl dřív.

Sedím a hladím svoje rty.

Tak píšu.

6. Femininita v současném světě nových médií

Jsme plošinami v síti. Průsvitné blány napnuté mezi příčkami. Příběhy a obrazy tvoří zrcadlející se plochy v polyhedronu. Stále ta stejná informace a jedinečnost subjektu. Ironie osudu.

Ležím na zemi. Přeletěl pták. Vnímáme. Fouká. Sedím u stolu a proplouvám kyberprostorem.

Hledání informací, které se prolínají, ale těžko se spojují do lineárně plynoucího příběhu.

Otevírání nových obzorů. Kolísání. Spící články, slova, obrazy, které se aktualizují dotykem.

Kurzorem. Pohybem.

Převrácení os. Mele se to o sebe. Ještěže jsou těla. Poslouchají, povídají si, když my neslyšíme.

Notifikace, emaily a aktualizace přicházejí bez přestání. Vedeme dialogy napříč. Ganéša má

podle vzoru slona velké uši. A my? Místo rtů vkládáme prsty do řady písmen. Právě teď. Ve snaze o dialog.

Na začátku této práce stál předpoklad, že rozmach sociálních sítí, technologií, dotykových rozhraní, nejrůznějších forem komunikace, open-sourcových projektů, sdílení dat, nových způsobů spolupráce (například crowd-sourcing, transdisciplinárity, nomadické alternativní laboratoře, DIWO-Do It With Others), způsobů intervence (například hacking, critical design) a interakce spolu s jiným nese právě i znaky toho, co můžeme nazývat feminitou. Z nastíněné novomediální sféry jsem si pro další průzkum vybrala situaci, která vyvstává při dotyku „člověka“ a „technologie“. V prvním plánu člověka a jeho mobilního telefonu s dotykovou

obrazovkou. Abychom tuto situaci mohli dále podrobit zkoumání, přiblížíme si nyní vybrané aspekty femininity¹³.

Archetyp ženy se nám skrze naše kulturní vyprávění ukazuje ve spojení s tělesností, emotivností, materií, přírodou, vidí ženu jako udržovatelku života, ochránkyni krbu, součást nehierarchického uspořádání, sociální sítě či kruhu. Spolu s tím je žena ztělesněním neurčitosti, citlivosti, intuice, snivosti, iracionální stránky, nečistého, chaotického, tajuplného. Žena není tajuplná, tím tajemstvím sama je, jak píše Deleuze a Guattari (Deleuze, 2010, s. 326). Jak trefně podotýká v kontextu feministických teorií Dolejšová jsou tyto aspekty, které přisuzujeme ženám, „zcela nečitelné pro mužské symbolické chápání, unikající možností falogocentrického jazykového pojmenování” (Dolejšová, 2013, s. 43).

Mimo tento falogocentrický svět se snaží dostat feministické autorky hlásící se o slovo se převážně v 80. a 90. letech 20. století. Patří mezi ně Julia Kristveva, Héléne Cixous, Luce Irigaray, Judith Butler, navazuje na ně se svým posthumanistickým přístupem Donna Haraway. Jak dále upozorňuje Dolejšová, jejich přístupy pracují Lacanovu teorií zrcadlové fáze, která staví ženu do pozice konstitutivního druhého (žena jako ztělesnění jiného, tajemného, monstra) (Dolejšová, 2013, s. 43).

Jenže z pozice „ženy”, není to totální ironie, nesouměřitelnost o něčem takovém vůbec muset mluvit? O sobě jako o druhé? Zrcadlová dvojnost a dvojnost, jako dualita. Ten druhý, kterým jsem já. Zrcadlo je pro člověka fascinující zkušenost. Jenže femininní aspekty nejsou v opozici k těm maskulinním. Člověk je sám sobě obrazem i předobrazem, prostřednictvím jemu cizorodé hmoty. Svět v zrcadle je nedotknutelný. Stejně jako obraz člověka samotného. Odhází spolu s námi. Na fotografii setrvává o nepatrný zlomek času déle. V zrcadle jakoby se člověk dával sám sobě, zrcadlo jakožto element, objekt, subjektivně zračící naše tělo, obraz člověka. Není to dvojnost sama o sobě, opět je tam ten okamžik mezi, skok, kterým je světlo v zrcadle. Dvojník. Ale mezi námi třetí. Vidíš? Neviditelný. Nedotknutelný. A ten, který vidí svou kůži a mne si svaly. Napodobujeme se. Když se dívá dostatečně dlouho, zmizí. Když se dotkne dna, vyletí.

¹³ Ženské somatické nebo psychické znaky, rysy, vlastnosti osobnosti, chování a prožívání (Kohoutek).

A ten třetí. Uniká možnostem falogocentrického pojmenování i uchopení. Objevuje se na okamžik, v dotyku, v okamžiku, kdy promlouvají rty. V textu *When Our Lips Speak Together* Irigaray píše: „How can I touch you if you're not there? Your blood is translated into their senses. They can speak to each other about us. But *us*?” (Irigaray, 1980, s. 69). A nabádá k vykročení mimo tento rámec jazyka. Tento falogocentrický způsob uchopení a pojmenování, totiž znemožňuje vzájemný dotyk. Cixous přispívá do diskuze a poznamenává, že muži neslyší, když ženy mluví (Cixous, 1976, s. 881). Jako se sami sebe nikdy nedotkneme v zrcadle. Jako je pro nás zpočátku komplikované koordinovat vlastní tělo při pohledu do zrcadla. Pokud se prostřednictvím zrcadla nedotkneme ani sami sebe, jak bychom se mohli dotknout druhého, jiného? Dotyk není uchvácení ani možnost pojmout, dotyk je příležitost k sepětí.

Není-li zrcadlo dostatečné, jaká další východiska a možnosti po uchopení femininity se nám nabízejí? Haraway překračuje zrcadlejší se dno propasti mezi femininitou a maskulinitou a při konceptualizaci kyborga, jak píše Dolejšová, vychází z performativní pojetí genderu Judith Butler¹⁴, tělo ani původ nejsou definitivně určující, identita nemá esenciální založení, je manipulovatelná, formovatelná. Tyto možnosti uchopení problému přicházejí spolu s techno optimismem Dony Haraway (Dolejšová, 2013, s. 44). Dolejšová shrnuje požadavek Donny Haraway, která definuje ženu jako kyborga, v souvislosti s jinými feministickými pracemi (k tělu se otevřeně hlásí například dále zmiňovaná Cixous). „Na rozdíl od tradičního feministického požadavku *návratu k tělu a přírodě* se zde tedy setkáváme s posthumanistickým požadavkem změny, voláním po nové nezávislosti na biologických predispozicích a po možnostech technologického překračování tělesného determinismu.” (Dolejšová, 2013, s. 45).

Cixous v jistém smyslu po návratu k tělu volá. Mluví o zabití falešné ženy, o ženském těle, o zdroji, za který ho považuje. Jak se projevují aspekty femininity v jejím textu? Cixous femininitu

¹⁴ „Butler rozšiřuje dvojici základních proměnných vymezujících genderové vztahy – tj. biologické pohlaví (*sex*) a pohlavní identitu (*gender*) – o třetí proměnnou v podobě tzv. genderové performativity (*gender performance*). Tou Butler odkazuje k aktivním projevům jedince, jeho vnější stylizaci a opakování vzorců chování, typicky přisuzovaných ženské či mužské pohlavní identitě.” (Dolejšová 2013, s. 44)

spojuje s bisexualitou¹⁵, rozptýleností, organickou rozkoší, neohraničeností, kosmickým rozměrem, s láskou, dechem, prostorem mezi, pulzujícím životem, fyzickou materializací, nelineárním postupem, s tím, co stojí mimo objektivizaci, s tím, co nelze definovat, ale přesto existuje. Klade důraz na autentické vyjádření ženy, které cítí v zásadní souvislosti s jejím tělem, s materií, jazykem. Poznává, že když žena veřejně mluví svým tělem, tak jeho projevem materializuje, co si myslí (Cixous, 1976, s. 831).

Význam materiality a tělenosti vyzdvihuje i americká teoretička médií Laura U. Marks, která se mimo jiné zabývá i haptickými a tělesnými dimenzemi současného mediálního umění. Pracuje s Deleuzovou teorií, feministickými a post-psychoanalytickými teoriemi, Piercovými sémiotickými kategoriemi a s afektivní a tělesnou zkušeností s objekty novomediálního světa. Ve své knize *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media* navrhuje nahrazení diskurzu virtuální transcendence a technoliberalismu v kyberprostoru (kyberprostor je v tom diskurzu viděn jako nemateriální, nespojitý, sestávající se z čistých dat a symbolických informací) diskurzem ve všem přítomné materiality a tělesnosti. Pro Marks (Marks, 2002) jsou digitální média materiálními médii v mnoha ohledech (na úrovni kvantové fyziky, v kódu, ale také na sociální a globální úrovni). V jejích textech můžeme též hledat a nalézat souvislosti mezi mediální sférou a tím, co přináší aspekty femininity.

K textu Donny Haraway, Laury U. Marks i Héléne Cixous se ještě později vrátíme. Nyní nám však tyto útržky z jejich světů ukazují různé pohledy, aspekty femininity. Spolu s Haraway bychom však měli počítat i s tím, že něco jako femininita vlastně neexistuje. Možná se na konci této práce spokojíme s tím, že z pozice autorky tohoto textu budeme namísto aspektů femininity uvažovat o aspektech subjektivity. Která bude nakonec pro druhého stejně tajuplná jako zpočátku zvažovaná femininita.

Vzhledem k výše řečenému se v dalším textu budeme soustředit na zvláštní situaci dotyku, která vychází ze schopnosti lidského těla interagovat skrze smysl hmatu. Tělesnost, kontakt matky a dítěte, citlivost, neurčitost ... to jsou některé stopy, které vedly ke zvolení dotyku jako

¹⁵ Helene Cixous and Catherine Clement (1986) ve své společném textu *The Newly Born Woman* přisuzují ženě bisexualitu (jako to, co se nevyklučuje, jako to, skrze co, se žena otvírá druhým). V jejich pojetí se žena neustále proměňuje, její tělo je nekonečné, nestaví hierarchické systémy ani hranice své touhy. A tak nadržuje jazyk za zuby, ale namísto toho se vyjadřuje na tisíc způsobů.

ústředního tématu této práce. Jak bude dále rozebráno, situaci dotyku se budeme věnovat v kontextu nových médií. Tedy v kontextu současných trendů¹⁶ masově rozšířených telefonů s dotykovými obrazovkami, tabletů a dalších zařízení a technologií, které naše hmatové zkušenosti posouvají do jiné roviny. V naší každodenní realitě jsme neustále s něčím nebo někým v kontaktu, dotýkáme se displejů, klávesnic, svá těla ohýbáme do žádaných a podivných pozic, někdy z důvodu nekompatibility, jindy aby zařízení kolem nás mohla zpracovat naši existenci a zařídit se podle ní.

6.1 Hmat

„Všechny smysly včetně zraku jsou prodloužením smyslu hmatu. Smysly jsou specializací kožní tkáně a všechny smyslové zážitky jsou způsoby dotýkání a tím jsou spojeny s hmatovostí.“

(Pallasma, 2012, s. 102). Kůže se rozprostírá po celém těle, je naším prostředkem komunikace.

Díky hmatu po celém těle vnímáme nějaký dotek, i když si to ne vždy uvědomujeme.

Hmatových tělísek máme asi půl miliónu a jsou v kůži umístěna v různé intenzitě (Koval, 1983, s. 108). Další pak na sliznicích uvnitř těla. Haptický systém je spojený s pohybem, takže zásadně ovlivňuje způsob, jakým vnímáme svět. Hmat je schopnost dotyku (Petříčková, 2011, s. 115).

Dotyk je specifickým případem hmatové zkušenosti, je způsobem, jak objevujeme okolní prostředí. Dotek můžeme chápat v přímém vztahu k pokožce, k vnímání tlaku (spíše než k vnímání teploty a bolesti) (Stenslie, 2010, s. 31-34).

Pallasma mluví o hmatovosti lidského života a cituje antropologa Ashleyho Montagua, který hovoří o hmatu jako o *matce smyslů* (Pallasma, 2012, s. 102). Petříčková spolu s Merleau-Pontym mluví o synergické jednotě těla a hmatu jako o jeho hraniční zkušenosti (Petříčková, 2011, s. 115). To, že cítíme interakci s nějakým předmětem vně hranice, je dáno právě naším smyslem pro pociťování tlaku. Hmat je poměrně přesný, stejně jako ostatní smysly však ochabuje, pokud se necvičí. Při jeho ztrátě nebo poškození člověk ztrácí schopnost (anglicky

¹⁶ Má zkušenost ze začátku roku 2013 s cestováním pekingským metrem byla z hlediska dotykových rozhraní jedním z významných upozornění na tento zvláštní jev. V čínské megapoli, kde žije okolo dvacetimiliónů lidí, lidé jezdící v metru s četností, která s naší českou situací nesrovnatelná, používali k zabavení své dotykové telefony či jiná podobná zařízení. Ke komunikaci, hraní her... Můžeme hádat, jaké jsou jejich intence, část z nich poodhalí Novova studie, zdá se však, že kontakt s digitálním zařízením jeho uživatele uvrtává do jakési virtuální osobní bubliny, zprostředkovává jistý druh intimity, která je zřejmě ve světě našich megaopolí a zasítovaných kyberprostorů žádoucí.

kinaesthesia) uchopovat předměty a pohybovat se v prostoru. „Hmat je senzorický způsob, jak integrovat naše zkušenosti světa a nás samých.“ (Pallasma, 2012, s. 102). Pallasma upozorňuje na propojení vizuálních vjemů a hmatového kontinua, na paměť těla, které si pamatuje, kdo jsem, jak jsem ve světě.

Hmat je historicky spjat s lidskou prací, ruční výrobou, zacházením s nástroji, zručností umělce (výtvarné umění, hudba, užité umění...), se sportem a pohybem. Dnes se tato situace proměňuje. Přístroje, stroje, i technologie, které využíváme v našem světě, vyžadují jinou úroveň dotyku. Stačí nám ovládací prvky, rozhraní, nemusíme se dostat (někdy dokonce ani v umělecké oblasti) do kontaktu se samotným materiálem (tak jak ho klasicky chápeme).

Způsoby, jak s hmatem zacházíme, jak se skrze něj vztahujeme ke světu, se proměňují spolu s naší kulturou. Předměty, kterých se dotýkáme, nedotýkáme, způsoby, jak tak činíme, jsou ovlivněny kulturou, zákazy, normami a společenskou situací. Stejně jako způsoby, jak se skrze hmat vztahujeme k sobě samým i ke druhým. Přestože je hmat prvním smyslem, který se u člověka během jeho vývoje probouzí, umožňuje interakci matky a dítěte, formy, do kterých ho během života přeléváme, jsou různé a ovlivňují náš vztah s tím, co nazýváme okolní svět. Jednou z forem, skrze kterou se hmat specificky projevuje, je právě i sféra nových technologií a médií.

Stenslie tuto formu zkoumá z hlediska virtuální reality, zajímá ho, jak se můžeme v takovém prostředí dotýkat, jak takový dotyk můžeme pociťovat i realizovat, patrá po vztahu dotyku a uměleckého vyjádření. A pojmenovává zkušenost dotyku, která je zprostředkovaná elektronickou a digitální technologií, jako „virtual touch” - „virtuální dotyk” (Stenslie, 2010, s. 18). Hmatové technologie podle něj staví most mezi tím, co považujeme obvykle za reálný (fyzický) a virtuální (nehmotný) svět a vlastně takovou distinkci narušují. Na takové technologie a jejich vývoj se podíváme v další kapitole.

6.2 Nová média dotyku

Zářným příkladem jedné z forem dotyku v novomediálním prostředí je dotyková obrazovka (touchscreen), která dokáže detekovat přítomnost a místo dotyku na zobrazovací ploše. K dotyku dochází rukou či jiným pasivním předmětem. Díky bezprostřednímu kontaktu se zařízením se

využívá pro různé účely (např. osobní digitální asistent, zařízení pro satelitní navigace, mobilní telefony, kioskové systémy v maloobchodech, systémy pokladních míst, bankomaty, herní zařízení, apod.).

Jak bude naznačeno dále, vývoj dotykového displeje trval několik desítek let. K masovému šíření dotykových displejů, které pronikly do našich životů nejčastěji ve formě tabletů a mobilních telefonů, došlo během několika posledních let. Což je také důvod, proč se tímto fenoménem nyní zabýváme. Nová média, informační a komunikační technologie si zvykáme přijímat do našich životů poměrně rychle (nebudeme se nyní zabývat tzv. otázkou digitální propasti¹⁷, i když ji máme na vědomí), způsoby, jakými je užíváme, formy, jakými se nám dávají, zásadně ovlivňují náš vztah ke světu.

Postupně se hlouběji zanořujeme do jakéhosi zvláštního „novomediálního světa“. Přičemž se držíme „definice“ nových médií, tak jak je chápeme na oboru Studia nových médií, že nová média jsou ta média, o nichž ještě nevíme, co všechno znamenají. Nyní nahlížíme do tohoto světa skrze prizma hmatu, které je formováno s ohledem na otázku femininity.

Je-li hmat, jak ho chápe v kontextu nových médií například William Gibson, naše schopnost vnímat svět sousedící s naším tělem právě prostřednictvím těla. Pak se musíme ptát, jaké rozměry a vlastnosti takový sousedící svět má. Co nám tato situace přináší. V kapitole Human Computer Interaction následuje rámcový popis a charakteristika těch rozhraní informačních a komunikačních technologií, které jsou s hmatem v nějakém smyslu významně spjaty.

6.3 Kompatibilita

Z latinského *com-pati*. Strpět, snášet. Tedy výraz snášenlivosti. Neoznačuje nutně setrvalý stav, ale spíše míru, v jaké se myšlenky, projekty, technologie, organismy, jsou snášejí. Míru, jak se dají kombinovat. Míra slučitelnosti. Interval dotyku.

Kompatibilita může být výrazem možnosti vzájemné komunikace. Přijímání a vysílání signálu. Schopnost a možnost porozumět. Interagovat. Spolupracovat. Vzájemně na sebe působit. Přijetí

¹⁷ Digitální propast (digital divide) je pojem označující rozdělení společnosti na lidi s přístupem k informačním a komunikačním technologiím a lidí, kteří přístup k nim nemají (nebo ho mají nějak výrazně omezený).

odlišnosti v rámci vlastní struktury, začlenění odlišných prvků do vlastních procesů.

Obousměrný proces. Akumulátor a síť. Kombinace. Hodící se a spolupracující. Vzájemná integrace. Částečné prolnutí částí v celku.

U současných technologických civilizačních artefaktů můžeme identifikovat různou hodnotu funkční shody. Kompatibilita s sebou nese i možnost zaměnitelnosti, výměny. Skrze stejná rozhraní, protokoly, kódy je možné vytvářet nová propojení nebo ta stará obnovovat a to skrze nová místa sítě.

Vstupy a výstupy. Neustálý tok. Pozorování. Interference. Vlny a částice podle pozorovatele. Gender jako výstup, výsledek sociální reality. Pohlavní orgány jako vstup. Do života, do druhého, k druhému. Pohlaví jako vstup do psychologické reality. Sídlo pojmů je v hlavě. Hnízdo. Vlasy. Hlava Medúzy. Vlasy proměněné v hady. Smích Medúzy a Hélén Cixous.

Dotykový displej. Klávesnice. Myš můžeme vnímat jako hraniční místa, kde se prolínají dva světy. V klasickém rozdělení se za virtuální svět považuje svět, který jsme schopni identifikovat jako simulaci, jako něco fiktivního a iluzorního. Význam slova virtuální však spíše leží ve vymezení potenciální (jako virtuální - možný) - aktuální (jako vyvolaný, právě prožívaný, uskutečněný). Co prožíváme ve spojení, v dotyku, mysli-těla-technologie-stroje, na jejich rozhraní?

6.4 Human Computer Interaction & Interface

Začala jsem používat myš. Upomínka klitorisu. Občas přestává fungovat touchpad. Ležím pak s notebookem v posteli, myš jezdí i po prostěradle. Snažím se vnímat přednášku o všímavosti. Usínám a notebook nejde vypnout přes ikonu vypnutí. Musím na něj rafinovaněji. Trik s odhlašováním. Během dalšího parného dne ho nechávám stát na hraně, aby vychladl. Během dalších týdnů, kdy teplota okolního světa dosahu tropických rozměrů stavím s kamarádem rafinovanou odvětrávací konstrukci. V okolí touchpadu se společně, já a počítač, skrze navhlečený kapesník chladíme, abychom přežili. Rychle vysychá.

Vztahem technologických produktů a člověka se můžeme zabývat například z pozice interakčního designu. Který pracuje na vytváření systémů, ve kterých mezi sebou mohou lidé a technologická zařízení sebou komunikovat. Principy interakčního designu nabývají na důležitosti právě s rozmachem informačních a komunikačních technologií (nových médií) a jejich rozšiřováním. Vznikající složité systémy potřebují design, který bude nejen efektivní, ale i snadno pochopitelný a uchopitelný pro samotné uživatele. Jak uvádí Cooper, interakční design pracuje s chováním uživatele, nejde zde jen o vizualitu produktu, ale o vztah uživatele a produktu. Jeden z principů interakčního designu je snaha o porozumění přáním a předpokladům, které uživatel do produktu vkládá (Cooper, 2003). Člověk se vztahuje k okolnímu světu také skrze kůži, smysl hmatu, právě v tomto rozhraní se vztah uživatele a produktu ukazuje jako velmi podstatný.

Jef Raskin, který stál v sedmdesátých letech u zrodu projektu Macintosh pro firmu Apple ve své knize o rozhraní a designu interakčních systémů definuje „human interface“, jako rozhraní, které je určeno pro lidi, právě když odpovídá lidským potřebám a které počítá i s tím, že lidé dělají chyby. V oblasti rozhraní je nutné pochopit, jak s ním lidé pracují, a s jakými problémy se setkávají. Spolu s tím, jak pracují lidé, je však podle Raskina nutné pochopit, jak pracují stroje (Raskin, 2000).

V druhé kapitole své knihy Raskin klasifikuje dotyk a interkaci následujícím způsobem:

- Graphical input device (GID) jako mechanismus pro přenos informace směrem k systému (myš, trackball, dotekový displej, touchpad)
- Tap jako akt stlačení a uvolnění tlačítka neb klávesy bez jakékoli další akce
- Click jako přesunutí GID nad objekt a následný „tap“
- Chunking jako rozdělení gesta (gesture) na nejmenší mentální jednotky (prvky, ze kterých se dané gesto skládá)
- Gesto (gesture) jako sekvence automatických akcí v rámci jednoho pohybu (podle počtu interpretací odlišuje Raskin dva typy módů (particular / different mode) (Raskin 2000).

V rámci jakých rozhraní k této interakci, jak ji rozdělil Raskin, dochází? A jaké další možné interakce přinášejí haptická rozhraní? Na tyto otázky se snaží odpovědět následující kapitola.

6.5 Haptické rozhraní

Vedle stále se vyvíjející počítačové grafiky, která odpovídá na naše zrakové potřeby, se v poslední době výrazněji a intenzivněji vyvíjí i rozhraní pro dotyk. Je to dáno také rozšířením a vývojem z oblasti nejrůznějších senzorů, které se staly cenově dostupné a pomalu se stávají téměř všudypřítomné. Haptické rozhraní umožňující specifický druh interakce technologie s člověkem pracuje s proměnou tlaku a pohybu (například gesto, vibrace atd). Do oblasti technologií se tak v novém kontextu dostávají pojmy jako citlivost¹⁸, bioscience¹⁹, již dlouho přítomná antropomorfizace strojů, se skrze technologii Kinectu, o které bude ještě později řeč, zvrátila sama do sebe, člověk už nemusí ovládat umělé ruce ani tlačítka, stal se ovladačem sám.

6. 5. 1 Různé typy haptického rozhraní

Z historického hlediska je haptické rozhraní tradičně významnou součástí rozhraní pro řízení letadel. Již před érou digitalizace byli piloti cvičeni, aby se naučili letadlo ovládat po hmatu, s ohledem na rozmístění ovládacích zařízení, a to kvůli rychlým reakcím, ale i kvůli vyhodnocení zpětných signálů při řízení letadla (vzdušné proudy apod.). Později se docílilo vyhlazení vlivů aerodynamických sil, které již u moderních letadel obvykle nemají na ovládací prvky letadla vliv. Namísto pilota se tedy sledování těchto sil věnují zařízení k ovládání, kontrole, regulaci polohy, rychlosti a podobně (tzv. servomechanismy). Díky speciálním senzorům a mechanismům se pak jako znamení pro pilota v případě potřeby řízeně rozvibruje ovládání letadla. V takovém případě můžeme mluvit o *haptické* či *dynamické zpětné vazbě* (haptic feedback, force feedback²⁰). Podobně dnes interagují mobilní telefony, zařízení s dotykovými obrazovkami či joystick.

Vytržení z klasických hmatových situací přinesly tzv. teleoperátory, což jsou dálkově ovládané robotické nástroje. Pokud je na dálku ovládá člověk, můžeme tuto situaci nazvat *haptická*

¹⁸ Technologie kapacitních displejů se stále zlepšuje. Vznikají supercitlivé vrstvy zmenšuje se vzdálenost mezi displejem a prstem uživatele, zpřesňují se dotyky a gesta.

¹⁹ Právě dostupnost senzorů a tím možnost nového zdroje dat a práce s nimi je jednou z okolností, která souvisí se současným rozvojem různých biolabů, biohackerských projektů, hackerspaců, tématu propojení technologického a biologického pole vůbec. Tato prostředí ukazují na další možné směry vývoje. Například Josef Průša z pražského Bmrlabu na konferenci New Media Inspiration v roce 2012 představil dětskou hračku, auto, které ovládal skrze hacknutí iPhone. Druhý Průšův projekt ukazoval propojení 3D tiskárny RepRap a Kinectu. Projekt umožňoval modelovat v grafickém virtuálním prostředí objekt vázy. Zdá se tedy, že tradičně a už po tisíciletí, vykonávaná lidská práce s hlinou, našla na příkladě tohoto projektu odezvu i ve světě nových médií. V roce 2013 Palo Alto Research Center představili svůj projekt, který umožní tisknout na speciální materiál funkční elektroniku, mimo jiné i přímo senzory.

²⁰ Stenslie (2010, s. 32) tyto mechanismy nazývá „haptic realities“ a poukazuje při tom na další rozostřování hranic mezi fyzickým a virtuálním světem.

teleoperace. První takové nástroje byly vytvořeny v 50. letech ve Spojených státech za účelem manipulace radioaktivních materiálů nebo pro průzkum člověku těžko přístupných míst. Pokud jsou takováto zařízení simulována za použití počítače, je možné do nich zabudovat tzv. dynamickou zpětnou vazbou. Simulátory s haptickým rozhraním a dynamickou zpětnou vazbou se užívají v medicíně, při výcviku pilotů a podobně. Do medicíny, která pracuje s lidským tělem, dotykové virtuální simulace nebo lékařské úkony pomocí teleprezence doktora²¹ pronikají viditelně například ve Spojených státech, i když zatím jen v okrajové formě, postupně se však stávají realitou.

Jelikož herní průmysl pracuje s pohlcením hráče (immersion) ve virtuálním herním prostředí, k čemuž mu slouží dobře 3D grafika a jiné prvky a strategie, můžeme právě v herním průmyslu vysledovat zajímavé trendy z oblasti hmatové interakce. Již tradičně se v počítačových hrách využívají některá jednoduchá haptická zařízení jako joysticky, herní ovladače jako gamepady a volanty s hmatovou zpětnou vazbou (force feedback). Novint Technologies uvedly v roce 2006 na trh vysoce výkonný haptický ovladač Novint Falcon 3D Touch, který umožňuje uživateli cítit hmotnost, tvar, povrch, rozměry a dynamické efekty během hraní her.

Vývoj haptických rozhraní je spjat výrazně s technologiemi, které využívá grafický design. V této oblasti se klade důraz na přesnost. Mezi haptická rozhraní užívaná v oblasti grafického designu patří například trackbally, spacebally, stylus, light-pen či novější rozhraní používaná i v jiných oblastech, jako například ty, které umožňují práci a modelaci ve virtuálním prostředí. Tento vývojový proud se pak viditelně rozvíjí a uplatňuje v umělecké sféře, kde vznikají celá interakční (multi)senzorická prostředí.

Hmat je pro nás nerozlučně spjat s lidskou rukou. Schopnost lidské ruky uchopovat předměty a zacházet s nimi hrála významnou roli ve vývoji člověka jako druhu. Což je zřejmě i jeden z důvodů, proč lidská ruka nepřestává fascinovat²². Z oblasti haptického rozhraní, které sleduje právě tento vývoj, by mezičlánek mezi robotickou a lidskou rukou mohly tvořit tzv. „wired

²¹ Například společnosti InTouch Health nabízí hned pět typů robotických zařízení, která mají zprostředkovat kontakt pacienta a doktora. Technologie této společnosti je založena na propojení technologií InTouch aiRobot.

²² Hodí se dodat, že podobně oblíbená představa je i práce bez využití rukou, ať už v kontextu úsloví „plné ruce práce“ nebo v situaci, kde schopnosti lidské ruky nestačí a jsou tedy zastoupeny vyspělými technologiemi. Tyto tendence se objevují i v oblasti umění. Pro některé objekty a projekty přestávají být limity lidského těla dostačující.

glove/cyber glove”, tedy různé typy senzorických a chytrých rukavic, které se objevují hlavně v herním průmyslu a ve spojení s virtuální realitou. První rukavicí tohoto druhu byla v roce 1977 The Sayre Glove vytvořená v Electronic Visualization Laboratory. Nintendo přišlo v roce 1989 s licenci na Power Glove. Na trhu se objevuje i DataGlove (Thomas G. Zimmerman, Jaron Lanier). Následovaly další pokusy, které byly různě úspěšné. V roce 2012 přichází Google s patentem na Google Glass a Google Gloves. Omezená řada prototypů Google Glass, které obsahují i malý touchpad a senzory se objevila v roce 2013. Google Glass jsou samy o sobě novým typem rozhraní, mobilním počítačem, který zachází s člověkem v jiné rovině, než jsme byli doposud běžně zvyklí, jeho složkou je právě i dotykové rozhraní.

Další možností interakce nabízí robotické systémy, které naznačují, že fenomén lidské robotické ruky nepřestává lidstvo (nebo aspoň výzkumníky) fascinovat po staletí. Jako příklad vývoje může posloužit robotická ruka Shadow Dextrous Robot Hand, která zvládá 24 pohybů, k čemuž využívá 40 vzduchových svalů a 129 haptických senzorů. Díky citlivým senzorům v prstech dokáže detekovat předmět velikosti malé mince. V případě přidání BioTac senzorů se ještě citlivost zvyšuje, jelikož senzory jsou citlivé na mikrovibrace a teplotní rozdíly. Haptická rozhraní se využívají i ve zdravotnictví v oblasti protéz a ortéz.

Stenslie vidí budoucnost interaktivního designu v mobilních systémech, které se budou zakládat právě na hmatovém, intuitivním a nositelném designu. Podle Stenslieho možná z takových rozhraní vypadne dnes hojně používaná obrazovka a naše interakce budou probíhat v multisenzorických prostředích, kde bude, jak se již ostatně dnes ukazuje, kladen důraz na intuitivní přístup uživatele a transparentnost funkčního systému. Tím vlastně rozhraní (interface) mezi člověkem a strojem postupně mizí, stává se neviditelným. Technologie, která je pro nás v nějakém smyslu transparentní, se stává naší druhou přirozeností (Stenslie, 2010, s. 43). Design, který se soustředí na intuitivní stránku, se nutně obrací k uživateli a jeho tělesnosti. Do designu digitálních a elektronických technologií tak stále výrazněji pronikají principy vycházející z toho, co víme o faktorech a funkcích lidského těla. Člověk se nenachází v pozici podřízené vůči transcendentálnímu světu technologií, jeho tělo se stává ústředním bodem uvažování, můžeme mluvit o „body-based media” (Stenslie, 2010, s. 45-49). Hmatová a dotyková rozhraní jsou jedním z významných indikátorů tohoto trendu.

6. 5. 2 Body z historie dotykového rozhraní²³

Elektrická zařízení s prvkem informačního displeje můžeme najít už v roce 1888. V roce 1955 se Zenith Flash-Matic Remote stal jedním z prvních dálkových ovladačů na televizi, přepínal čtyři programy skrze světelný paprsek a foto buňky, které byly rozmístěny do čtyř rohů televizní obrazovky. Zásadní změnu ve strojovém psaní přinesl v roce 1961 IBM Selectric Typewriter, který nevyužíval vějířovitého rozložení kladívek jako u psacího stroje, ale jeho základem byla kovová koule, na níž byly vymodelovány znaky. S touto koulí pohyboval elektrický motor napojený na systém kladek a kovových pásek a otáčel ji podle potřeby.

Na přelomu 70. a 80. let již všechny počítače využívaly elektronických klávesnic²⁴. Elektrické impulzy nesoucí informaci se přenášely přímo do počítače. Jedno z nejrozšířenějších rozložení kláves QWERTY pochází z roku 1873 a bylo navrženo Christopherem Lathamem Sholem pro psací stroj. Od doby psacích strojů bylo rozložení obohaceno o několik kláves, jinak se jeho systém od doby železnice téměř nezměnil. Zažité způsoby vládnou našim rukám. Jen máme dnes víc typů funkčních systémů, patří mezi ně klávesnice infračervené nebo virtuální. V roce 1968 se objevila první počítačová myš od Douglase Engelbarta, později se v roce 1984 se spolu s Macintoshem od Applu stala spotřebním zbožím. Prošla také svým vývojem, byla k ní přidána tlačítka, rolovací prvek apod.

O pár let později, v roce 1971 byl na univerzitě v Kentucky Samem Hurstem vyvinut první „dotykový senzor“. V roce 1974 Sam Hurts a Elographics přišli s první skutečně dotykovou obrazovkou se včleněným transparentním povrchem. Svůj vynález nadále zdokonalovali. V roce 1977 si Hurst patentuje pětidrátovou rezistivní technologii, která se používá dodnes. První verze jeho rezistivních displejů se začínají vyrábět v roce 1982.

Souběžně s tím, na počátku 70. let inženýr CERNU Ben Stumpe s pomocí Franka Becka vyvinul transparentní dotykovou obrazovku. Transparentní dotyková obrazovka vyrobená CERNem byla zařazena do užívání v roce 1973. Do povědomí veřejnosti se dotykové obrazovky dostávají díky

²³ Zdrojem informací pro tuto kapitolu mi byl článek Pavla Škopka (Škopek 2013), Jaroslava Snášela (Snášel 2004) a příslušné doplňující články na české Wikipedii.

²⁴ Rozložení kláves je upraveno mezinárodní normou ISO/IEC 9995 „Informační technologie – Uspořádání klávesnice pro textové a kancelářské systémy“ z roku 1997. Ta uvádí, že rozmístění jednotlivých kláves se řídí národními normami a zvyklostmi.

univerzitním počítačům. V roce 1974 zařízení The Plato IV umožňuje studentům na University of Illinois pomocí dotykového panelu založeném infračervené síti rychlý kontakt s počítačem (využívá se například při odpovídání otázek).

První multidotykové zařízení se objevuje v roce 1982. Jeho autorem je Nimish Mehta z University of Toronto, který vyvinul dotykový tablet, který dokáže přečíst více kontaktních bodů díky videokameře, která komunikuje s počítačem. V roce 1983 pak Myron Krueger přichází s optickým systémem, který umožňuje sledovat pohyby rukou, takže uživatelé mohou provádět interakci pomocí gest. O rok později představuje Bob Boie první multidotykový displej, který umožňuje uživatelům manipulovat grafiku pomocí prstů.

Rok 1993 a Simon Personal Communicator Phone od společnosti BellSouth a IBM se ukazuje jako předzvěst dnešních chytrých telefonů s dotykovými displeji. Zařízení mělo funkci volání, fungovalo jako pager, kalendář, záznamník s tužkou. Obrazovka byla černobílá. V roce 2006 se objevuje již zmíněný vysoce výkonný haptický ovladač Novint Falcon 3D Touch. Apple iPhone přichází v roce 2007 a jeho dotyková obrazovka v této době zpopularizovaly určité druhy gest. V roce 2008 představuje Apple MacBook a MacBook Pro se začleněným zařízením „Tactile Touchpad“. Následovaly podobné produkty jako Synaptics ClickPad.

V roce 2009 se objevuje na trhu hračka MindFlex od firmy Mattel, která skrze koncentraci uživateli mysli a zachycení jeho mozkových vln přes EEG udržuje míček v rámci interakčního prostředí ve vzduchu. Později se dočkala se podobně jako Kinect mnoha hacků i kritiky ohledně jejího fungování.

V roce 2010 na trh vešel iPad od Apple a přinesl zvýšenou použitelnost zařízení (zvládá provozovat i stávající aplikace pro iPhone a iPod Touch), zvýšenou životnost baterie, jednoduchost, nižší hmotnost. Vzhledem k předchozím tabletům byl považován za novou třídu spotřební elektroniky a významně formuje trh s tablety v následujícím období.

Kinect od Microsoftu přinesl v roce 2010 ovládání herních konzolí bez přímého užití rukou (hands-free control). Kinect pracuje tak, že snímá pohyb ve 3D, hlas i obličejové části a dále je zpracovává a vyhodnocuje. Postupně se cenově dobře dostupná technologie Kinectu začala

využívat i v oblasti zdravotnictví, rehabilitace, umění apod. V roce 2011 byl na trh uveden další systém s hands-free control a byl jím software pro Apple iPhone 4S se jménem Siri. Označovaný jako osobní inteligentní asistent. Siri reaguje na řeč. Odpovídá na položené otázky, plní úkol (například umí poslat zprávu). Speciální typ bezdotykového kapacitního displeje představilo japonské Sony v březnu 2012 u svého modelu Xperia sola. Technologie floating touch pracuje hned se dvěma typy kapacitních dotykových senzorů. V únoru roku 2013 získal Apple patent na vlastní dotykový systém se zpětnou vazbou („Method and apparatus for localization of haptic feedback”).

Dotykové rozhraní se neodvívá pouze od softwaru, ale je nerozlučně spjata i s vývojem hardwaru. Pro orientaci níže uvádím čtyři typy, první dva jsou v současné době nejrozšířenější:

- Odporové dotykové obrazovky²⁵ jsou pasivní a můžou reagovat na jakýkoliv druh tlaku na obrazovce. Jsou přesné, jsou vývojově starší, využívají se například v dotykových mobilních telefonech.
- Kapacitní dotykové obrazovky²⁶ vyžadují vodivý materiál pro vstup, jako jsou prsty, mají funkci multi-dotykového ovládání (multitouch). Využívají se například v dotykových mobilních telefonech a mají vysoké rozlišení.
- Dotykové displeje s infračerveným zářením²⁷
- Displej s povrchovou akustickou vlnou

²⁵ „Panel rezistivního displeje se skládá z několika vrstev, které ohraničují skleněný panel a pružnou membránu na povrchu displeje. Skleněný panel i dotyková membrána jsou pokryty vodivými vrstvami – spodní elektrovodivou a horní odporovou, které od sebe odděluje pro oko neviditelná síť podpěr, mezi kterými je tenká vzduchová vrstva. Obě vodivé vrstvy jsou připojeny k řídicímu a vyhodnocovacímu modulu. V okamžiku, kdy displej zapneme, začne spodní elektrovodivou vrstvou procházet elektrický proud. Jakmile se dotkneme displeje, membrána se prohne a horní odporová vrstva se spojí se spodní elektrovodivou, čímž mezi nimi začne procházet elektrický proud. Řídicí a vyhodnocovací modul následně vyhodnotí polohu a velikost bodu dotyku.” (Škopek, 2013)

²⁶ „Kapacitní dotykový displej pracuje s přirozenou vodivostí lidského těla. Skleněný panel, který je jinak izolant, je v tomto případě potažen tenkou transparentní vodivou vrstvou například indium tin oxidu (ITO). Jakmile se dotkneme displeje, naruší se elektrostatické pole displeje a mezi jeho povrchem a špičkou prstu vznikne kapacita, která uzavře elektrický obvod. Tyto změny jsou měřitelné jako změny kapacitního odporu. Místo dotyku je určeno použitím různých technologií a lokace tohoto místa je odeslána řadiči, který jej dále zpracuje. Právě nutnost použití prstu nebo jiného elektricky vodivého předmětu je hlavní nevýhodou kapacitních displejů. Stačí si vzít rukavice a už vám displej nebude fungovat. Dá se to řešit pomocí speciálních kapacitních stylusů nebo speciálně upravených rukavic, které mají ve špičkách prstů všíitou plošku z vodivých vláken, která přenese proud mezi displejem a prstem.” (Škopek, 2013).

²⁷ „Systém je tvořen hustou sítí infračervených paprsků, která se vsunutím jakéhokoli předmětu na určitém místě přerušuje. Veliká výhoda je v tom, že takový systém lze zhotovit jako rám, který pak lze nasadit na jakýkoli monitor. Pokud takto vybavíme třeba nějaký staříčkový CRT monitor, rázem se z něj stane moderní dotyková obrazovka.” (Snášel, 2004).

- Optické zobrazování
- Disperzní signál

6.3 Éra bezdotyku a multisenzorická prostředí

Jak moc k nám budou senzory a stroje citlivé? S bezdotykovými zařízeními se můžeme setkat na různých místech. Tradičně v oblasti herního průmyslu. Nintendo s Wii představilo speciální herní ovladače s akcelerometrem, které pomocí bezdrátových signálů posílaly herní konzoli údaje o umístění a pohybu ovladače. V roce 2010 byl uveden na trh systém Kinect, který se připojuje ke stávající konzoli Xbox 360. Na přední straně poměrně lehkého těla se nachází dvě kamery a jeden infračervený vysílač. Technologie stojí na snímání deformace vyslaného „obrazu“, který se porovná s původní (vyslanou) verzí.

V každodenním životě se můžeme celkem bez problému s bezdotykovými senzory potkat na veřejných toaletách, tomuto tématu se blíže věnuje Martin Dodge a Rob Kitchin ve studii *Towards touch-free spaces: Sensors, software and the automatic production of shared public toilets*. Ve vodách experimentálního designu zase narazíme na návrh bezdotykového telefonu *Tarati - Touch-less UI* od Branka Lukice, který v rámci konceptu NONOBJECT předvádí celou sérii fiktivních návrhů telefonů (CUin5 Cellphone - an example of the superpractical, Rawphisticated Mobile Phone), které velmi přiléhavě reagují na současný vývoj. S výsostně programově vytvořeným multisenzorickým prostředím se můžeme setkat v rámci moderního interaktivního multismyslového konceptu Snoezelen. Snoezelen je typ speciálního terapeutického prostředí, které je pozitivně naladěno a může poskytovat příležitost k odpočinku, interakci či poznávání. Snoezelen by měl poskytovat multisenzorické, stimulační, edukační a ozdravné podněty. Design těchto interaktivních, elektrifikovaných místností je v něčem fascinující, až obskurní. Ukazuje na nějakou hranici interaktivity našich smyslů a prostředí.

7. Materie a interakce

A jak si píšu poznámky vedle notebooku na papír, tak se mi obtiskují slova psaná propiskou na papír na předloktí pravé ruky. Není to moc čitelné. Ale je to tam.

Hmota jako zhuštění informace. Prázdnota. Vědomí tvoří tělo? A prostor mezi buňkami? Mosty. Hemisféry. Geny jako řetězce. Řetěz, který poutá k zemi. Síla ze země. Elektromagnetismus. Uzemnění. Hlína. Hnětení žen.

Ambivalentní vztah ke hmotě pramenící z navyklého vztahování se k ní, z přijatého vzorce, který se stal nedostatečným. Problém nebyl v hmotě, ale ve vztahu k ní. Jako kdyby hmota měla být jen prostředkem. Tím co nám zakrývá pravou podstatu, ke které je třeba proniknout. To, co nám cloní, není hmota, ale naše způsoby myšlení a jednání. „Každé blesnění je primárně blesněním ducha, to, co nazýváme hmotou, je tiché, mírné a trpělivé... Kameny v zásadě hluboce spí a svět by se otrásl, kdyby procitly.“ poznamenává Komárek (Komárek, 2004, s. 61-62).

Encyklopedický model rozděluje hmotu na

- *látku* > tu dál na molekuly a ionty > atomy, ionty > hadrony (např. protony, neutrony, mezony), antičástice a leptony (např. elektrony, miony, neutrina) a jejich antičástice
- *pole* > a to dál na fotony, gluony, intermediální bosony a hypotetické gravitony.

Pokud sledujeme hmotu jako látku, dostaneme se ke stavbě atomu. Okolo atomové jádra, které tvoří protony a neutrony, je obal, který tvoří elektrony. V okamžiku, kdy se začneme zabývat tím, jaké vztahy v subatomární sféře fungují, rozpadá se nám pod rukama představa dotyku, kterou si neseme díky každodennímu zacházení se světem.

Klasická (Newtonova) mechanika říká: Pokud u interakce dvou objektů, které se pohybují směrem k sobě, známe počáteční rychlosti a vzájemné polohy obou objektů, můžeme spočítat, jaké budou rychlosti objektů i směr jejich pohybu po srážce. Můžeme spočítat (i pozorovat), co se přesně děje v každém okamžiku interakce. Jedná se o deterministický proces.

Kvantová fyzika říká: Nikdy se ničeho nemůžeš dotknout.

Karel Smolek ukazuje schéma interakce podle kvantové mechaniky na příkladu dvou elektronů. Počáteční stav jsou dva elektrony pohybující se k sobě, proběhne proces interakce, na konci máme dva elektrony pohybující se od sebe. Pokud pokus zopakujeme s přesně stejnými počátečními stavy elektronů, pokaždé dostaneme jiný výsledek. Vypočítat lze pouze

pravděpodobnost, s jakou změříme nějaký výsledek srážky. Proces zkoumání je tedy nedeterministický. Vlastní proces interakce nelze pozorovat, v případě, že se o to pokusíme, zasáhneme do procesu a silně tím ovlivníme koncový stav²⁸. Modelový proces samotné interakce dvou elektronů si můžeme představit tak, že první elektron v určitém časovém okamžiku vyzáří foton, který je pohlcen druhým elektronem. Pak můžeme říct, že elektrony spolu interagovaly prostřednictvím elektromagnetické interakce (Smolek, 2008).

Podle Wikipedie současná fyzika rozlišuje a popisuje čtyři základní typy interakce: gravitaci, elektromagnetickou sílu, slabou a silnou interakci. Elektrony jsou k atomovému jádru vázány elektromagnetickou silou zprostředkovanou fotony. Protony a neutrony v jádře jsou navzájem vázány silnou jadernou silou zprostředkovanou gluony. Za interakce v atomovém obalu (elektrony v poli jádra, elektrony navzájem, přechody mezi energetickými stavy) je zodpovědná elektromagnetická interakce (Příspěvatelé Wikipedie, Atom, 2013).

Co nám říká kvantově mechanický model atomu? Je tam „téměř prázdno“, přesto na sebe naše ruce narážejí. Elektrony pravé ruky působí odpudivou silou na elektrony levé ruky a opačně, a proto se naše ruce v tomto smyslu nikdy nedotknou. Tak jako se tužka vznáší nad stolem a kvantový fyzik nad židlí. Částice na sebe vzájemně působí, ale v určitém smyslu se nedotýkají. V případě setkání dvou elektronů probíhá interakce skrze vyzařované intermediální částice - fotony. Když v našem světě zvažujeme obrovská kvanta částic, nedeterministický způsob pozorování, princip náhody a neurčitosti je trochu zkrácený²⁹. Hmota, to co jsme schopni dnes nějak pojímat, existuje v nějakém uspořádání³⁰ - spolu s představou chaosu.

²⁸Laura U. Marks srozumitelně shrnuje: „According to the Heisenberg uncertainty principle, the measurer of subatomic particles is part of the experimental situation and influences its outcome, for electrons behave differently when they are being „watched.“ It would seem that the wave only collapses into a single electron when it is being measured. if it's measured with a wave detector, waves are detected; if with a particle detector, particles are detected. This finding by Heisenberg and Bohr supporting the emerging belief that said the electron is epistemologically unknowable.” (Marks, 1999).

28

²⁹Laura U. Marks popisuje kvantové chování elektronů ve spojení s počítači: „The crucial characteristic of digital computers that breaks the indexical relationship is the same characteristic that makes computers accurate. Digital computers cannot tolerate intermediate states between 0 and 1. Every circuit contains a „flip-flop“ circuit that eliminates intermediate states by ignoring weak signals. Only a strong signal, the cumulative behavior of masses of electrons, registers a change in the circuit. It is at this point that the wave-particle relationship is overridden. The flip-flop circuit pays attention only to huge hordes of electrons and quashes the efforts of the few. In this herd behavior, any change in the state of an individual electron is obviated by changes in the whole. Thus in digital computers, quantum non-locality, or the shared properties of electrons on a common wave, is not observable.” (Marks, 1999).

³⁰Jeden z mnoha možných způsobů uspořádání hmoty si můžeme ukázat na příkladu mandal. Mandaly zřejmě provázejí člověka už dlouho, nejstarší obrazce tohoto typu můžeme najít už paleolitu. Chögyam Trungpa (1991) ve své knize Orderly Chaos: The

Virtuální interakce myšlenek #2

A: „Dotýkáme se světla nebo stínů?“ @O

B: „Právě světlo dává vyvstat prostoru jakožto prázdnu. Pokud o pohyb dotýkající se ruky prochází tímto *nic* prostoru, potud se hmat podobá vidění. Vidění má však přednost před dotýkáním, protože udržuje předmět v této prázdnotě a protože jej přijímá do této nicoty jako z jeho původu, zatímco v doteku se nicota manifestuje svobodnému pohybu nahmatávání. V případě vidění i hmatu tedy bytí přichází jakoby z nicoty...“ @LEVINAS, 1997, s. 165-166

C: „Spíš jde o to, abychom si všimli momentu, kdy světlo vzniká v nás – a je pro tu chvíli vedlejší, jestli odkazuje na proud fotonů, nebo na dráždění oční bulvy, nebo světlo, které si představíme v mysli a prosvítíme s ním vnitřní zrak.“ @KOKOLIA, 2000

D: „Flow across boundaries.“ @HARAWAY, 1991

E: „Is this my body?“ @DÍAZ, 2008, s. 9

F: „Our friend the electron gets lost in the herd.“ @MARKS, 1999

A: „Do you ever really touch anything?“ @O

D: „Nejlepší stroje jsou vyrobeny ze světla, jsou lehké a čisté, neboť je tvoří pouze signály, elektromagnetické vlny, výseky spektra.“ @HARAWAY, 2002

Mandala Principle popisuje mandalu jako uspořádný chaos. Zároveň upozorňuje na možnost zmatení, které může nastat skrze to, že se vše děje samo ze sebe, bez jakéhokoliv vnějšího řídicího principu. Zároveň všechno, co se děje, prostupuje řád. V mandale se podle autora propojuje aspekt nirvány (osvícení, space-space) a samsáry (zmatení, solid space). Mandala se projevuje ve vzorcích, práce se strukturou, může být ztvárněna i jako kamenná stavba. Struktura matérie určuje její vlastnosti a možné formy. Vlastnosti matérie se nám pak ukazují především vzhledem k sobě navzájem. „There is energy involved in dealing with the texture of things as they are.“ (Trungpa, 1991, s. 7).

F: „When we enter electronic spaces, we may be more connected than we imagine.” @MARKS, 1999

E: „We are records in time. We do not exist. We are resonance and intricate silence. The past in time si created by the future. The present is the resonance of what is to come. That is why you touch shadows. Terminate the the infinity of 0!” @DÍAZ, 2008, s. 9

8. Možnosti a hranice subverze a interakce psané v rytmu féminine

Jean Dubuffet ve svém textu o potřebě subverze v rámci kulturní a umělecké sféry k problému literatury a psaní uvádí: „Je možné, že psaní - protože předpokládá vytvoření určité formy - způsobuje mnohem více než ústní vyjádření (a v něm se to už také projevuje) ztěžknutí, spoutání myšlení, nebo v každém případě alespoň jeho náchylnost k přijímání tradičních forem, jež ho znehodnocují.” (Dubuffet, 1998, s. 15). Projekt francouzského feminismu tzv. *écriture féminine*, na které se metodě této práce odkazují, může být v jistém ohledu, v kontextu historie převládajícího proudu evropské kultury, jako pokus o takovou subverzi, jakousi formu-neformu, považován. To, že ho můžeme pojmenovat právě jako formu-neformu je podstatné. Je to průvodní znak toho, že nějak vykračujeme ze zaběhlého systému myšlení, pokud podaří-li se takové formy-neformy dostat.

Haraway ve svém *Manifestu kyborgů* předkládá návrh, kterak se vymanit z ústředního dogmatu falogocentrismu. Písmo vidí jako přednost kyborgů. Volá po jazyce, který není jazykem dokonalé komunikace, není jedním komunikačním kódem. Oproti dokonalé komunikaci staví jako žádoucí šum, znečištění, fúzi živočichů a strojů. Taková spojení jak uvádí Haraway, „problametizují Muže a Ženu, podvracejí strukturu touhy, sílu, která podle našich představ vytváří jazyk a gender, a tím podvracejí strukturu a způsoby reprodukce *západní* identity, přírody a kultury, zrcadla a oka, otroka a pána, těla a mysli... (Haraway, 2002, s. 56). Představu Donny Haraway o způsobu psaní kyborgů vystihuje následující citát:

„Cyborg writing must not be about the Fall, the imagination of a once-upon-a-time wholeness before language, before writing, before Man. Cyborg writing is about the power to survive, not on the basis of original innocence, but on the basis of seizing the tools to mark the world that marked them as other.” (Donna Haraway)

Projekt *écriture féminine* též vychází z odmítnutí dichotomie, která má základy v chápání maskulinity jakožto ustavujícího příznaku člověka. V rámci tohoto nazírání je pak znovu podporován patriarchální řád. Tato univerzalita musí být zrušena a relativizována, podle Cixous se tak může stát, pokud maskulinní struktury nahradíme těmi feminními, které s sebou nenesou hierarchické uspořádání. Cixous jedna z hlavních představitelky projektu *écriture féminine* se v této situaci obrací k jazyku, jako k ustavujícímu prvku naší kultury. Kulturní a symbolická emancipace je pro ní provázaná s emancipací ekonomickou i politickou. Cixous toto téma rozvádí i experimentálně aplikuje ve svém manifestu *The Laugh of Medusa*³¹ (*Le Rire de la Méduse*) vydaném v roce 1975. Sama Cixous ve svém díle užívá parodie, paradoxu, metafory, protikladu. Její psaní je v jistém ohledu možné považovat za vyjádření extatického stavu mysli a těla.

Cixous v textu *The Laugh of Medusa* volá po autentických formách výrazu, které budou ženám vlastní. Činí tak v kontextu myšlenkových směrů druhé poloviny 20. století, výrazně se odráží v jejím díle například tradice Lacanova. Cixous vychází z předpokladu, že i ženská sexualita má svou specifickou formu, a k přiblížení používá termínu *jouissance* (v reakci na Freuda³² ustavuje

³¹ Mýtická Medúsa ztělesňuje hrdinku, krásku i příšeru. Je nepřitelem i obětí, dokonce i matkou, bájný Pegas se zrodil právě v okamžiku Medúsiny smrti. Medúsu zabil Perseus pomocí štítu od Pallas Athény, v němž obávanou ženu pozoroval a který ho tak chránil před zkameněním. Medúsa byla (původně) nejkrásnější ze tří sester Gorgon. Podle Ovidia byla krásná Medúsa v Athénině chrámu zneuctěna Neptunem. Tím byla zároveň zneuctěna Athéna, která proměnila Medúsiny vlasy v hady. (Podle jiné verze byla Medúza řeckými bohy potrestána za to, že se vychloubala svou krásou.). Hlava Medúsy připevněná na Athénině štítu se podle tradiční řecké mytologie proměňuje v prostředek chránící před působením zlých sil. Jak podotýká Lukavec v tomto kontextu stojí za pozornost obraz *Hlava Medúsy* (1618) od Petra Pavla Rubense, který byl, jak uvádí Lukavec, „už v 17. století zakrýván, i když podle Petra Tomáška, kurátora oddělení starého umění Moravské galerie v Brně, kde je nyní obraz umístěn, není vždy zřejmé, zda byl důvodem *nevhodný* obsah, nebo ochrana vzácného obrazu. Právě v Brně pak byl ještě v 19. století obraz zakryt rouškou.” (Lukavec, 2010).

³² Jan Lukavec ve svém článku *Medúsa - sexy netvor a ženský hněv* uvádí, že v rámci posmrtně vydaného textu Sigmunda Freuda *Hlava Medúsy* funguje uříznutí hlavy jako obraz kastrace. Hrůzu vyvolanou Medúsou tedy můžeme podle Freuda považovat za kastrační úzkost. Podle něj hlava Medúsy, nahrazující plně vyvinuté ženské genitálie, odděluje jejich hrůzu vzbuzující účinek od jejich účinku vyvolávajícího slast (Lukavec 2010).

svou představu ženského libida). *Jouissance* se dá chápat jako tělesná a organická rozkoš, ke které dochází v okamžiku zhroucení kultury do přírody, je mimo sociální konstrukce, mimo vliv ideologie, mimo kontrolu.

Cixous mluví o bisexualitě vzhledem k mnohoznačnosti subjektu, ve spojitosti s otevřeností. Ve formě ženských pohlavních orgánů nevidí na rozdíl od Freuda problém a počátek kastračního komplexu, ale požehnání. Situaci údajné kastraci ukazuje v novém světle skrze směřující se Medúzu.

Proč se máme podle Cixous obracet k tělu? Jestli shledáváme ustavující řád, ve kterém se během života pohybujeme, jako omezený, nezbyvá nám než hledat alternativy mimo něj. Například v řeči těla, skrze které je možné číst i v nevědomí. Cixous staví předpoklad „ženského libida“ a jemu odpovídajících kompetencí žen. Tělo a text u Cixous fyzicky reagují, vzniká tzv. „sext“. V takovém textu je vyjádřena rozkoš (*jouissance*), která je v prostoru mimo jazyk, rozum i falus, jako střed ustavující zákon světa.

Ženské formy vyjadřování nefungují v symbolickém světě, jak jsme zvyklí. Jsou rozostřené, nejvíce na hranicích, pohybují se mezi smyslem a nesmyslem. *Écriture féminine* nelze podle Cixous zasadit do pevné struktury, tedy ani ho pevně definovat a uchopit. Pokud ho nemůžeme definovat, můžeme si ho představit pomocí imaginace. Cixous následuje Lacana a chápe se pojmu „imaginárního řádu“, který předchází „řádu symbolickému“. Imaginární má být prostřednictvím ženské kreativity rozvinutu oproti logu, vysvětluje Nagl-Docekal (Nagl-Docekal 2007, s. 136). Nagl-Docekal dále shrnuje, falus je u Cixous znakem pro racionálně založený řád, proti němu Cixous staví figuru matky, jako pojem zahrnující nonverbální vztah, který se rozvíjí právě v médiu tělesnosti a zvuku hlasu (Nagl-Docekal, 2007, s. 136). Tato figura musí být slyšena, mimo boj pohlaví. Ten je třeba překonat.

Haraway se svým *Manifestem kyborgů a ironickým snem o společném jazyce pro ženy v integrovaném obvodě* podobně jako Cixous brojí proti vytváření a totálních ideologií, vymezuje prostor mimo informatiku nadvlády a to ve prospěch potenciálu k jednání. Narozdíl od Cixous

však nepřijímá za svou figuru ženy-matky. Toto vymezení ji nezajímá, je mimo její sféru vidění světa. Haraway mluví spíše o regeneraci kyborgů než jejich reprodukci a rození. Představuje „utopický sen o naději na mostrózní svět bez gendru” (Haraway, 2002, s. 57).

Nagl-Docekal rozumí u Cixous obrazu matky jako alternativnímu vztahovému modelu, který je založen na dávání se a odevzdávání se heterogenitě. Podle Nagl-Docekal je však tento postup v mnoha ohledech problematický. Kupříkladu zpochybňuje pojetí předverbální komunikace matky/ženy s dítětem jako jediné pravé výrazové formy ženy. Pokud bychom podle Nagl-Docekal takový model přijali, dojdeme k tomu, že by ženské libido bylo nakonec určeno skrze perspektivu kojence. „V konečném důsledku tedy tato teorie sklouzává k redukci, kterou jsme mohli pozorovat už u Freuda, kdy byla sexualita *ženy* definována prostřednictvím figury *matky*.” (Nagl-Docekal, 2007, s. 139).

Écriture féminine je projekt, který přináší řadu otázek a rozporů. Jeden z dalších pohledů zasazený do kontextu francouzského feminismu nabízí například Ann Rosalind Jones. Podle Ann Rosalind Jones (Jones, 1981) a jejího příspěvku k *écriture féminine* můžeme, jak již bylo výše naznačeno, můžeme symbolický diskurz nahlížet jako jeden z prostředků, kterým si člověk objektivizuje svět, redukuje ho do pojmů, hovoří za všechno a za všechny, včetně žen. Existuje způsob, jak se tomuto zaběhlému pořádku vzepřít? Řada francouzských žen, podle Jones, takovou možnost spojuje s tím, co nazývají *jouissance*. Jones tento košatý pojem vysvětluje jako přímé znovuprožití fyzického potěšení z dětství, později sexuality, které bylo potlačeno, ale ne zcela zničeno „Zákonem Otce“. S tímto pojetím souzní i francouzská feministka Julia Kristeva, která ve své práci pojímá problematiku žen předně přes jazyk³³ a nové pojetí předoidipovského vztahu dítěte a matky, hovoří o původní a potlačení identifikaci mateřství s ženstvím. Projekt ženského psaní však z pozice antiesencialismu odmítá.

Irigaray a Cixous otázku sexuality dále rozvíjejí a upozorňují, že historicky byly ženy pojímány jako objekty sexuální touhy pro muže, což je omezovalo v projevech vlastní sexuality o sobě a

³³ Kristeva pojímá jazyk jako heterogenní komplexní proces označování. Odmítá Lacanovo dělení na imaginární a symbolický řád. A hovoří o interakci semiotického a symbolického, kterou nazývá *proces označování*. V symbolickém řádu má podle ní mateřské tělo významnou roli právě při vytváření subjektivity. Žena-matka se podle Kristevy rozkročuje vždy do dvou poloh (např. mezi vnitřní a vnější, sémiotické a symbolické), což podle ní přináší tvůrčí psychický prožitek, který je jedinečný.

pro sebe. Cestu k seberučení žen spatřují v sexualitě, ke které chtějí přistupovat skrze tělo, pohlavní orgány a libido. Pokud to podle Cixous udělají v jazyce, který bude prostý falocentrických omezení, může tak vzniknout nový úhel pohledu, který se neprojeví jen v teorii, ale také v životě. Vzniká tak požadavek: psát, tvořit s vědomím a prožíváním těla, přetvářet svět. Ženské tělo jako zdroj³⁴.

Již zmíněná Kristeva trvá na tom, aby se ženy stavěly proti falocentrickému diskurzu, který je v rozporu s tím, jak Kristeva chápe ženu, předně jako matku. Irigaray představuje stanovisko, podle kterého se ženy od mužů v něčem zásadně liší. Jones (Jones, 1981) ji ve svém textu cituje (Irigaray, 1997):

„*She is infinitely other in herself. That is undoubtedly the reason she is called temperamental, incomprehensible, perturbed, capricious-not to mention her language in which „she“ goes off in all directions and in which „he“ is unable to discern the coherence of any meaning. Contradictory words seem a little crazy to the logic of reason, and inaudible for him who listens with ready-made grids, a code prepared in advance. In her statements-at least when she dares to speak out-woman retouches herself constantly.*“

Cixous skrze *écriture féminine* přináší ještě radikálnější stanovisko, ženy mohou tvořit nové ženské diskurzy. Cixous, jak uvádí Jones (Jones, 1981), používá k vyjádření „typically feminine gesture“, označuje tak projev, který nevychází ze sociálních vazeb, ale z libida ženy. To má podle Cixous kosmický rozměr, stejně jako je její nevědomí dosahuje širě světa.

Tento požadavek je však problematický, jak dále ukazuje Jones s odkazem na psychoanalytickou tradici. Sexuální identita se nikdy neformuje v izolaci, v čistě biologickém kontextu. A dodává, že pokud pracujeme s nějakou formou danosti (ať už biologické nebo s daností libida), dostáváme se k univerzalistickému a monolitickému pohledu, který nezohledňuje nejrůznější změny a formy ženské sexuality v čase, prostoru atd.

³⁴ Otázce materiality v kontextu psaní se věnuje například i Rüdiger Campe a užívá přitom pojmů jako instrumentalita (technologie psaní) nebo gesto (tělo, které píše).

Jones uvažuje o *écriture féminine* jako o utopickém ideálu, o podněcujícím mýtu, spíše než o modelu, podle kterého by se měly ženy řídit. Jak můžeme požadavky *écriture féminine* číst? Jones uvádí, že by ženy při své tvorbě měly vycházet z vědomé odpovědi na společensko-literární realitu a stále mít na vědomí, že neexistuje žádná univerzální verze *écriture féminine* podle francouzského vzoru. Máme-li přispět k obstojné a skutečně ustavující představě ženské tvořivosti, musí být podle ní tvořivá činnost žen nazírána v konkrétním sociálním kontextu (Jones, 1981).

8.1 Stroj a člověk, člověk a stroj

Člověk a stroj. Člověk a člověk. Stroj a stroj. Člověk a svět. Stroj a svět. To společné, co nazýváme světem. Já. Orgány. Těla. Technologie. Nástroje. Tkáň. Pletivo. Organismus. Trans. Transplantace. Infekce. Viry. Srůsty. Geny. Mutace. Výměny. Příbuzenství. Kombinace. Co umožňuje kombinaci? Binarita jako podmínka pro myšlení nekompatibility? Dvojčlennost i dvojpólovost.

Nekompatibilní se jeví dvě entity, které jsou od sebe odlišitelné a odlišné. Dvojice tvořící celek. Jsou jiného druhu, původu, rodu?

John Searle je svou knihou *Mysl, mozek a věda* (Searle, 1994) jedním z řady myslitelů, kteří nahlízejí otázku vztahu člověka a stroje skrze problém mysli a mozku, ale odmítají analogii mozku a počítače a srovnávání jejich funkcí. Podle Searla se z tohoto přirovnání vytrácí fakt, že mysl je biologickým fenoménem, že má syntax i sémantiku. Počítač oproti tomu vidí jako čistě formální a syntaktickou záležitost. Podle Searla mají naše mentální procesy již ze své podstaty i obsah - jsou sémantické.

Počítače sice mohou v některých ohledech převyšovat kapacitu a schopnosti lidské mysli, ale schopnost uchopení významu v lidském smyslu jim podle Searla stále chybí. Podle jeho teorie jim bude chybět na věky, z jejich podstaty, bez ohledu na vývoj technologií. Počítače neumí zkoumat příčiny symbolu, neumí pracovat se symbolickým významem - tedy s jeho

sémantickými obsahy. Často zmiňovaný Turingův test Searle vidí jako imitační hru a staví proti němu svůj tzv. argument čínské pokoje.

Johna Searla v této části práce zmiňují právě jako zástupce klasické dichotomie, která v pokusu uchopit rozdíl mezi člověkem a strojem vychází z potřeby srovnávat jakási jejich řídicí centra, kde dochází k uspořádání informace, případně ke tvorbě sémantických obsahů. Tento přístup je jistě v nějakém ohledu nosný. Není však nutné u něj setrvávat. Pokud se ptáme po vztahu člověka a stroje, můžeme si dovolit vyjít z jiných pozic. Můžeme vyjít právě z bodu, který se nám nabízí v každodenní zkušenosti. Z tělesného kontaktu našich organismů. Z bodu dotyku.

Jaké jiné perspektivy se nám tedy nabízejí? Například následující, která vidí lidské tělo jako specifický druh stroje. Holčičky, chlapečkové i lokomotivy mají čůrátko. Tak to vidí malé děti, spinozisté, Deleuze a Guattari (Deleuze, 2010, s. 288). Tento způsob interpretace nevychází z konkrétního orgánu, není založen na organické funkci, jde především o materiál. Materiál je zde chápán jako soubor prvků, které se mění podle souvislostí, vztahů pohybu a klidu a různých individuovaných uspořádání, ve kterých funguje jako jejich součást. Strojové fungování je spjata s efektivitou čůrání, ne ze stejného způsobu uspořádání (holčička i čůrá jinak než chlapeček). Podle autorů prodělává pro děti orgán „tisíc změn“. Neznamena to však, že je pojímán jako dílčí manipulovatelný objekt. „Je to tak, protože orgán bude přesně tím, co z něj udělají jeho prvky podle jejich vztahu pohybu a klidu a podle způsobu, jakým se tento vztah slučuje nebo rozlučuje vzhledem ke vztahům sousedících prvků.“ (Deleuze, 2010, s. 288). Díky tomu můžeme nahlédnout vztah člověka a stroje z úplně jiného úhlu. Nejde nám tedy o srovnávání biologických funkcí, ale konkrétní uspořádání souboru prvků a vztahů mezi nimi.

Přesně tato pozice je pro vyvázání se z klasických myšlenkových a v některých ohledech nedostačujících struktur podstatná. Pojmenování vychází ze soustavy, rozestavení. Ne z jedné pevné pozice, ke které je vztaženo okolní, které se tak stává cizorodým. V nějakém smyslu nedostatečným.

Můžeme jít ještě dál? Z pozice stroje a člověka blíže? Jussi Parikka (Parikka, 2013) znovu promýšlí perspektivu, skrze kterou se vztahujeme k věcem, vztahům a k tomu, co postrádá pevný tvar, podle kterého jsme zvyklí věci poměřovat. Ve své eseji *Dust and Exhaustion* odmítá

klasické dělení na lidské a nelidské³⁵. Parikka sleduje vektor prachu. Prach se mu jeví jako společná složka strojů a lidí. Prach a další „ne-lidské“ věci a procesy participují na lidském světě. Tvoří ho (Parikka, 2013, s. 10). Ale možná to není dost. Uvažování objektů je stále příliš svazující.

Parikka spolu s Guattarim nachází východisko v odmítnutí požadavku vycházet z jakéhosi „založení, původu věci“ (Parikka 2013, s. 19). Sledujeme-li trajektorii prachu od naší ruky držící přístroj až do čínské továrny na iPady, tak jsou částice prachu právě tím, co materiálně spojuje mentální úsilí, plíce dělníka i povrch naleštěného přístroje v naší ruce. I samotné prachové částice nějak vznikají, prochází změnami a interakcemi. Kontext vzniku (původu) však z nově vymezeného prostoru nahlížíme již v jiném úhlu, není tím, co rozděluje, ale tím v nějakém smyslu společným.

8.1.1 Kyborg

Může však stroj a člověk, technologie a lidský organismus (na jehož fungování se již tak podílí neuveřitelné rozmanité a velké množství jiných organismů) prorůstat ještě v jiné sféře? Post-humanismus říká ano, stalo se. V 60. letech vznikl v rámci vesmírného výzkumu NASA koncept kyborga, jako „lidsko-strojového systému, seberegulujícího kybernetického organismu, založeného na umělé extenzích biologického těla“ (Dolejšová, 2013, s. 32).

V roce 1985 Donna Haraway ve svém manifestu *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* píše, že naše stroje jsou stejně živé jako my, není třeba žádné distinkce mezi tím, co jsme zvyklí nazývat skutečným či přírodním a tím, co označujeme, jako umělé, vytvořené člověkem (Haraway, 2002). Staví tak nový mýtus kyborga, který vypráví o překračování hranic, o technologiích, které staví most mezi naším dualistickým chápáním mysli a těla, idealismu a materialismu, živočicha a stroje. Z jedné strany můžeme na svět kyborgů nazírat jako na apokalyptickou scénu, Haraway ale nabízí jiný úhel pohledu. Nabízí svět kyborga jako svět, sociální a tělesné reality, „v nichž se lidé nebojí svého společného původu se zvířaty a stroji ani trvale částečných identit a protkladných stanovisek“ (Haraway,

³⁵ „We refuse to separate humans and non-humans“ (Parikka, 2013, s. 5).

2000, s. 56). Dialektika plodí nadvládu, skrze dvojici já/jiný podle Haraway dáváme tomu jinému úkol, aby zrcadlil naše já. Takový vztah Haraway odmítá.

Mýtus kyborga si bez dialektiky vystačí. „Kyborg je zhuštěná představa imaginace a materiální reality.” (Haraway, 2002, s. 52). Objevuje se v post-genderovém světě a nemá žádný příběh o svém původu, ani nenes představu původní jednoty. Naopak je, jak Haraway uvádí „oddán částečnosti, intimnosti a perveznosti” (Haraway, 2002, s. 53). Je opozicí, utopií, postádá nevinnost. Jeho konstituce nevychází z polárních struktur, je mimo vztahy přivlastňování, podřízenosti i odvozenosti. Rozkračuje se mezi lidským-animálním a strojem, tak si zakládá své dočasné a protikladné identity.”Naše těla, my sami; těla jsou mapy moci a identity.... Tělo kyborga není nevinné; nebylo zrozeno v zahradě;... ironii bere jako danost. Jeden je příliš málo a dva jsou pouze jedna z možností.” (Haraway, 2002, s. 57).

8.1.2 The Body is the Message

Kůže jako interface

Tělo není symbol. Tělo je prostor dotyku, který se odehrává v čase, kdy žijeme. Symbolické a hierarchické systémy vnímání jsou přežitkem minulých koncepcí. Tento systém sebereflexe a spojení se světem již není sám o sobě udržitelný. Nevystačí si. Proto narážíme. Žijeme jinou dimenzi reality, ale stále se jí mnozí snaží celou napasovat do zaběhlých a ověřených forem.

Jedinečnost těla, tělo jako součást informace.

Těla spolu komunikují i bez naší vědomé kontroly. Těla se prolínají s prostorem, dýcháme, jíme, vylučujeme, šlapeme do písku. Na chodnicích roznášíme zbytky louží. Naše stopy, stopy prostoru v nás. Stromy také komunikují díky sítím pod zemí. Nám blízké živočišné druhy mají také těla pokrytá kůží. Těla strojů, lidí, zvířat, organismů se setkávají v dotyku.

Omyl marné snahy pojmut ženy v jednom pojmu. Shrnout je v objektivním, abstrahovaném. Žena zapředená a předoucí v síti života a světa, není možné mít Ženu. Existuje pouze příležitost sledovat stopy konkrétní ženy v prostoru a čase. Stopování ženy umožňuje její tělo. Krvácí, voní, páchne, vyměšuje, proměňuje se s krajinou, módou, přebarvuje se, zvětšuje, nafukuje, vytlačuje, dává a i bere a opět mizí.

Konkrétní žena není však více ani méně efémerním bytím než „jiná“ bytí. Je omylem předpokládat, že pro její zdánlivou prehavost, je možné se jí přiblížit skrze uchvácení, uchopit skrze znásilnění jednotlivým pojmem. „Drtikol ve dvacátých letech došel ve své fotografické tvorbě k ženě, která je reálnou bytostí, sama sebe vyjadřuje svým pohybem a gesty.“ (Žitníková, 2006). Hlas v prostoru, u ženy jde o samotný fakt tělesného bytí. Obálka, která má význam sama o sobě. Prostor, který se naplňuje, ale jeho hodnota není určena naplněním. Východní filosofie říká, ... poznání celku, rozpomenutí se, je podmíněno pochopením pomíjivosti protikladů.

Virtuální interakce myšlenek #3

A: „Bud' pozdraveno tělo Kristovo.”³⁶

B: „My jsme zodpovědni za hranice; my jsme jimi.” @HARAWAY, 2002, s. 57

Současné tendence, které můžeme vysledovat na poli medicíny, vědy i umění i populární kultury, se obracejí tělu, jako k materii, kterou je možné přetvářet a modifikovat, které se lze pod kůži. Tyto tendence umožňuje právě vývoj technologií a médií. Tělo se určitým a novým smyslu stává formou i obsahem nových médií. Tento jev není triviální. Střety nových forem komunikace, organizace a práce s informacemi spolutvářejí proces stávání se. Jelikož je tento proces neoddělitelný od kontextu, je významné mu věnovat pozornost. Není však příliš účinné ho nazírat skrze již minulé a proudem času zanesené mřížky a struktury. Musíme hledat přiléhavé způsoby, kterak přistupovat ke světu, jakožto i k člověku samotnému, k vlastnímu autentickému životu. V této práci se soustředíme na tělo vzhledem k jeho možnostem dotyku. Orgánem hmatu je kůže, největší orgán těla. Blíže o ní pojednává následující text.

Kůže, která chrání a bolí

Kůže je ochrana. Membrána. Hranice i vchod i východ. Vlastnost hranic v nepokřiveném smyslu. Kůže chrání. Kůže je dána všanc ostatním. Forma otevřenosti i způsob uzavřenosti. Kůže jako hraniční čára. Kůže jako objekt, který reprezentuje. Orgán obratlovců.

Kůže není symbol. Kůže dýchá. Projevuje se ve svých nerovnostech, neduzích, označuje body zájmu pihami. Setkání a bolesti jizvami. Flexibilita. Docela laskavě obepíná klouby, kosti, svaly, nechá prosvítat žíly. Měkne a tvrdne. Vyznačuje mapu našeho těla. Leccos napoví. Kůže je forma epistémé, ne však po vzoru Platónova, spíše podle proudu Foucaultova. Kůže je plošina, kterou nikdy nevíme celou. Neumíme být v bezprostředním a očním všeobjímajícím kontaktu s celým povrchem. Ani se sebou ani s druhým. Obraz se poskládá.

³⁶ „Ave verum corpus” je krátká eucharistická píseň pocházející ze 14. století, připisovaná papežům Inocenci III., VI. a VI.

Kůže jako teorie i praxe poznání. Jako forma i obsah. Subjekt i objekt. Vně i uvnitř. Hybridní stav, který se neustále transformuje a interaguje. Je-li i dech formou dotyku, projevuje se tento proces i skrze kůži. Z vnitřního prostoru okysličuje vydatně kůži proudící krev. Ohýbá se.

Plošina, jedna z tisíce. Která není plochá, ale mohli bychom na ní strávit celý život. Plošina zaříznutá v prostoru. Prostupující, prostupovaná, vstřebávající, přijímaná. Vylučující i vylučovaná. Znovu a znovu se obnovuje, odlupuje. Šílí v prostoru, neviditelná. Požíraná. Padlá. Kůže jako osobní epistémé člověka a živočicha. Danost i podoba. Prostor neurologických, chemických i mechanických dějů. Složka prachu.

V mediálním smyslu můžeme kůži vidět jako interface mezi mnou a ostatními, jako to co nás odděluje skrze hranice. Steven Connor (Booth, 2009, s. 65) mluví o médiu přechodu. Kůže je životně důležitý percepční orgán. Tvoří dvacet procent váhy u novorozence a osmnáct procent u dospělého, ze všech orgánů zabírá největší povrch (Booth, 2009, s. 86).

Utváří se ze shluku buněk. Ze třech vrstev buněk v druhém týdnu těhotenství. Potní žlázy, bradavky, vlasy, nehty, zubní sklovina oční čočky. Přísun životodárných látek probíhá přes kůži. V šestém týdnu nastupuje příjem živin a kyslíku přes placentu a vývoj se zrychluje. V osmém týdnu se objevují hmatová bříška na prstech. V závěru osmého týdne již embryo o váze několika gramů dokáže reagovat na dotek, matka však jeho pohyby ještě nemůže cítit. U ženy se zvětšují prsa, začínají být bolestivější na dotyk. Citlivá kůže obličeje může reagovat. Kůže může také svědit. Kůže hraje v životě člověka v rámci jeho psychického vývoje zásadní roli. Psychické struktury ega se formují skrze základní zkušenost s tělem (s povrchem těla) matky. Můžeme mluvit i o první zkušenosti s rozhraním (interface). Podobně Freud spojuje vývoj ega, které vzniká z části *id* v průběhu vývoje dítěte na základě jeho interakcí se světem.

Jak uvádí encyklopedie, kůže má tři základní vrstvy: pokožku, škáru a podkožní vazivo. Pokožka se neustále obnovuje, rohovatí, odumírá. Celá pokožka lidského těla se obmění asi za tři týdny. Buňky v hlubších vrstvách se neustále dělí a vytlačují starší buňky směrem k povrchu. Spodní vrstvy pokožky obsahují pigmentové barvivo melanin. Škára je pevná a pružná, tvořená sítí kolagenových a elastických vláken. Na hranici pokožky a škáry jsou škárové papily, ve kterých najdeme kapilární sítě a nervová zakončení. Škára obsahuje nervová tělíska. Meissnerova tělíska

(hmatová) fungují jako čidla dotyku, Krauseova tělíska jako receptory chladu a Ruffiniho tělíska jako receptory tepla. Ve škáře najdeme vlasové cibulky, kožní a mazové žlázy. Podkožní vazivo je vrstva kůže nacházející se pod škárou. Najdeme zde tukové buňky a Vater-Paciniho tělíska, která fungují receptory tlaku a tahu. Podkožní vazivo funguje jako izolace a ochrana svalů a nervů. Podkožní vrstva tuku se výrazně podílí na tvaru a hmotnosti těla. Ke kůži patří vlasy, chlupy, nehty, potní žlázy, žlázy apokrinní (sexuální, pachové) a mléčná žláza (Hughes 1999, s. 165). Ukazuje se, že hmatové vjemy do velké míry závisí na silách působících během dotyku, čehož se využívá při tvorbě haptických rozhraní.

Bernadette Wegenstein (Booth, 2009, s. 86) se ve své eseji věnuje kůži z hlediska fenomenologie. Ve spojitosti s filosofií Henriho Bergsona píše o bezprostřední percepci světa skrze vlastní kůži. Tělo je zrcadlo i obrazovka (screen) pro obrazy z vnějšku, je centrem percepcce a jeho tvar se neustále rozostřuje pohybem. Na druhé straně je tělo i auto-receptivní. Je intermediálním zdrojem všech obrazů. Wegenstein hovoří o kůži jak o dvou oddělených, ale paradoxně propojených stranách. Wegenstein (Booth, 2009, s. 86) připomíná, že 20. století přináší nový přístup k tělu, totiž snahu o holistické pojetí těla. Tělo je chápáno jako médium. Z tohoto důvodu podle ní bylo nutné dostat se tělu tak zvaně pod kůži, osvobodit vrstvy těla od hierarchického uspořádání. Kůže a tělo tak v tomto prostředí mohou hrát roli čisté mediace.

Pojetí těla jako média, naznačuje Wegenstein, se projevuje mimo jiné poměrně zřetelně ve sféře umění a nových médií. Upozorňuje například na dílo *Artist's Skin (Hautnah)* od umělkyně Alby D'Urbano, která vytvořila v roce 1995 oblek jako dvoudimenzionální obraz. Urbano chápe v tomto díle tělo jako most spojující různé stroje, vysílač impulsů. Svým dílem se snaží poukázat na to, že interakce těla je v současném světě omezena na cloumáním s joystickem, na mačkání tlačítek na klávesnici nebo stimulaci různých čidel. D'Urbano v interakci očí, uší, rukou, nohou, úst a počítačové myši, pedálů, klávesnic, obrazovek a nejrůznějších senzorů vidí „interpasivní“ přístup ke světu.

Přístupujeme-li ke světu skrze omezený počet rozhraní, která jsou nějak naprogramovaná, jsme na nich pak závislí a omezeni ve své volbě. Člověk se dle Alby D'Urbano stává pouze článkem řetězce s omezenými možnostmi vstupů a jednání. Ve svém díle se D'Urbano soustředí na kůži jako vnější schránku, kůži, která filtruje, reguluje a někdy je určující pro síť vztahů s okolním

světem. Určuje kontury našeho obrazu pro druhého. D'Urbano tento moment rozvádí a prostřednictvím svého objektu umožňuje vyzkoušet si kůži druhého člověka skrze oblek, který vznikl převedem fotografií jejího vlastního těla. „Through this process and the use of electronic medium, the body becomes a virtual entity, a data landscape, a digital abstraction.” (D'Urbano, 1995).

Jestli na umělé kůži Alby D'Urbano chybí povrch rukou, hlavy a nohou jako odkaz na odstřížení člověka od jeho základních receptivních orgánů, tak spolu s érou dotykových telefonů a tabletů se na trhu objeví i speciální vodivé rukavice „iGloves”, které díky obsahu vodivých vláken na špičkách prstů umožňují i snadné ovládání jakéhokoli dotykového displeje i v zimě.

Kůže byla pro člověka po staletí prostorem pro experimenty a modifikaci. Starověcí Egyptané vyvinuli rafinované techniky balzamování. Lidé si zdobí svou kůži piercingy, tetováním, modifikují ji skrze plastickou chirurgii. Tomuto tématu se blíže věnuje ve své diplomové práci například Marie Dudziaková (Dudziaková, 2012), která vedle toho spolu s Evou Gurnou a Veronikou Spišákovou v roce 2012 v rámci Studií nových médií na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy v Praze představila projekt QRbodies Open Tattoo, který pracuje s kůží a tetováním jako se specifickou formou rozhraní. Kůže je tedy přímo zapojena do procesu mediální komunikace, interakce.

Když se něco dotkne naší kůže, hned nás to vrhne do přítomnosti. Zároveň máme v barvě kůže, její textuře, skvrnách, jizvách zaznamenanou i naši minulost (Zarzycka, 2007, s. 177). Kůže je mapou našich zranění a bolestí. Je mezní zkušeností, ukazuje se to například v malbě. Zarzycka tyto okolnosti dobře vystihuje skrze analýzu maleb Fridy Kahlo, které podle ní podněcují k procítění tíhy a velikosti srdce, žaludku, poukazují na strukturu kostí pod kůží (Zarzycka, 2007, s. 18). Tělo v podání Fridy Kahlo, jak ukazuje ve své práci Zarzycka, není nahé ani průhledné ani erotizované. Autoportrét Fridy Kahlo s ostříhanými vlasy³⁷ vyjadřuje naléhavě vědomí jejího utrpení.

³⁷ Frida Kahlo, „Self-Portrait with Cropped Hair“ (1940)

Zarzycka upozorňuje, že nehty a vlasy jsou jediné nedílné součásti těla, kde jako lidé necítíme bolest. „The skin of our head is the last border of absence/presence of pain.“ (Zarzycka, 2007, s. 37) Kůže na hlavě a rukou, není na rozdíl od zbytku těla zakryta ošacením. Prameny vlasů sahají až k horizontu. Nepodléhají však, jak Zarzycka upozorňuje, pravidlům perspektivy. Vypadají, jako kdyby dál žily, ale odděleny od organismu, od kterého byly odstřiženy.

Vliv bolesti je zásadní při formování těla jakožto těla materiálního i žitého (Zarzycka, 2007, s. 212). Transhumanistický britský filosof David Pearce též pracuje s problémem bolesti, činí tak ale v transhumanistickém duchu. Na příkladu projektu BLTC RESEARCH³⁸, který založil v roce 1995, vidíme, že mu jde o rozvoj tzv. „paradise-engineering“, tedy světa bez utrpení, krutosti a bolesti. Výzkum se nesoustředí jen na člověka, ale na vše, co vnímá, cítí. Pomocí nástrojů bioscience si dává za úkol přepsat genetickou informaci, provést redesign globálního ekosystému a nastolit geneticky přeprogramovaný blahobyt. Post-genomický svět je v představách Davida Pearce svět, kde je vše, co vnímá, ušetřeno nedobrovolnému zakoušení bolesti. Možnost odstranění bolesti ze světa Pearce vidí v manipulaci genetické informace, tedy ve sféře, která je jakoby skrytá a zakódovaná hluboko v kůži a pod kůží, v informačním systému člověka.

Vedle toho americký teoretik umění James Elkins (Elkins, 1999) uvažuje o masu (flesh) mimo opozici mezi kůží a tělesnými orgány, mezi vnitřním a vnějším, pevným a měkkým. Pojímá maso (živé tělo) jako obří rosol (giant jelly). Zraněná kůže už tak není symbolem bolestného těla. Kůže už není překážkou, která rozděluje prostor mezi těly. Přece je to něco, co nás chrání, jakkoliv je zranitelné. (Zranitelnost kůže nás evidentně dlouhodobě děsí. Jak ukazuje například projekt neprůstřelné kůže od umělkyně Jalily Essaïdi.

Kůže, která rozděluje

³⁸ Více informací na stránkách projektu. *BLTC RESEARCH* [online]. 1995 [cit. 2013-04-04]. Dostupné z: <http://www.bltc.com/>

Na obraze *Strom naděje*³⁹ Kahlo chirurgicky rozevívá maso a poukazuje tak na kůži jako na bariéru mezi vnitřním a vnějším (Zarzycka, 2007, s. 45).

Proč je nakonec třeba cítit hranice, vlastní kůže, na vlastní kůži? Jestliže není dále únosné rozlišovat v karteziánském duchu *res extensa* a *res cogitans*, v tradici platónově svět idejí a jevů, proč se nás tyto dualistické představy stále nějak drží, jakkoliv paradoxní situace našich životů a zkušeností odpovídají něčemu jinému? Je možné se z tohoto druhu duality vyvázat, když nám tak dlouho pomáhaly a stále slouží při naší orientaci ve světě, jakožto i v sobě? Je pro nás vůbec možné uzavřít období epistemologického období dětství a dospívání a vrhnout se do nového procesu stávání se mimo kategorie duality? Vystačí nám na to slova a řeč?

„Každý z nás žije na křižovatce mnoha z nich. Nevytváříme řečové kombinace vyznačující se nutnou stabilitou a vlastnosti těch, které vytváříme, nejsou nutně sdělitelné. Existuje mnoho různých řečových her, jednotlivé prvky jsou heterogenní. Připouštět jen ustavení dílčích stabilit, jen determinismus lokální.” (Lyotard, 1998, s. 93)

V jazyce i řeči se člověk dává, vystavuje ostatním, stejně jako skrze něj jakoby uchopuje, co má po ruce, ve svém dosahu myslí a vědomí. Co se člověku dává skrze dotyk a co člověk dává všanc? Je ta situace odlišná od situace jazykové? Co riskujeme? Podání rukou na znamení domluvy, přivítání, rozloučení. Podání rukou není znakem ani symbolem v samotném aktu podávání. Podání rukou je znamení. Znamení pro nás, pro druhého, pro mne, pro pozorující, že se děje. Že nějak jsme. Zapnutí počítače je také znamení. Stroj se rozjíždí, nabíhá, rozsvěcuje se. Noříme prsty do virtuálního i materiálního těla, jako kdyby bylo naše. Jak širá je nyní rozprostraněnost? Je možné naráz myslet *res extensa* i *cogitans*? Černobílý ping-pong se hraje na příliš malém hracím stole. Triky jsou již vyčerpány.

Kdykoli se obrátím k jedné, nevidím druhou. Kdykoli se obracím ke druhé, uniká mi z dohledu ta první. Kdykoli uchopuji jeden, neunesu již druhý. A přece jakoby tam vždy již nějak byl i byla. I když to naše běžné zaběhlé a domestikované modely vnímání nejsou s to udržet.

³⁹ Frida Kahlo, *Tree of Hope, Remain Strong / Arbol de la Esperanza*, Mantente Firme (1946)

Dotyk nechytím, uchvacuje. Černé mušky, které lítaly předevcírem kolem bílého světla, nyní postupně umírají v bílém pokoji. Na parapetech. S podivem, že jsou bílé. Není to tím, že by z nich vyprchával život, ukazují se v jiném světle.

Kůže, která umožňuje spojení

Poranění kůže. Fascinace pokrevním bratrem. Protože tě miluji. Narušuji povrch těla. Kůže se rozevívá. Odchlipuji. Ven teče, co je pod ní. Krev. A v ní všechno, co mi koluje tělem. V cyklu srdce. Řízli si do kůže, aby spojili krev. Dvě řeky zařiznuté v krajině kůže, chlupů, kostí, kloubů a svalů.

Kůže, jako projev niternosti a obal genetické informace

Geny, organismus, niternost a prostředí. Co je víc? Alternativní pohled na roli prostředí, organismu a jejich vzájemného působení, přinesl francouzský přírodovědec Jean-Baptiste Lamarck, jeho teorie byla později upozaděna skrze nástup a všeobecné přijetí Darwinovi evoluční teorie. Lamarckova představa evoluce organismu se odehrává v neustálém střetávání se s prostředím. Organismus se tak během svého života částečně adaptuje a předává získané informace dál. Tak zvaný lamarckismus nám říká, že buňka dokáže sama sobě naordinovat mutaci, která jí umožní vyřešit problém, v němž se ocitla. Tato teorie, která byla většinou odmítnuta nebo připuštěna jen u některých jednobuněčných organismů, poskytuje však podstatné rozostření obvykle přijímaných hranic. Ve světle Lamarckových myšlenek se už buňka nejvíce jeví jako pasivní produkt genetické informace, genetická informace se také nevyvíjí samovolně, bez zásahu buňky (Zrzavý, 2004).

Ve světle této přírodovědecké teorie můžeme nahlížet interakci na vyšší úrovni - tedy člověka, stroje a prostředí. Lamarck ukazuje teorii, která nepracuje s jasně vymezenou a nepropustnou dichotomií. Jeho teorie poukazuje na možnou míru vzájemnosti. Umožňuje nám nahlédnout do problému zdánlivých polarit vnější-vnitřní. Podobně osvěžující pohled přináší teorie švýcarského zoologa Adolfa Portmanna, který v polovině 20. století došel k závěru, že se vlastnosti organismů, které jsou „smysluplné pouze v aktu dívání“ řídí jinými zákonitostmi než tak zvané vlastnosti neviditelné. Kromě „adresných jevů“, což jsou prostě sociální, sexuální či antipredační signály, identifikoval především kategorii „jevů neadresných“.

Portmann předpokládal formu sebeprezentačního nutkání organismů, které je nezávislé na jejich genetických zájmech (Zrzavý, 2004). Vnější tvářnost-sebeprezentaci živého organismu považoval za projev jeho přirozenosti. Jeho teorie se však v hlavním biologickém proudu

neprosadila. V českém prostředí s ní v současné době pracuje biolog a filosof Stanislav Komárek.

Oproti těmto myšlenkovým proudům stojí pak současné tendence a kladení důrazu na genetickou informaci, možnosti její manipulace. Jakoby se nám z vnitřku dostávaly informace ven „na povrch“, jaksi se zviditelňovalo i to neviditelné (které pojmenovává Lamarck). Na jedné straně můžeme práci s genetickou informací považovat za příležitost k rozostření hranic a k novým způsobům jednání a interakce, jak ukazuje Denisa Kera, když hovoří například o platformách sdružující lidi na základě jejich genetické informace. Na druhé straně jako příležitost k jejímu ovlivnění, manipulaci, jak ukazují dnešní laboratoře, posthumanističtí i transhumanističtí umělci⁴⁰.

8.3 Ruka a instrument

Lidská ruka je neodmyslitelně spjata s lidským rozměrem dotyku. (Tyto principy ostatně zohledňuje v již naznačených obrysech kapitola o designu a rozhraní.) Schopnost uchopovat objekty sehrála ve vývoji člověka významnou roli. Vzpřímená chůze mu uvolnila ruce, specifické rozložení prstů umožnilo poměrně spolehlivě uchopovat, používat a vytvářet nástroje. Člověk si objekty ve svém prostředí postupně přizpůsobuje tak, aby mi padly do ruky a efektivně se mu s nimi zacházelo. „Nástroj se stal součástí ruky a celkově se přeměnil do úplně nových druhů orgánů - rukonástrojů.“ (Pallasmaa, 2012, s. 46).

Pallasmaa mluví i o jednoduchých ručních nástrojích jako o nástrojích těla, o integraci nástroje a jeho uživatele. Zároveň však upozorňuje na oboustranný vztah člověka a nástroje. V podobném duchu jako mluví Haraway o strojích a lidech, mluví Pallasmaa o nástrojích, které rozšiřují naše schopnosti a specifickým způsobem vedou naše skutky a myšlenky. Jednota ruky, nástroje a mysli je významně ovlivněna i volbou nástrojů, tužka a počítačová myš jsou podle něj pro účely vytvoření architektonického návrhu zcela nezaměnitelné (Pallasmaa, 2012, s. 48).

Homo faber, člověk jako výrobce. Člověk kovář, řemeslník, umělec. I samotnou ruku můžeme chápat jako nástroj - instrument sám o sobě. Homo faber je jedna z definic člověka, v užším

⁴⁰ Více k tomu tématu Markéta Dolejšová ve své diplomové práci *Posthumanistické tendence v performance art: Interakce těla a kódu* (2013).

významu i umělce. Umělec - „tvůrce“ disponuje specifickým typem praktické znalosti. Stenslie tento koncept ještě prohlubuje a zkoumá problematiku dotyku (mimo jiné) jakožto nástroje, který by byl dále využitelný v uměleckých projektech tzv. „bodysuits“ (Stenslie, 2010). Podobně nám možná Michelangelo ukazuje božskou a lidskou ruku na nástěnné malbě *Stvoření Adama*⁴¹. K významu ruky v našich životech poukazuje mnohé. Zmíním několik vybraných příkladů. Nejprve se podíváme, jak můžeme chápat nástroje mysli. Nástroje jsou nám tím, co nás provází na cestě za uchopením a pochopením objektů, témat a problému, ke kterým se nějak cítíme potřebu vztahovat.

Berlínský ústav Max Planck Institute for the History of Science v rámci interinstitucionálního výzkumného projektu spolu s Kunsthistorisches Institut in Florenz mezi lety 2005 a 2011 řešil výzkum týkající se specificky získaného poznání (knowledge-in-the-making)⁴². Předmětem výzkumu byl vztah psaní a kreslení (rukou, pomocí tužky atp.) v procesu poznání (výzkumu) a to v porovnání s užíváním současných moderních technologií⁴³ (fotografie, mechanické zpracování, digitální záznamy).

Tento problém řešil mezi jinými i Christoph Hoffmann ve svém výzkumu *Epistemic writings*. Jeho výzkum si kladl otázky kolem vědeckých zápisníků a jejich vlivu na procesy poznávání a výsledky vědecké práce. Christoph Hoffmann říká, že použití pera, tužky a papíru ovlivňuje způsob lidského myšlení (Fenzel, 2009). Zápisník je podle Hoffmanna významným nástrojem vědy. Ve článku Birgit Fenzel se dále v rámci výsledků výzkumů uvádí, že některé věci nejdříve musíme tak zvaně „hodit na papír“, abychom si je vůbec mohli představit a dále s nimi pracovat. Pro vědce i děti jsou kresby, poznámky, poznámkové bloky a tužky společným „nástrojem mysli“.

⁴¹ Meshberger (1990) interpretuje nástěnnou malbu *Stvoření Adama* od Michelangela v neurologickém kontextu a poznamenává, že božská ruka se ještě Adama nedotkla, ale Adam je již živý, jako kdyby jiskra života přeskočila přes synaptickou šterbinu. Meshberger dílo (konkrétně shluk andělů kolem Boha) vidí jako anatomicky přesný obraz lidského mozku. Nachází v něm souvislosti s vnitřním a vnějším povrchem mozku. Vyobrazený Bůh je podle Meshbergera v místě limbického systému, který podílí se na podpoře mnoha funkcí (například emocí, chování, dlouhodobé paměti a čichu). Meshberger ho dává do souvislosti s lidskou duší. Stejně jako pravou ruku Boha s předčelní kůrou mozkovou (cortex praefrontalis) jakožto s „nejtvůřivější a nejlidštější“ oblastí mozku.

⁴² Více o projektu viz: MAX PLANCK INSTITUTE FOR THE HISTORY OF SCIENCE. *Knowledge in the making: Drawing and writing as research techniques* [online]. 2005 [cit. 2013-05-23]. Dostupné z: <http://knowledge-in-the-making.mpiwg-berlin.mpg.de/>

⁴³ Současný výzkum využívající moderní technologie je zavalený protokoly, seznamy, tabulkami, ty však neslouží pouze jako nástroje pro organizaci každodenní vědecké práce, ustavují i specifický prostor epistémé, ze kterého se pak vynořuje naše poznání, znalosti o světě.

Než začne člověk kreslit první čáru, musí promyslet hranice objektu, jeho hrany, struktury. Tužka člověka přinutí se pořádně podívat, říká v článku *Science in Sketches* Barbara Wittmann (Fenzel 2009). A tak softwaroví inženýři navrhují elektronické katalogizační systémy, elektronické tužky a notebooky. Pokročilé technologické nástroje naší současnosti. Již v metodologické části zmiňovaný výzkum Niny Samuel naznačuje na jejich sporné stránky s odkazem na názory Otto Rösslera⁴⁴, který pracuje na teorii chaosu, a který sám sebe označil za kritika digitálního obrazu. Rössler vyzdvihuje používání papíru a tužky při rozvíjení teorií chaosu a hyperchaosu. Samuel uvádí, že Rössler vnímá kontakt prstů s nějakou hmotou, s tužkou brousící po papíře jako jakýsi hmotný myšlenkový práh („Denkschwellen“) – moment pro rozvíjení myšlenek.⁴⁵ Což může mít v důsledku samotného úkonu zpětný vliv na tvořivý proces, je jedno jestli ze sféry umělecké nebo vědecké. Během procesu kreslení mohou myšlenky krystalizovat, utvářet se ve spojení s intuicí. Výzkumný projekt Niny Samuel pracuje s tím, že proces poznávání je propojen jak s médii, která něco reprezentují, tak s materiálem této reprezentace (Samuel, 2011). Nástroje-média, která naše ruka užívá, zdá se mají vliv na procesy našeho myšlení. Podobně uvažuje i finský architekt a myslitel Juhani Pallasmaa, který varuje před tvůrčí prací realizovanou skrze počítač a vyzdvihuje potenciál lidské ruky a kreslení.

Ve své knize *Myslicí ruka* odhaluje Juhani Pallasmaa možnosti lidské ruky a rozvíjí tak své předcházející dílo *Oči kůže*. Pallasmaa ukazuje, jak se tužka v ruce umělce nebo architekta stává mostem. Zkoumá podstatu ruky, její biologickou evoluci a roli při formování kultury. Ve spojení ruka-nástroj a oko-ruka-mysl vidí zásadní význam pro řemeslnou zručnost a uměleckou práci člověka. Varuje před oddělováním těla a mysli (mentálních a manuálních dovedností) a klade důraz lidské tělo jako spojení smyslů a tělesných funkcí, na jednotu mysli a těla, která je podstatná pro řemeslnou, uměleckou práci i intelektuální práci (Pallasmaa, 2012).

⁴⁴ Otto Rössler je také spoluzakladatelem termínu „endofyzika“ a autorem knihy *Endophysics: The World As An Interface* (World Scientific, 1998, ISBN 9-81022-752-3). Pojem „endofyzika“ vysvětluje Vojtěchovský následovně. Je o teorii navazující na myšlenky kvantového fyzika Davida Bohma, nebo matematika Ralpa Abrahama a spojuje koncepce fyziky hmoty a kybernetiky druhého řádu Heinze von Foerster. Jediným možným soudem, který objektivně vědec může přijmout je ten vycházející ze subjektivní pozice vnímatele. Jeho texty spadají spíše do jazyka epistemologie a kognitivních věd, než klasické fyziky. Rösslerovo holistické vidění světa jako propojeného „řetězce bytí“, si klade otázku po fundamentální povaze existence elementárních částic hmoty a percepčních a koncepčních rámcích, ve kterých náš mozek konstruuje obrazy skutečnosti (Vojtěchovský, 2008).

⁴⁵ Vzpomeňme i slavné Feynmanovy diagramy elektromagnetické interakce.

Islandský výtvarník Edwin Van Gorder je příkladem odlišného přístupu. Umění je pro něj nerozlučně spjaté se současnou technologií. Kyberprostor se tak pro něj stává novou kůží a nejrozsáhlejším orgánem vnímání. Ve své tvorbě vychází z tradičních tiskařských technik v kontextu cyber prostoru, pracuje s nimi, téměř jakoby je točil na hrnčířském kruhu (Van Gorder 2013). Jeho dílo útočí na smysly, přestože je dematerializované. Van Gorder se odkazuje k fenomenologické, poststrukturalistické filosofické tradici. Pomocí techniky „kyber kreslení“ vytváří digitální obrazové fotografie. Zdá se, že i jemu se díky tomuto přístupu daří zachytit něco podstatného.

8.4 Domestikace a přijímání forem

Rituály. Opakování. O samotě. Veřejná samota. Ví, že jsem sama doma u svého počítače. On je se mnou. Modelace pohybů. Mého umístění v prostoru. V dosahu sítě signálu, elektrického proudu, světla. Poloha těla sesypaného na otáčivé židli. Svítící štít. Modelace prostoru. Autentické jednání. Pokus o soužití s notebookem, smartphonem. Budí mne. Usíná spolu se mnou. Domestikace. Chce být hlazen. Chce být krmen. Hlásí se o pozornost. Chci, aby mne poslouchal. Modré oči prasat i lidí. A to co on nich očekávám já. Opakování vede k procitnutí nebo otupění. V informační společnosti to můžeme nazývat informací.

Raskin popisuje, jak uživatelé a designeři zacházejí s rozhraním. Uživatelé si při používání věcí vytvářejí návyk. Zprvu je používání věcí spíše vědomou aktivitou. Poté co se věc naučí plně ovládat, získávají návyk, který je řízen nevědomím, probíhá automaticky. Cílem designerů rozhraní je stav, kdy podvědomé návyky nebudou uživatelům způsobovat problémy. Designeři by měli využívat schopností lidí tvořit si tyto návyky, zároveň by jim měli umožnit vytvořit si návyk, který bude pro jejich práci s rozhraním účinný. Pokud nastavení umožňuje uživateli udělat jednu akci v rozhraní více způsoby, je vytvoření takového návyku ztíženo. Pokud řeší člověk více problémů najednou a má-li tak činit řádně, musí být minimálně jeden z procesů musí automatizovaný (Raskin, 2000).

Digitální produkty však často nejsou takto dokonale vymyšlené. Ve skutečnosti, jak podotýká Cooper, jsou často nevychované. Neustálé hlášky o chybách nutí uživatele, aby se přizpůsoboval požadavkům systému, opakovaně požadují ujištění o jeho úkonech. Digitální produkty vyžadují

po uživateli, aby *myslel* jako počítač, podle Coopera předvádějí ubohé chování, často si nepamatují *předešlé* příkazy a znovu požadují jejich schválení apod. (Cooper 2003). S touto situací poměrně úspěšně pracují produkty firmy Apple, které jsou designovány s tím, aby byly ovladatelné bez manuálu, na základě uživatelovi intuice. Mají vyvolávat pocit zálibení, radost z dotyku, umožňovat bezproblémovou interakci.

V této souvislosti Vojtěchovský upozorňuje na práci Jonathana Zittraina, který zkoumá jak vývoj technologií ovlivňuje modely našeho zacházení s nimi. Zittrain srovnává původní hardware a software (generativní a flexibilní), který byl vyvinutý pro vzájemnou komunikaci a propojení sítí, s novými uživatelskými produkty informačních a komunikačních technologií jako je například právě iPhone. Takové produkty jsou v souladu s výše uvedeným většinou naprogramované, uživatelsky uzavřené a směřují k jednosměrnému a jasnému pohybu informace, pasivně, případně až k vytvoření pocitu závislosti uživatele (Vojtěchovský, 2008).

Omezené možnosti interakce těla mutujícího v automatizovaném světě reflektuje i Alba D'Urbano ve svém, již zmíněném, díle *Artist's Skin* (1995). Svým dílem, dvou dimenzionálním modelem vlastní kůže, poukazuje na možnosti naší interakce s technologiemi, které jsou často omezeny pouze na počítačovou myš, klávesnici, pedály pro nohy, obrazovku pro oči, konkrétní stimulaci sensorů. Tato striktně vymezená prostředí podle ní zakládají náš „interpasivní“ vztah ke světu, který je dán právě omezeným počtem nabízených alternativ.

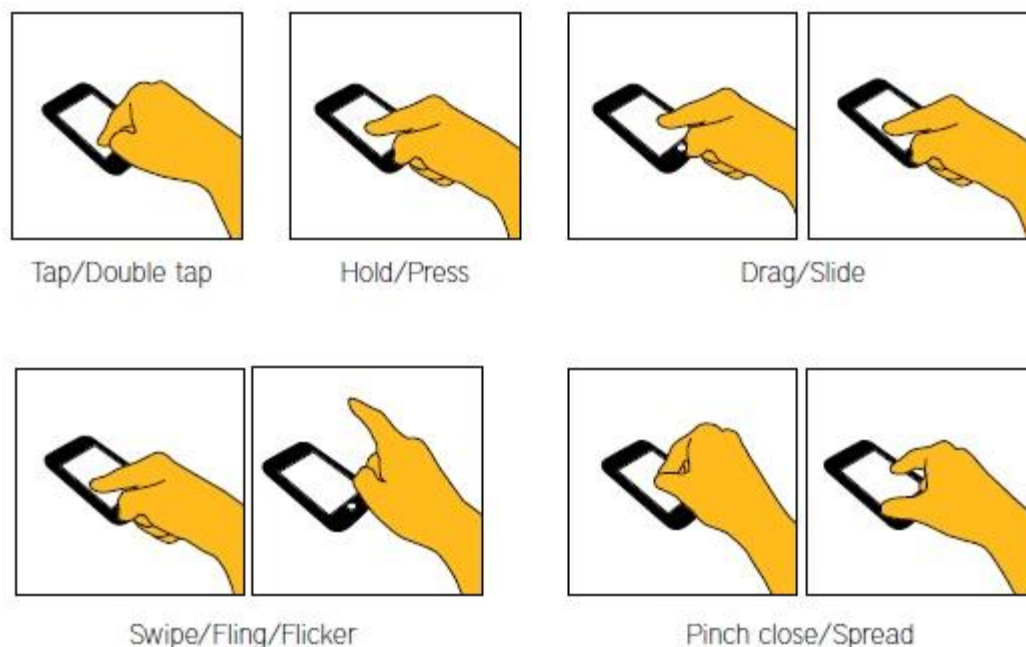
Jako současná namítka k tomuto postoji by nám mohla posloužit celá řada tělesných intervencí a performancí, které ve své práci o posthumanistických tendencích v performativním umění zmiňuje Markéta Dolejšová. Tímto proudem, jakkoliv velmi často pracuje právě s hranicemi a možnostmi intervence a mutace lidské kůže, ruky či interakce umělce a stroje, se však nyní nebudeme podrobněji zabývat. V tomto okamžiku nás totiž více zajímá pohled na každodenní interakci, dotyk *člověka a stroje*. Dolejšová sleduje v kontextu posthumanismu postupnou proměnu nových technologií jakožto nástrojů, které člověku slouží, k technologiím, které s ním srůstají. „Tento vztah ovšem funguje v obou směrech a po určitém čase začíná lidský výtvar svému tvůrce reformovat, dává vzniknout novým společenským trendům a zvykům, a stává se tak pro něj imperativním. Člověk si technologie pouští stále blíže k tělu.“ (Dolejšová 2013, s. 9).

Tématu blízkého sepětí těla a digitální technologie v běžném, každodenním životě se podrobněji věnuje, spolu s Katherine Miyake, Walton Chiu a Nancy Kwon, Nicolas Nova v knize *Curious Rituals: Gestural Interaction in the Digital Everyday*. Tato kniha se zaměřuje právě na „slabé“ formy interakce, které zakoušejí lidé ve všedním světě. Poukazuje na nový fyzický vztah vycházející z práce a interakce s digitálními technologiemi. Autoři knihy poukazují na nové pohybové vzorce, gesta, návyky, které lidé ochotně ve spojení se svými telefony, tzv. „smart“ budovami, aplikacemi a notebooky provádějí.

Dan Hill ve svém příspěvku v knize upozorňuje, že je třeba si uvědomit, že jsme součástí „Sítě“, naše těla, digitální interakce, technologie jsou vzájemně propleté a ovlivňují se, na fyzické i intelektuální úrovni. Konceptuální rozdělení technologií na hardware a software již postrádá smysl. Materiální i nemateriální složky se slévají (Chiu, 2012, s. 35-37). Naše těla interagují s technologiemi, vzájemně se dotýkají, získávají tvar, některé pohyby se stávají stereotypními, nevědomými. Část z nich kopíruje intenci designerů, některé jsou však projevem autentické každodenní interakce.

Knihy *Curious Rituals: Gestural Interaction in the Digital Everyday* nabízí vtipný přehled některých „rituálů“, které lidé v interakci se svými přístroji hromadně opakují. Ve spojitosti s hmatem můžeme zmínit například absurdní interakci s ovladačem na televizi (Clicer casting), naivní gestikulaci během hraní počítačových her (Haunted interfaces), prominentní postavení palce při psaní textových zpráv (Thumb texting), které se bude zřejmě s rozšiřováním dotykových obrazovek snižovat.

Zvláštní kapitolu tvoří gesta související právě s dotykovými obrazovkami (Touch screen gestures). Takto můžeme označit soubor standardizovaných pohybů, které užíváme například u tabletů, chytrých telefonů a dalších interaktivních plochách, například u interaktivních stolů (můžeme je souhrně označit jako „multi-touch digital devices“) (Chiu, 2012, s. 52-53). Jejich klasifikaci přehledně ukazuje ilustrace z knihy.



Obr. č. 1: Touch screen gestures z knihy *Curious Rituals: Gestural Interaction in the Digital Everyday*, s. 52

Autoři knihy dále identifikují například gesto vzteklé opice (Angry monkey), které přichází na řadu při kalibraci kompasu na chytrém telefonu. Pozorují, jakými způsoby lidé drží své telefony, jak se skrze ně prezentují mezi ostatními, jaké vytvářejí speciální osobní strategie, jaké role hrají chytré telefony přímo během mezilidských interakcí, i jak se lidé k samotným zařízením vztahují, jak skrze ně (vůči nim) projevují své emoce, jak rituálně svá zařízení opravují.

Autoři se na konci své knihy shrnují svá pozorování a zvláštních zvyků lidí a interpretují je jako způsoby intergrace technologických objektů do našeho každodenního života, jako proces domestifikace technologií. „Fixing strategies, nervous tics, device juggling or courtesy postures, to name just a few, are not only peculiar interaction habits, they reveal how people normalize so-called „futuristic technologies” or what seemed magical and complex at first. They highlight the ingenuity users employ to repurpose and adapt digital technologies to their own context.” (Chiu, 2012, s. 139).

8.3.1 Na hranici manipulace

Strnulost. Svalů. Nemožnost se nadechnout. Tíha výdechu. Staré formy. Stále ty stejné pohyby, stejné myšlenky, procesy. Nic není jiné, jen bolest nová. Jednotvárnost poškozují. Jaká je trajektorie pohybu?

Otlačené plochy dotyku. Lokty, ukazováček, zápěstí. Výčnělky. Plochy notebook. Tvrdost materiálu. Hmota, materie. Pohrdlivost. Vážít si. Váží.

Mříž je také vymezení hranice. Bestie (divoké zvíře) za mřížemi osvěcenských zvěřinců. Ve zvěřincích byly speciálně pověřeni lidé, kteří skrze mříže pomocí tyče dráždili zvířata k akci.

Na obraze *The Broken Column / La Columna Rota* (1944) od Fridy Kahlo proniká do vnitřku jejího těla skrze kůži sloup. Zarzycka v této scéně spatřuje ženské tělo, do kterého vniká symbol institucionalizace a technologie, a které v důsledku toho přijímá vnucený pořádek (Zarzycka, 2007, s. 61). Jak ukazuje toto dílo, setkání těla a technologie nemusí přinášet jen vyvážení se ze zaběhlých pořádků, jak to vidí Haraway, ale přináší nové formy, které často nevědomě přijímáme nebo si je nevědomě vytváříme, jak naznačila studie *Curious Rituals*.

Jak jsme se dostali do současné situace? Na konci osmdesátých let podle Naisbitta (Naisbitt, 2001) narůstá propojení technologií s životem, společností a s prostředím. Je tomu tak díky osobním počítačům, které se objevují v domácnostech. Tato technologie však nevzniká ani nefunguje ve vakuu. Skrze to, že se objevuje v našich domácnostech, jako tvořivý produkt lidské imaginace, obsahuje i lidské elementy. Podle Naisbitta proměňují nové technologie naše životy, vztahy, společnost na makro i mikro úrovni. Naisbitt užívá označení „ecosystem of technology”, aby na analogii s přírodou ukázal, že zásadní zásah do ekosystému změnil většinu vztahů, které v něm doposud fungovaly jinak. Technologie musíme pojímat jako integrální součást kulturní evoluce.

V konceptu „high tech - high touch” vidí Naisbitt možnost smysluplného začlenění technologie do našich životů. Technologie nám často slibují lepší život. Slíbují uspokojení našich potřeb, ušetření času. Rozšířené konzumní technologie, které jsou takto prezentovány na trhu, však mnoha lidem nakonec čas požírají. Přístroje (firmy) vyžadují, aby si zákazníci vybrali tu správnou značku, nastavili priority, nakoupili, instalovali, vylepšovali, aktualizovali. Podle Naisbitta nás ohrožuje intoxikace spotřební technologií (Naisbitt, 2001).

V kontextu nekritického zacházení s technologiemi Naisbitt nabádá k vědomému přístupu k technologiím, nestačí ohledávat důsledky, děsit se jich ani je bezezbytku milovat. S ohledem na výše řečené jsou nekritickým užíváním technologií ohroženy především děti⁴⁶. Jak ukazuje realita a výzkumy, děti v závislosti na technologiích vykazují podobné znaky chování jako lidé závislí na drogách. V důsledku této situace již vznikají odvykací programy a centra pro takto postižené jedince.

Od techno optimismu Donny Haraway jsme se dostali k pojmům jako intoxikace, manipulace a domestikace. Co si máme vybrat?

Historik přírodních věd a životního prostředí Etienne Benson (Benson, 2010) se ve své knize *Wired Wilderness: Technologies of Tracking and the Making of Modern Wildlife* věnuje historii radiolokace divokých zvířat. Poukazuje na nesamozřejmý fenomén sledování zvířat a polemizuje nad motivacemi a důsledky této lidské činnosti. Skrze skutečnost, že některá divoká zvířata sledovací zařízení napadají, můžeme odhadovat, že se skutečně nejedná o jednostranný proces, který by nenesl důsledky pro obě strany.

Nigel Rothfels (Rothfels, 2002) ve své knize *Savages and Beasts: The Birth of the Modern Zoo* popisuje vznik zoologických zahrad, dnes již běžně akceptovaných institucí v našich městech. Rothfels se věnuje postavě německého magnáta zábavního průmyslu se zvířaty Carla Hagenbecka. Jeho zvířecí park otevřený v roce 1907 v německé vesnici nedaleko Hamburku byl v zábavním průmyslu se zvířaty revolučním počinem. Oproti klasickým zvěřincům, kde byla zvířata za mřížemi, byla zvířata umístěna v „přírodní krajině“ spolu s „primitivními“ lidmi dovezenými ze zámorí. Hagenbeck tak vytvářel morálně, biologicky i prakticky problematickou iluzi rodné země dovezených živočichů a lidí. Rothfels snese srovnání s americkým magnátem Waltem Disneyem, oba uměli ve svých parcích návštěvníky skvěle zabavit.

⁴⁶ McCain upozorňuje na generaci dětí, které se narodily v 90. letech a později (spolu s nimi se ve světě objevuje masové rozšíření trhu s digitálními technologiemi), která se vyznačuje specifickým vztahem k užívání digitálních technologií, jako jsou mobilní telefony, internet, Facebook a podobně. Příslušníci zmíněné generace zacházejí s digitálními technologiemi ve svém každodenním životě, jejich přístup k nim jasný a intuitivní, zdá se jakoby přirozený (McCain 2000, s. 121) Což podporuje i nabídka na trhu, kde můžeme najít i speciálně integrované programy a dotykové obrazovky do konstrukce nočníku.

46

Snese vztah člověka a technologie tato přirovnání? Nejde ve vztahu člověka a technologie o podobný proces jako u vztahu člověka a zvířete? Jakou roli by v takových procesech sehrál dotyk? Pokud si chceme ochočit nějaké zvíře, budujeme vzájemnou důvěru, nastavujeme dlaň, tvář. Pohlazení a nakrmení, vzájemnost.

Marco Stella k fyzické a psychické různorodosti lidí napříč populacemi, které se nedají vysvětlit s odvoláním na kulturu, píše: „Existuje celá řada důkazů o tom, že kulturní změny, včetně těch velmi nedávných (měřeno evoluční časomírou), se lidem takřikajíc „zaryly hluboko do pod kůži“ a dotkly se podstatným způsobem naší biologické podstaty. Lidé zkrátka svou biologickou stránku nevědomky ovlivňují i v posledních desítkách tisíc let, možná v rostoucí míře. Dokonce se zdá, že jsme se s trochou nadsázky vydali cestou, na kterou jsme nasměřovali i naše domácí zvířata.” (Stella, 2010).

Jsme svědky i aktéry domestikace digitálních technologií, jak předestírá Nicolas Nova a jeho spolupracovníci v knize *Curious Rituals*? Jsou naše digitální přístroje novým druhem pomocníků a mazlíčky? Ochočili jsme si obří informační a komunikační technologie pohlazením, dotykem, rozhraním, které nám dovoluje přímou manipulaci, zacházení, mobilitu, to vše možno v teple našeho domova? Nebo je to naopak? Proudění elektronů si spolu s Internetem podmaňují a domestikují nás. Stojíme snad uprostřed velkého kyber-happy-multisenzorického-zábavního parku, který vytváří téměř dokonalou iluzi reality? Naše přístroje nás vyzývají k dotyku. Jejich design určuje naše chování, pohyby, gesta, předpokládá je. Jakkoliv je vytvářen lidmi, pak jakoby už vyzýval k interakci přístroj samotný. Pohlad' mě. Dotkni se. Můžeš.

9. Interaktivní experiment s rozhraním: TABOO SOCKET - ZÁSUVKA

„Když se jí dal poznat, vykřikla aramejsky Rabbuni! (Mistře), ale Ježíš ji varoval, aby se ho nedotýkala a všechno oznámila apoštolům.”⁴⁷

Na začátku byla zásuvka.

Na začátku byla zástrčka.

Na začátku byla jiskra.

Na začátku byla tma.

Sedím a moje ruce se dotýkají klávesnice.

Sedím a upírám oči do zdírek zásuvky.

Pod rukama mi proudí elektrický proud.

Jsem na napojená.

Přes kabel.

Zástrčkou.

Zásuvkou.

230 V.

Dotýkáme se.

„Ženy i muži jsou chyceni v komplikované síti kulturních determinací a ideologických systémů.”

(Cixous 1986)

⁴⁷ Příspěvatelé Wikizdrojů, *Bible Kralická/Jan* [online], , c2008, Datum poslední revize 14. 08. 2008, 14:14 UTC, [citováno 9. 07. 2013]

<http://cs.wikisource.org/w/index.php?title=Bible_Kralick%C3%A1/Jan&oldid=24633>

9.1 Projekt Taboo Socket a skupina Cancel

Skupina Cancel pracuje s veřejným prostorem, který modifikuje prostřednictvím technologií, zanáší do něj chaos, nepořádek a nové významy. Své projekty ze zásady tvoří svépomocí a pracuje striktním DIY způsobem. Členy skupiny fungující od jara roku 2011 jsou Tereza Lišková, Markéta Dolejšová, Martin Obert, Jiří Suchomel, Rudolf Kreibich a Luboš Svoboda.

9.1.1 Autorský text k projektu

Taboo Socket je interaktivní instalace realizovaná v uzavřeném prostoru, určená vždy pro jednoho návštěvníka. Základním elementem je elektrická zásuvka, která zde funguje jako familiární symbol typického dětského tabu, legitimizovaného rodičovským imperativem „nesmíš“. Divák je postaven před rozhodnutí: má zůstat kompatibilní s etablovanými konvencemi, nebo poslechnout svůj vnitřní hlas, zvednout pod zásuvkou ležící kovovou vidličku a toto tabu prolomit? Taboo Socket naznačuje, že ztotožnění se zavedenými normami a postupy není univerzálně vynutitelné, a diváka za jeho odvahu vykročit z jejich limitů namísto trestu odměňuje. Taboo Socket je manifestem nekompatibility, výzvou k překračování zavedených stereotypů.

Zásuvka ztělesňuje interface, terminál, který každý den bezděčně penetrujeme dráty, kabely a přípojkami, abychom viděli světlo, cítili teplo, mohli komunikovat. Zpřístupňuje síť, která člověku dává moc, rozšiřuje jeho existenci. Ukřívá se v ní síla, energie, koncentrovaných možností. Kabely jsou láska, smrt i bezpečí.

Zásuvka je modla první poloviny dvacátého století, kterou jsme zapomněli uctívat.

Všudypřítomná bílá krabička skrývající černou skříňku. Oltář moderního věku nainstalovaný ve výšce našich lýtek. Když chceš něco zapojit, musíš si kleknout, ohnout se. Každý si chtěl někdy do zásuvky sáhnout a zjistit jak silná moc se skrývá uvnitř. Každý někdy pomyslel na to, jaké by to bylo zažít 230 Voltů. V určité chvíli začíná racionalita ztrácet svou opojnost.

Taboo Socket je zásuvka s vidličkou, bratr a sestra, kteří čekají na spojení. Čekají, až se vysvlékneme ze svých měkkých plyšových pouzder, překonáme svůj strach, zapojíme se a překročíme jedno malé chlupaté tabu.⁴⁸

9.1.2 Popis instalace

Instalace, která byla realizována i v prostoru šatny Knihovny Jana Palacha na Filozofické fakultě Univerzity Karlovi v Praze vypadala následovně. Šatna byla oddělena závěsem. Projekt pracoval se zvukem, světlem, známým symbolem zásuvkou, strachem a zvykem. Účastníci instalace měli možnost si v intimním prostoru šatny ozkoušet, co přinese strčení vidličky do zásuvky. Prostor se s vidloučkou v zásuvce proměnil. Rozvítily se kabáty naistalované v šatně, změnila se přehrávaná hudba (z neurčitého noise do meditativní nahrávky). Své zážitky a dojmy mohli účastníci sdílet na blogu projektu. V současné době existuje i mobilní verze instalace, která není z hlediska umístění v prostoru závislá na jeho povrchové úpravě.

9.1.3 Technický náčrt instalace

Instalace je designovaná do uzavíratelné místnosti o minimálních rozměrech 1,5 x 2 x 2 m. Interiér místnosti tvoří zásuvka, rádio, žárovky, audio sestava, kabáty, koberec, vidlička. Technologie přepnutí zásuvky funguje prostřednictvím Arduina, pod svrchním plastovým krytem je umístěno tlačítko, jehož stlačení vyvolává efekt změny multisenzorického prostředí.

9.1.4 Realizace projektu

Taboo Socket byla poprvé vystavena v rámci konference New Media Inspiration 2012 (leden 2012). Podruhé pak jako dlouhodobá instalace byla umístěna v šatně knihovně Jana Palacha na FFUK (leden - únor 2013). Navštívilo ji odhadem 100 účastníků. Na blogu projektu jsme zaznamenali 8 nových příspěvků.

9.2 Interpretace projektu v kontextu této práce

Taboo Socket můžeme vnímat jako experimentální formu interakčního a kritického designu. Jako výzvu k hledání hranic. Jako projekt stojící na již zmíněných trendech ze světa nových

⁴⁸ Další texty k projektu a nasbírané reakce lidí jsou dostupné z blogu ZASUVKA.TUMBRL.COM [online] [citováno 19. 07. 2013]. Dostupné z <<http://zasuvka.tumblr.com/>>.

médií (DIY, Arduino⁴⁹, hacking). Jako metaforu odkazují na psychoanalytickou tradici. Tabu znamená zákaz, označuje nežádoucí, nepřípustné, svaté, omezení, žádné tabu však není všeobecné. Elektrická energie je pro nás jakoby neviditelná, ale všudy přítomná. My i naše stroje, naše společnost, všichni jsme na ni závislí. Velká část našich současných technologií operuje s elektrickým proudem. Máme ho ve zdech našich domů, v konečcích našich prstů. Zásuvky jsou znamením jeho přítomnosti, příkonu. Dodávají energii. Zástrčky strojů se jich dotýkají v těsném sepětí. Od zásuvky - přes stroj - člověk uživatel je ten třetí.

Malé děti jsou ve svém klasickém rytmu, kdy se učí a poznávají svět skrze hmat, zásuvkami často fascinovány. Jejich malé prsty na ruce jsou se zdírkami v zásuvce poměrně kompatibilní. Ne však tak již samotný dotek, kontakt elektrického proudu a lidské těla v jednom uzavřeném obvodu. S dospíváním, růstem ruky se snižuje nebezpečí vážného úrazu i touha se zásuvky dotýkat nedovoleným způsobem. Nekompatibilita se projevuje v tělesném projevu člověka. Jeho prsty jsou moc velké, v případě touhy po spojení musí používat vodivého instrumentu.

Původní očekávání, rána elektrickým proudem, je nabourána. Děje se něco jiného, něco mimo naše zaběhlé představy. Hranice našich smyslů a těla se posouvají. Došlo k dotyku. Experimentální rozhraní. Vytržení. Pootevření šterbiny jednoho tabu. Intimní zážitek. Ironie dotyku.

⁴⁹ Stenslie ve své práci zmiňuje komunitu kolem Open Source a jako příklad uvádí komunitu kolem Arduina, na které můžeme dobře pozorovat sociální sdílení znalosti a otevřenosti zdrojů (Stenslie, 2010, s. 62).

10. Myšlenkový experiment IRONIE DOTYKU

Kam by až mohla vést představa a prožitek dotyku v prostoru vlastního těla? Orgány neplují v bezobsažném místě těla. Jsou tělem. Tělo bez orgánu, v rétorice Deleuze a Guattariho, stroj. Kam nás může dovést vědomí vlastního těla? Postupovat můžeme z útrob směrem ven a pak od kůže dál. Kůže je oboustranná. Nebo opačným směrem. Sledovat pozorně styčné plochy (rozhraní), Tisíce plošin. Kam nás to dostane. Mnohé meditační techniky pracují s dechem, vědomá práce s dechem může člověka dostat do změněných stavů vědomí, do styku s jinak nepoznanými plošinami, sférami. Dech, plíce, vzduch jsou jednou z možností, jak sledovat stopy dotyku.

Zkusme si představit podobný myšlenkový experiment v kontextu současných technologií. Na příkladu tabletu. Konečky prstů se dotýkají displeje, ten reaguje, informace se předává dál po síti, interaguje. Dokážeme ji vědomě stopovat? Nedělá nám náhodou problém zvládnout ten skok, jakousi ztrátu lineárního plynutí? Tak jako neuronová síť staví svou sílu právě na signálu, na synapsích. Šíření vzruchu. Synapse je místo bezdotykového kontaktu, dotyku. Chemické reakce. Neuronová síť pracuje s akčním potenciálem. Postupme hlouběji z naší každodenní reality, jak jsme si ji navyklí vnímat. Od buněk, k atomům, k subatomárním částicím a jejich *chování*. Z naší každodenní reality. Přijímáme kvantové vidění a fungování světa.

Umožňuje-li nám klasická karteziánská soustava, dualistické pojmání reality zaseknout kotvu v jenom bodě a ten označit, uchvátit, ovládnout a manipulovat, tak jiné proudy, některé z nich jsem se pokusila v této práci nastínit, odkazují k souvztažnosti, vzájemnému silovému působení. Je to zřejmě paradox. Pokud se důsledně zastavíme, všimne si, že jsme v pohybu. Pokud se dotýkáme, dochází nám, že jsme se nikdy ničeho nedotkli. Nic se nedotýká nás. Potencialita dotyku.

Jednou z motivací pro psaní této práce byla i vnitřní potřeba po obhajobě materiality. Jakýsi osobní návrat ke hmotě, látce. Její uznání. (Což je v kontextu toho, co o hmotě nyní víme i nevíme poměrně naivní postoj. Ironie, MATÉRIE!) V závěru se tento vektor zhroutil sám do sebe. Kvantový náhled na svět jako subverze reality. Nepadám do existenciální propasti ani nenedávám na nihilistický kolotoč. Rozplakala jsem se. Vydechla a nadechla. Již řečené není

vyvráceno ani zničeno. Můj subjektivní bod sledující směr v labyrintu se dostal do jeho středu a pak se zase vrátil zpět.

Labyrint není bludiště. Cesta do vnitřku a ven není stejná, i když nás snad stále vrací k tomu stejnému. Věřím, že technologie, způsoby myšlení a jednání, umělecká díla, problémy a další věci, které se vynořují ve světě nových médií, jsou také takovými labyrinty, které nás mohou vést k nám samotným. Stejně tak se v něm sami sobě můžeme na dlouho ztratit a uvěřit, že jsme se ocitli v bludišti. Tam se nám pak objevující pocity odcizení, ztráty skutečných vztahů, problémy se vztahováním se k příliš komplikovanému a bludnému světu. Problém odzicení docela dobře vystihuje například dílo *Artist is Kinda Present*⁵⁰ od An Xiao nebo kniha *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* od Sherry Turkle. Turkle píše o novém typu samoty, která se objevuje právě ve zdánlivě lidmi a komunikací nasyceném digitálním prostředí. Turkle poukazuje na iluzivní úroveň komunikace na sociálních sítích, podle ní se v tomto případě vytrácí autentická komunikace, formuje se nové porozumění intimity, soukromí, sounáležitosti i samoty. Podle Turkle jsme jaksi společně všichni sami.

⁵⁰ An Xiao svou performance s názvem *The Artist Is Kinda Present* (2010) reaguje na dílo performerky Mariny Abramović *The Artist Is Present*, v rámci kterého Abramović v roce 2010 v newyorské galerii MoMA šest dnů v týdnu po dobu tří měsíců seděla na židli a pohledem komunikovala s diváky, kteří se proti ní střídali na druhé židli. Xiao zpracovává otázku přítomnosti a mezilidských vztahů v době všudy přítomných komunikačních přístrojů a sociálních médií. Přeprocovává meditativní performance Mariny Abramović v kontextu sociálních médií. Účastníky zve podobně jako Mariny Abramović ke společně sdílené přítomnosti, ale sama má na sobě černé brýle, které neumožňují číst její emoce, lidé sedící pro ní s ní mohou komunikovat pouze skrze elektronické zprávy nebo Twitter.

10. Závěr

Pallasmaa se dojíká nad blízkostí mezi osobností řemeslníka, jeho rukama a prostředím v dílně (Pallasmaa 2012, s. 48). Jak se na našich rukách projevuje každodenní práce s počítačem, dotykovou obrazovkou mobilního telefonu? Je i tato interakce materializovaná?

Haraway mluví o rozostřování hranic, o prostupnosti, příbuznosti. V této práci navrhuji jeden z možných způsobů, jak se do procesu tohoto rozostření dostat. Nebo možná jak, již vystavěné hranice dál posouvat a zvětšovat tak prostor kolem nás a v nás. Postup práce, který jsem se pokusila v předešlém textu nastínit, si můžeme představit jako vrstvení sfér.

Nacházím jeden bod či linii, které jsou mi dostatečně blízké, která se mne dotýkají, a pak z tohoto místa postupuji dále. V myšlenkovém experimentu tak lze zprvu stanovené hranice dále rozšiřovat. Směr, jakým se vydávám, a v této práci jsem se pokusila nastínit několik možných směrů, určuje strukturu experimentu. I přes různost směrů a sledovaných stop se zdá, že díky jejich provázanosti, multiplicitě a rhizomatické struktuře se postupně dostáváme do nějakého společného a sebestupujícího se prostoru. Do prostoru, ve kterém je dotyk *možný*.

Budiž příspěvkem této práce, že nepřináší definici dotyku. Možná spíše jeho rozostření a zároveň subjektivní vymezení prostoru, ve kterém se k němu můžeme vztahovat. Ve kterém můžeme docházet k poznání, které vychází z našeho každodenního se střetávání se světem a ve světě. Ne však ve smyslu nevědomého, samozřejmého jednání, ale ve smyslu experimentu, otevřenosti, soustředěné pozornosti při skákání po plošinách a mezi nimi.

Co je tedy příspěvkem vnesení *femininních* aspektů-způsobu práce, jakkoli je tento pojem stále problematický, do světa nových médií (jakkoli je tento pojem stále fluidní)? Na základě již řečeného věřím, že je to právě příležitost rozkrývat vztahy našeho současného světa, jak jej prožíváme, skrze intimní sféru každodenní zkušenosti, která je přístupná skrze subjektivní prožitek a osobní trajektorii vztahenou do prostoru, ve kterém se pohybuje.

Prostor a komunikace. Možnost se odlišit. Možnost setkání. V lusknutí prstů. Nedohlédneš, nezachytíš. Ale dotýká se tě. Jako ty se dotýkáš. Je mnoho úrovní dotyků. Jdou ve vrstvách, které se kříží. Strata? Z toho bodu lze pak být v kontaktu. Dotyk je kvalita kontaktu. Podle toho, jak

moc si ho připustíme. K tělu? Do vědomí? V místě a okamžiku dotyku se ukazuje něco zásadního.

Při dotyku ztrácím svůj „původní“ tvar. Při výdechu se mění i objem. Vzdávám se tvaru s ohledem na nové setkání. Jak se deformuje ruka při setkání s klávesnicí. Jak se deformuje klávesnice. Nové formy na síti. Navyklé pohyby a úkony. Pohlazení i domestifikace. Na obě strany.

Emoce jako způsob našeho přímého vztahování se ke světu, k nám samým. Dech. Horník zemřel, že mu zkameněly plíce. Od prachu.

Partyzán. Hájit hranice. Jít za hranici. Svou. Tvou. Pojem se rozostřuje. Nasazuji vlastní kůži. Cítím to. A když pláčeš, tak slza ti kane po tváři. Cítíš sám sebe. Sama sebe. Slza jako okamžik, tekutina, která teče ven. A v tom okamžiku se dotýkám. Zvnitřku na kůži. Studí. Pálí. Kane. Padá. Vsakuje se. Stává se vnitřkem. Jedna za druhou. Plač. Pálí to.

Jaké způsoby artikulace témat a jejich problémů jsou v kontextu nových médií a femininity možné a přiléhavé? Jeden způsob této práci nestačí. Celý předchozí text, jakožto sepětí různorodých přístupů vycházejících ze subjektivního bodu zájmu, je pokusem o takovou artikulaci, o typ textové brikoláže či do sebe se zavíjející mapy.

Co se stane, když se budeme zabývat otázkou dotyku v kontextu nových médií? Rozpadne se nám tradiční chápání dotyku. Vyvstane potřeba po hledání nových forem materiality.

Co se objevuje v okamžiku vzájemného dotyku studia nových médií a feministického diskurzu? Nekompatibilita. Kompatibilita. Potřeba přehodnotit tradiční aspekty femininity. Nutnost hledat nové zdroje. Taboo Socket. Nemožnost dotyku. Ironie.

Jak souvisí dotyk, technologie a domestifikace? Úzce a oboustranně. Nechtěnému ochočení se můžeme vyhnout skrze vědomí vlastního těla, gest, pohybů, možností dotyku.

Proč mluvíme o ironii dotyku? Protože se zdá, že budeme potřebovat novou mapu, která by nám blíže rozkrývala tento okamžik. Protože tradiční koncepty nám k jeho zachycení nepostačí.

Dotyk je nemožný. Dotyk je bezpodmínečný. Protože dotyk je ironie a prostupuje vším.

11. Použitá literatura a zdroje

BACHELARD, Gaston. Poetika prostoru. Vyd. 1. Praha: Malvern, 2009, s. 220. ISBN 9788086702612.

BENSON, Etienne. Wired wilderness: technologies of tracking and the making of modern wildlife. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2010, ix, 251 p. ISBN 08-018-9710-6.

BERGER, Peter L a Thomas LUCKMANN. Sociální konstrukce reality: pojednání o sociologii vědění. 1. vyd. Překlad Jiří Svoboda. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 1999, 214 s. ISBN 80-859-5946-1.

BLTC RESEARCH [online]. 1995 [cit. 2013-04-04]. Dostupné z: <<http://www.bltc.com/>>.

BOOTH, Edited by Mary Flanagan and Austin. Re: skin. Cambridge, Mass: MIT, 2009. ISBN 978-026-2512-497.

CIXOUS, Hélène a Catherine CLÉMENT. The newly born woman. Minneapolis: University of Minnesota Press, c1986, xviii, 168 p. ISBN 08-166-1466-0.

CIXOUS, Helene. The Laugh of the Medusa. In: The University of Chicago Press, 1976, s. 875-893. 1, 4. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/3173239>

COOPER, Alan, Robert REIMANN, Dave CRONIN a Alan COOPER. About face 2.0: the essentials of interaction design. [3rd ed.], Completely rev. Indianapolis, IN: Wiley, 2003, xxxiv, 540 p. ISBN 07-645-2641-3.

DELEUZE, Gilles a Félix GUATTARI. Tisíc plošin. Vyd. 1. Praha: Herrmann, 2010, 585 s. ISBN 978-80-87054-25-3.

DÍAZ TABERNIER, Federico. Resonance: Federico Díaz, E Area : visual activism, installations, architecture. Praha: Galerie Zdeněk Sklenář, 2008, 493 p. ISBN 80-903-9964-9.

DOLEJŠOVÁ, Markéta. Posthumanistické tendence v performance art: Interakce těla a kódu. Praha, 2013. Diplomová práce. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy v Praze, Ústav informačních studií a knihovnictví, Studia nových médií. Vedoucí práce Denisa Kera.

EDWARDS, Cliff. Evolution of Touch: How We Control Technology. Bloomberg [online]. 2012, 6.3. [cit. 2013-07-27]. Dostupné z: <<http://www.bloomberg.com/slideshow/2012-03-05/evolution-of-touch-how-we-control-technology.html#slide2>>.

ELKINS, James. Pictures of the body: pain and metamorphosis. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 1999, xviii, 347 p. ISBN 08-047-3024-5.

[FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ VUT v Brně]. Dekonstrukce. In: Ateliér intermédií: Slabikář [online]. 1.2.2009 [cit. 2013-05-25]. Dostupné z: <<http://intermedia.ffa.vutbr.cz/dekonstrukce>>.

FENZEL, Birgit. Science in sketches. MaxPlanckResearch [online]. 2009, č. 1, s. 60-65 [cit. 2013-06-23]. Dostupné z: <http://www.mpiwg-berlin.mpg.de/Presse-PDF/MaxPlanckResearch_ScienceInSketches.pdf>

FEYERABEND, Paul. Science in a free society. Reprinted. London: Verso, 1982. ISBN 08-609-1753-3.

FOUCAULT, Michel. Slova a věci. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2007, v, 309 s. Eseje a studie. ISBN 978-80-251-1713-2.

GROF, Stanislav. Dobrodružství sebeobjevování. V českém jazyce vyd. 2., dopl. a aktualizované. Praha: Perla, 2000, ISBN 80-902156-5-3.

HARAWAY, Donna. Manifest kyborgů: věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století. In: Sociální studia. 2002, č.7, s. 51-59. ISBN 80-210-2834-3.

HARAWAY, Donna Jeanne. Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature. New York: Routledge, 1991, x, 287 p., 11 p. of plates. ISBN 04-159-0387-4.

HARAWAY, Donna Jeanne. Manifest kyborgů: věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století. In: Sociální studia. 2002, č.7, s. 51-59. ISBN 80-210-2834-3.

HOGENOVÁ, Anna. K fenomenologii těla a pohybu. Společnostifenomenologické filosofie a psychoterapie [online]. Datum citování: 22.9.2012. Poslední aktualizace: 10.12.2007. Přístup ke zdroji: <<http://sffp.sweb.cz/archiv/hogenova.html>>.

HUGHES, James. Velká obrazová všeobecná encyklopedie: Lidské tělo – kůže a vlasy. České vyd. 1. Praha: Svojtka, 1999, s. 165. ISBN 80-7237-256-4

IRIGARAY, Luce. When Our Lips Speak Together. Women: Sex and Sexuality, Part 2. 1980, roč. 6, č. 1. Dostupné z: <<http://www.jstor.org/stable/3173966>>

IRIGARAY, Luce. Ce sexe qui n'en est pas un. Paris: Éditions de Minuit, c1977, 217 p. ISBN 27-073-0155-8. In New French Feminisms, p. lain 103. Irigaray's books since Ce Sexe are Et l'une ne houe sans

Pautre (Paris: Editions de Minuit, 1979) and *Amante marine*

JONES, Ann Rosalind. Writing the Body: Toward an Understanding of "L'écriture Feminine". *Feminist Studies*, 1981, 7.2: 247-263.

KOKOLIA, Vladimír. Fiat lux. In: *Kokolia: kokoliův blok* [online]. 6.3:2010 [cit. 2013-07-23]. Dostupné z: <<http://blog.kokolia.eu/node/229>>

KOHOUTEK, Rudolf. Femininita. In: *ABZ slovník cizích slov* [online]. 2005 [cit. 2013-06-09]. Dostupné z: <<http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/femininita>>.

KOMÁREK, Stanislav. 2004. Černý domeček. 1. vydání. Brno: Petrov. 2004, ISBN 80-7227-186-5, s. 61-62

LUKAVEC, Jan. Medúsa - sexy netvor a ženský hněv. In: *ILiteratura* [online]. 23.12.2010. 2010 [cit. 2013-08-02]. Dostupné z: <<http://www.iliteratura.cz/Clanek/27589/medusa-sexy-netvor-a-zensky-hnev>>.

LYOTARD, Jean-Francois. O postmodernismu. In: *ZFT: FÚ AV ČR* [online]. 97-103. Praha, 1993 [cit. 2013-07-18]. Dostupné z: <<http://userweb.pedf.cuni.cz/kov/download/postmodern.pdf>>.

MARKS, Laura U. *Touch: sensuous theory and multisensory media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, c2002, xxii, 259 p. ISBN 08-166-3889-6.

MARKS, Laura U. „Information, Secrets, and Enigmas: An Enfolding-Unfolding Aesthetics for Cinema.“ in: *Screen*. Vol. 50, No. 1, Spring 2009, p. 86-98. (English).

MARKS, Laura U. „How Electrons Remember.“ in: *Millenium Film Journal*. No. 34, Fall 1999.

MCCAIN, Ted D a Ian JUKES. *Windows on the future: education in the age of technology*. Thousand Oaks, Calif.: Corwin Press, c2001, s. 121. ISBN 0761977120.

MAX PLANCK INSTITUTE FOR THE HISTORY OF SCIENCE. Knowledge in the making: Drawing and writing as research techniques [online]. 2005 [cit. 2013-05-23]. Dostupné z: <<http://knowledge-in-the-making.mpiwg-berlin.mpg.de/>>.

MESHBERGER, Frank Lynn. An Interpretation of Michelangelo's Creation of Adam Based on Neuroanatomy. *JAMA: The Journal of the American Medical Association* [online]. 1990-10-10, vol. 264, issue 14, s. 1837- [cit. 2013-07-05]. DOI: 10.1001/jama.1990.03450140059034. Dostupné z: <<http://jama.jamanetwork.com/article.aspx?doi=10.1001/jama.1990.03450140059034>>

NAGL-DOCEKAL, Herta. Feministická filozofie: výsledky, problémy, perspektivy. Vyd. 1. Překlad Hana Havelková. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2007, 316 s. Studijní texty (Sociologické nakladatelství), 39. sv. ISBN 978-808-6429-687.

NAISBITT, John, Nana NAISBITT a Douglas PHILIPS. High tech, high touch: technology and our search for meaning. 1st ed. New York: Broadway Books, 1999, 274 p. ISBN 07-679-0383-8.

PALLASMAA, Juhani. Hapticity and Time. The Architectural Review. 2000, Vol. 207.

PALLASMAA, Juhani. Myslíci ruka: existenciální a ztělesněná moudrost v architektuře. Zlín: Archa, 2012, 159 s. a Architektura. ISBN 978-80-87545-09-6.

PARIKKA, Jussi. Dust and Exhaustion. DRAFT 2013

Přispěvatelé Wikipedie, Atom [online], Wikipedie: Otevřená encyklopedie, c2013, Datum poslední revize 1. 05. 2013, 09:46 UTC, [citováno 24. 07. 2013]
<<http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Atom&oldid=10267718>>.

Přispěvatelé Wikizdrojů, Bible Kralická/Jan [online], , c2008, Datum poslední revize 14. 08. 2008, 14:14 UTC, [citováno 9. 07. 2013]
<http://cs.wikisource.org/w/index.php?title=Bible_Kralick%C3%A1/Jan&oldid=24633>.

Přispěvatelé Wikipedie, William James [online], Wikipedie: Otevřená encyklopedie, c2013, Datum poslední revize 15. 03. 2013, 13:10 UTC, [citováno 25. 07. 2013]
<http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=William_James&oldid=9937379>.

RASKIN, Jef. The humane interface: new directions for designing interactive systems. Boston: Addison-Wesley, c2000, xix, 233 s. ISBN 0201379376.

RIDLEY, Matt. Když nápady souloží. 2010. TED.COM. Červenec 2010. TEDGlobal 2010 [online]. Datum citování: 20.4. 2013. Přístup ke zdroji: <http://www.ted.com/talks/lang/cs/matt_ridley_when_ideas_have_sex.html>.

ROTHFELS, Nigel. Savages and beasts: the birth of the modern zoo. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, 2002, xii, 268 p. ISBN 08-018-6910-2.

SAMUEL, Nina. Knowledge in the Making: Shaping Chaos. Otto Rössler's Drawings. MAX PLANCK INSTITUTE FOR THE HISTORY OF SCIENCE. [online]. 2011 [cit. 2013-06-23]. Dostupné z: <http://www.mpiwg-berlin.mpg.de/en/research/projects/DeptIII_NinaSamuel_Chaos>.

SEARLE, John R. Mysl, mozek a věda. Vyd. I. Překlad Marek Nekula. Praha: Mladá fronta, 1994, 129 s. Váhy (Mladá fronta), sv. 13. ISBN 80-204-0509-7.

SIBUM, Otto. Sensing Data: Rethinking Embodied Knowledge. MAX PLANCK INSTITUTE FOR THE HISTORY OF SCIENCE: Between the Natural and the Human Sciences [online]. 2011 [cit. 2013-06-23]. Dostupné z: <http://www.mpiwg-berlin.mpg.de/en/research/projects/DeptII_Sibum_SensingData>.

SMOLEK, Karel. ÚSTAV TECHNICKÉ A EXPERIMENTÁLNÍ FYZIKY, ČVUT. Interakce částic podle Standardního modelu. 2008. Dostupné z: <http://www.utef.cvut.cz/old_web/cz/docs/08%20-%20Interakce%20castic%20podle%20Standardniho%20modelu.pdf>.

SNÁŠEL, Jaroslav. Už vím, jak fungují dotykové displeje. In: Mobilmania [online]. 2004 [cit. 2013-07-18]. Dostupné z: <<http://www.mobilmania.cz/clanky/uz-vim-jak-funguji-dotykove-displeje/sc-3-a-1108570/default.aspx?showforum=1>>.

STACEY, Jackie. Teratologies: a cultural study of cancer. New York: Routledge, 1997, xi, 290 p. ISBN 04-151-4960-6.

STELLA, Marco. Stvoření kulturou. RESPEKT [online]. 2010 [cit. 2013-08-01]. Dostupné z: <<http://respekt.ihned.cz/z-noveho-cisla/c1-46480200-stvoreni-kulturou>>.

ŠENK, Filip. Rozhovor s Juhani Pallasmaa. In: Archiweb: Salon [online]. 25.10.2010 [cit. 2013-07-16]. Dostupné z: <<http://www.archiweb.cz/salon.php?type=11&action=show&id=9294>>.

ŠIMŮNEK, Michal. Cixous, Hélèn (1937). In: Revue pro média: časopis pro kritickou reflexi médií [online]. 9. vyd. 2004 [cit. 2013-08-09]. Dostupné z: <<http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/cixous.htm>>.

ŠLESINGEROVÁ, Eva. Imaginace národních genů a vtělená sociální teorie. Brno, 2008. 139 s. Dizertační práce. Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity, Katedra sociologie. Vedoucí práce Petr Mareš.

ŠKABRAHA, Martin. Dědictví dekonstrukce. TÉMA: literární časopis pro esejistické myšlení [online]. 2005, roč. 3, č. 8 [cit. 2013-05-16]. Dostupné z: <<http://www.gasbag.wz.cz/tema/rocnik3/cislo8/08-12.htm>>.

ŠKOPEK, Pavel. Techbox: dotykové displeje - čím se liší rezistivní od kapacitního?. In: Mobilnet [online]. 2013 [cit. 2013-07-18]. Dostupné z: <<http://mobilnet.cz/clanky/techbox-dotykove-displeje---cim-se-lisi-rezistivni-od-kapacitniho-11566>>.

TRUNGPA, Chogyam a Sherab CHÖDZIN. Orderly chaos: the mandala principle. 1st ed. Boston, Mass.: Shambhala Publications, 1991, s. 7. ISBN 0877736367.

D' URBANO, Alba. Hautnah. DURBANO [online]. 1995 [cit. 2013-07-07].
Dostupné z: <<http://www.durbano.de/hautnah/>>.

TURKLE, Sherry a Seymour PAPERT. Epistemological Pluralism and the Revaluation of the Concrete. Journal of Mathematical Behavior [online]. 1992, roč. 11, č. 1, s. 3-33 [cit. 2013-07-16]. Dostupné z: <<http://www.mit.edu/~sturkle/epistemologicalpluralism.html>>.

TURKLE, Sherry. Alone together: why we expect more from technology and less from each other. New York: Basic Books, 2010. ISBN 04-650-1021-0.

VANGORDER, Van. Edwin Van Gorder: Latest Projects. Drawing Research Network: Drawing Articles [online]. 18.03.2013 [cit. 2013-07-02].
Dostupné z: <<http://www.drawing-research-network.org.uk/edwin-van-gorder-latest-projects/>>.

VOJTĚCHOVSKÝ, Miloš. Metafory, endofyzika, Žvahlav a clinamem. In: Artlist: Databáze současného umění [online]. 2008 [cit. 2013-07-23].
Dostupné z: <<http://artlist.cz/?id=7199>>.

ZARZYCKA, Marta Joanna. Body as Crisis: Representation of pain in visual arts. Utrecht, 2007. Dostupné z: <<http://igitur-archive.library.uu.nl/dissertations/2007-0625-201222/full.pdf>>..
Dissertation. Utrecht University. Vedoucí práce R. Braidotti.

ZRZAVÝ, J., MIHULKA, S., STORCH, D. 2004. Jak se dělá evoluce. 1. vydání. Praha, Litomyšl: Paseka, 2004, ISBN 80-7185-578-2.

ŽITNÍKOVÁ, Veronika. Malířské dílo Františka Drtikola [online]. 2006 [cit. 2013-07-20]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Aleš Filip. Dostupné z: <http://is.muni.cz/th/64931/ff_b/>.

12. Seznam obrázků

Obr. č. 1: Touch screen gestures z knihy *Curious Rituals: Gestural Interaction in the Digital Everyday*, s. 52