

- 3.1 Tržiště, Paříž, stereoskopická pohlednice.
- 3.2 Tokio - webová kamera, screenshot.
- 3.3 Fotoska z filmu SKANDÁLNÍ ODHALENÍ, 1994. Warner, The Kobal Collection.
- 3.4 Internetové stránky Bodies@INCorporated.
- 3.5 Orlan, screenshot.
- 3.6 Renaissance, centrum pro úpravu obličeje, screenshot.
- 3.7 Stelarc, screenshot.

3 Virtualita: Z virtuálního dávnověku do pixelové zóny

Virtualita je všude. Dostává mnoho jmen a můžeme do ní vstoupit za pomoci nejrůznějších aparátů. Virtualitu je možné definovat jako obraz či prostor, který není skutečný, ačkoli se tak jeví. V současnosti zahrnuje kyberprostor, internet, telefon, televizi a virtuální realitu. Snad nejnámější definice virtuality říká, že si ji lze představit jako prostor vznikající při telefonování: není ani na místě, z něhož voláme, ani tam, kam telefonujeme, ale rozkládá se někde mezi. Velká část financí dnes existuje pouze ve virtuální podobě. Jsou to jen elektronické impulzy, které se přemísťují z počítače našeho zaměstnavatele do určité banky a zhmotňují se pouze při výběru z účtu. Hotovost, již nám vydává bankomat, přichází z rozhraní mezi realitou a virtualitou. Takové vymezení vede hodně lidí k domněnce, že virtualita vznikla velmi nedávno. Ve skutečnosti má však velmi dlouhou historii, která se rozpíná od zkušeností s klasickým a neoklasickým uměním 18. století až k dnešnímu používání internetu a k virtuálním realitám zítřka. Starší virtuální zážitky vždy směřovaly k pasivní kontemplaci ne zcela skutečného prostoru. Teprve prostředí vytvořené v počítači nabízí interaktivní verzi virtuální reality. S virtualitou je spojeno mnoho utopických příslibů. Když ji ale srovnáme s dialektickým obrazem, který přinesla fotografie, ukazuje se, že se nová média stále ještě nezbavila starých rasových, genderových a třídních hierarchií. Virtualita není nevinná. Na druhou stranu se postupně zmenšuje rozdíl mezi tím, co vnímáme jako skutečné a co jako virtuální. Složitě interakce mezi globálním a lokálním, v nichž je zasazena současná kulturní praxe, jsou skutečné i virtuální zároveň. Odtud paradoxní označení virtuální realita.

NA HRANICÍCH VIRTUALITY

Když Goethe roku 1786 navštívil Řím, šel se podívat na známé torzo Apollóna Belvedérského, antické sochy zachycující mužskou postavu. Do svého deníku si poznamenal, že byl „unesen z reality“ (Massa 1985: 69). Goethe tak popsal jednu z prvních návštěv virtuální reality, přesněji návštěvu místa mimo skutečnost, které diváci klasického umění prožívali jako skutečné. Tento prostor nazývám virtuálním dávnověkem. Virtuální dávnověk byl ke konci 18. století překvapivě běžnou zkušeností. Když budoucí americký prezident Thomas Jefferson spatřil Drouaisovu novoklasicistní malbu *Marius a Gal*, náhle se ocitl ve virtuálním dávnověku: „Znehybněl jsem jako socha na čtvrt nebo půl hodiny, ani přesně nevím. Zcela jsem ztratil ponětí o čase, dokonce jsem přestal vnímat svou vlastní existenci.“ (Crow 1995: 68) Neoklasicistní díla umožňovala vstoupit do zvnitřněného virtuálního světa, do prostoru virtuálního dávnověku. Goethovy a Jeffersonovy zážitky naznačují, že virtualitu můžeme chápat jako transformaci prostoru vzdalujícího se od vnější trojdimenzionální reality k vícedimenzionálnímu nitru vlastního já.

Co ale tento prostor představoval pro diváka umění na přelomu 18. století? Odpovědět na tuto otázku rozhodně není tak snadné, jak by se mohlo zdát. Prostor je mnohoznačný fenomén, který rozhodně neodpovídá „prázdnosti“: „Prostor je statický existenciální fakt (jelikož nemůžeme existovat mimo prostor) a zároveň dynamický a společensky utvářený fenomén.“ (Boyarin 1992: 3) S virtuálním dávnověkem se divák mohl setkat především ve společenském prostoru umělecké galerie nebo muzea. Tyto prostory byly součástí tzv. veřejné sféry raně novověké Evropy, totiž sítě sociálních institucí, třeba kaváren či divadel, kde se lidé začali sdružovat a formovat to, co dnes označujeme jako „veřejnost“. Dále existoval obrazový prostor zachycený na plátně – v novoklasicistním umění reprezentace antického prostoru. I přes snahu o historickou přesnost antika ztělesňovala imaginární místo, kam bylo možné umísťovat příběhy o smyšlené minulosti. Nicméně tato verze historie byla vystavěna tak, aby fungovala jako historická přítomnost, tedy aby minulé zážitky byly podstatné i pro současnost. Nakonec tu byl tzv. mentální prostor diváka, prostor a akt percepce, čili prostor,

v němž se obdobné reprezentace propojují se sociální praxí diváctví. Podle teorií vnímání z 18. století se akt percepce odehrával na určitém místě v organismu, ať už to bylo oko, šišinka nebo jiné blíže nedefinované místo v mozku (Lindberg 1976). Všechny podobné teorie předpokládaly, že proces percepce je vázán na skutečný prostor ve fyzickém těle, který intelektuální procesy vidění činí reálnými (Soja 1989).

Čím více bylo vnímání považováno za reálné, tím více se lidé paradoxně zajímali o virtualitu. Velké rozměry novoklasicistních maleb inspirovaly vývoj panoramat (1792), efektně provedených malovaných scén v životní velikosti poskytujících panoramatické pohledy na města a výjevy historických událostí. Teoretik umění Quatremère de Quincy v 19. století poznamenal: „[...] [panorama] činí z malířského díla architektonickou práci. Výraz panorama totiž označuje jak stavbu, na níž je malířské plátno zavěšeno, tak malbu samotnou.“ (Virilio 1994: 40) Podoba virtuality se významně posunula od mentálního prostoru k virtuální architektuře (viz dále). Mezi populární obrazové atrakce se brzy zařadilo i diorama (1822), které používalo podsvícené průsvitné malby a před zraky diváka sedícího ve tmě vytvářelo rozmanité trojdimenzionální scény. Diorama podle historičky filmu Anne Friedbergové mění parametry virtuality: „Tyto aparáty umožňují pohyb prostorem a časem, byť pouze virtuální.“ (Friedberg 1993: 20) Zatímco klasická malba a socha unášela diváka do imaginárních světů, panoramata a dioramata mu nabízela celistvou iluzi, která se zdála reálná a mohla být zkoumána či proměňována. Tyto prostředky byly považovány za tak realistické, že malíři posílali své žáky, aby na iluzivních malbách studovali zákonitosti „přirozeného světa“. Básník William Wordsworth ve své *Předehře* popsal panoramata jako „napodobivé výjevy, jež předstírají absolutní přítomnost reality“. Virtuální aspekty tohoto zobrazení skutečnosti vzešly ze zdání pohybu, které divákovi umožňovalo „skutečně“ vidět vzdálené kraje, aniž by do nich musel cestovat.

Vysoká i populární kultura objevila způsoby, jak zážitek, jež Anne Friedbergová označila za „mobilizovaný virtuální pohled“, rozšířit za hranice sálů, které byly této zábavě původně zasvěceny. Malíři (například Američan Frederic Church) vytvářeli rozsáhlé

panoramatické krajinomalby předvádějící divákovi dramatické exotické výhledy, třeba na pohoří And či krajinu amerického Západu. Již enormní rozměry plátna znemožňovaly, aby přehlédl celou scénérii jedním pohledem či z jednoho stanoviště centrální perspektivy. Malíř naopak spoléhal na jeho putující zrak, který měl neustále odhalovat nové prvky zobrazení a vytvářet, jak výstižně píše Scott Bukatman, „dynamický kinetický divácký pohled“ (Bukatman 1995: 276). Tito umělci narušili hranici mezi elitní a populární kulturou, jelikož svá díla vystavovali na místech pouťových atrakcí, která byla do té doby vyhrazena „zrůdám“, „vousatým ženám“ nebo „divochům“.

S vynálezem stereoskopu se takovýto virtuální turismus rozšířil do většiny domácností. Tento aparát, sestrojený v roce 1830 Davidem Brewsterem, se přikládal k očím jako maska, v níž byl umístěn nástavec na stereoskopické karty (viz obr. 3.1). Karty tvořily dva fotografické záběry, které zachycovaly stejný výjev a byly většinou nafoceny speciálním fotoaparátem, sestrojeným pouze pro tento účel. Při pohledu do stereoskopu z přesně dané vzdálenosti a s dostatečně uvolněným zrakem zažíval divák ohromující dojem trojdimenzionality. Zorné pole neustupovalo pozvolna do hloubky jako na perspektivních malbách, ale sestávalo z jednotlivých plánů, rozložených na přední část obrazu, střední plán a pozadí. Zadní plán většinou působil poměrně nehmotně, byť zobrazoval architektonické stavby. Nejobvyklejší a nejpopulárnější byly sady stereoskopických pohlednic, které zachycovaly cizí města a krajiny. Stereoskopický turista mohl velmi brzy „procestovat“ veškerá hlavní americká a evropská turistická místa, avšak stejně dobře znal i velkou část Středního východu a Afriky. Americký kritik Oliver Wendell Holmes sám sebe přistihl v „euforii podobné snu, ve které opouštíme tělo a jako nehmotní duchové proplováme jednou podivuhodnou scénou po druhé [...] Opouštím svou tělesnou schránku, která zůstává v křesle u stolu, zatímco má duše shlíží z hory Olivetské dolů na Jeruzalém.“ (Batchen 1996: 26) Holmes se tak nacházel v obdobném virtuálním prostoru, jemuž se přiblížili Goethe a Jefferson, ačkoli na rozdíl od nich si přesně uvědomoval, kde je. Může se zdát, že Holmesovo líčení imaginárního cestování, během něhož zůstává usazen na židli,

předznamenává vynález kina. Takto pasivní prožitek virtuální reality byl běžný až do vzniku prvních počítačových prostředí.

Je ale třeba dodat, že toto trpné prožívání virtuálního cestování se nezakládalo jen na zdání pohybu. Vytvářelo i moderní vznešeno. V 19. století byla zkušenost modernity a všechny nové možnosti natolik děsivé, až se zdálo, že „se vše pevně vypařuje“, jak praví *Komunistický manifest* (1848). Nová média, ať už šlo o panorama či film, pomáhala zvládat zneklidňující proměny každodenního života a společnosti v éře masové výroby. Pohyblivé obrazy vznikaly ve shodě s pocitem, že sama modernita je vlastně pohyblivým obrazem: „Moderní pozornost byla viděním v pohybu. Moderní zkušenost nebyla formována pouze pohybem, ale vycházela ze spojení pohybu a vidění: z pohyblivých obrazů.“ (Charney – Schwartz 1995: 6) Georg Simmel ve své vlivné eseji z roku 1903 *Metropole a duševní život* zdůraznil, že právě město je místem, kde lze takové obrazy spařit: „[...] rychlá záplava proměnlivých obrazů, výrazné přerывy v jednom letmém pohledu a nepředvídatelnost dojmů ženoucích se vpřed: to jsou psychologické podmínky, které vytváří metropole.“ Proto při první projekci filmu *Příjezd vlaku na nádraží* (*L'Arrivée d'un train à la Ciotat*) bratří Lumièreů roku 1895 byla nepředvídaná smršť rychlých dojmů pro několik diváků natolik působivá, že prý utekli z místnosti, jako by do ní skutečně vjížděl vlak.

Walter Benjamin komentoval filmové prostředky, například detail či zpomalení, a soudil, že „vychází [...] najevo, že ke kameře hovoří jiná přirozenost než k oku. Jiná především tím, že prostor protkaný uvědomělým člověkem nahrazuje prostor protkaný nevědomě.“ (Benjamin 2009: 320) Film zpřístupňuje dimenzi optického nevědomí, která doposud nemohla být prozkoumána. Charakterizuje jej šok, který je způsoben pohledem na nové, rychle se střídající obrazy, mezi nimiž jsou mnohdy obrazy katastrof. Tento šok můžeme chápat jako extrémní podobu vznešena. Je až s podivem, jak často raný film zobrazoval smrt a destrukci. Thomas Edison v jednom ze svých prvních filmů *Poprava slona elektrickým proudem* (*Electrocuting an Elephant*; 1903) ukázal popravu slona včetně příšerných podrobností, například záběrů doutnajících nohou zvířete. Obdobně jsou zachyceny následky texaského hurikánu ve filmu *Prohledávání ruin*

a hledání těl na Broadwayi v Galvestonu (*Searching Ruins on Broadway, Galveston, for Dead Bodies*; 1900) anebo poprava odsouzené ženy ve snímcích *Čtení rozsudku smrti* (*Reading the Death Sentence*; 1905) či *Smrt oběšením* (*An Execution by Hanging*; 1905) (Doane 1993: 6–7). Třebaže tehdejší diváky dokumentárních filmů tak realistické detaily pohoršovaly, ve fikci by je stejná míra realismu neohromila. V dnešní době vzbuzují divákův údiv devastující exploze, jaké můžeme vidět v sérii filmů *Smrtonosná past* (*Die Hard*), spektakulární přírodní katastrofy prezentované ve snímcích *Twister* (*Twister*), *Rozpoutané peklo* (*Dante's Peak*) či *Drtivý dopad* (*Deep Impact*) nebo nereálné obrazy vytvořené za pomoci speciálních efektů, třeba dinosauři z *Jurského parku* a vesmírné lodě ve filmech žánru science fiction. Populární kultura je již dvě století obviňována z toho, že zavinila konec vysoké kultury. Ironií však zůstává, že prostředky zpřístupňující virtualitu se stávají místem, kde se zabydluje nejvyšší estetický cíl, vznešeno.

GLOBALIZACE VIRTUALITY

S nástupem televize dochází ke globalizaci virtuality. Jak prohlásil Timothy Leary: „Od té doby, co se rozšířila televize, žije většina Američanů ve virtuální realitě. Kyberprostor tuto pasivní zkušenost dokáže proměnit v interaktivitu.“ (Friedberg 1993: 144) Kritici velmi podceňují virtuální a vizuální aspekt televize, když tvrdí, že není o moc více než obrázkové rádio (Morley 1992). Toto vymezení může užitečně objasnit rozvoj televizní sítě v éře, kdy televize zprostředkovávala přímou, „realistickou“ reprezentaci světa. V tomto období (1945–1975) vysílala pouze na několika celonárodních kanálech a často jen ve večerních hodinách. Její standardní vizuální prostor využíval známý jevištní prostor divadla, ve kterém diváci sledují akci, jako by hleděli skrze čtvrtou stěnu pokoje. Tuto iluzi potvrdil i vypravěč, jenž na způsob divadelních prologů a epilogů oslovoval diváky na začátku a na konci každé epizody, například v seriálech *Zátah* (*Dragnet*) nebo *Policista Dixon ze stanice Dock Green* (*Dixon of Dock Green*), a označoval tím přechod z reality, který vyžadoval potlačení nedůvěry k viděnému. Avšak v éře, kdy se

vysílání tříští v tematicky úzce zaměřených kabelových, digitálních a televizních sítích (tzv. *narrowcasting*), stanice začínají klást stále větší důraz na vizuální styl, aby si přitáhly a udržely pozornost diváků, kteří se ztlumeným zvukem přepínají z programu na program a hledají nějaký pořad či jeho část, jež je zaujme (Caldwell 1995). Síťová televize zareagovala na alternativní styly, které přijaly kabelové stanice jako MTV (Music Television), VH1 (Video Hits One) a BET (Black Entertainment Television), tak, že se zaměřila na vlastní vizuální styl, původní tvorbu a stále více využívala speciálních efektů. Hrané seriály z osmdesátých a devadesátých let jako *Miami Vice* (*Miami Vice*), *třicátníci* (*thirtysomething*), *Policie New York* či *Pohotovost* (*ER*) nebyly významné jen z ekonomického hlediska, ale také proto, že do produkce síťové televize vnášely dojem „kvality“. Jelikož na začátku osmdesátých let seriál *thirtysomething* často sledovalo jen asi 10–15 % diváků, stěží mohl ospravedlnit své vysoké produkční náklady. V roce 1997 producenti *Pohotovosti* uzavřeli smlouvu s NBC, která znemožňovala, aby NBC vydělávala na reklamních blocích během vysílání času seriálu. Počítali především s tím, že *Pohotovost* bude hlavním pořadem čtvrtého programu, který „je třeba vidět“, a udrží diváky u NBC po zbytek večera. Naproti tomu minisérie *Merlin* (*Merlin*) v roce 1998 dosáhla na stanici NBC tak vysoké sledovanosti, jaká nebyla zaznamenána u podobného programu od zahájení plnohodnotného kabelového vysílání roku 1984. Producent Robert Halmi st. investoval do tohoto seriálu třicet milionů dolarů a nechal pro něj vytvořit více než pět set speciálních efektů. O takovém počtu by se ještě nedávno uvažovalo jen v případě celovečerních filmů (*New York Times*, 4. 4. 1998: B5). Stejně jako Hollywood využívá speciální efekty, aby přilákal diváky do kina a odradil je od půjčování filmů, vsadili tvůrci pořadů pro televizní síť na vizuální efekty, aby si upevnili pozici v boji s neustále se množícími kabelovými televizemi.

Proměna vizuálního stylu není pouze kosmetickou změnou, nýbrž předpokládá odlišný typ televizního diváka, který je mnohem aktivnější při sledování, ale zároveň je i daleko náchylnější k rozptýlení. Tento posun můžeme sledovat na proměně jednoho z charakteristických televizních žánrů, tzv. otevřeného vysílání

(*access television*), v němž kamera diváky zavádí na místa, jež jim jsou za normálních okolností nepřístupná. Uvedený typ televizního diváctví se rozvinul v sedmdesátých letech, kdy byl v americké televizi vysílán seriál *Americká rodina* (*An American Family*; 1973) a v britské televizi jeho obdoba *Rodina* (*The Family*; 1974), předvádějící scény z každodenního života jakoby z pohledu „mouchy na stěně“. Režiséři obou seriálů usilovali o nanejvýš přirozenou přítomnost kamer, takže život sledované rodiny „normálně“ plynul před zraky fascinovaných diváků. Tyto dokumenty zašly v použití divadelní scény tradiční televize velmi daleko. Stvořily totiž prostor, do něhož jsou „herci“ natolik pohrouženi, že téměř zapomínají, že jsou pozorováni. Oba pořady běžely dostatečně dlouho a měly dost dílu na to, aby odrážely proměny diváctví. Dobové studie ukázaly, že diváci věnují sledování televize jen roztříštěnou pozornost a že televize soupeří s dalšími domácími aktivitami, jako je žehlení, stravování nebo hlídání dětí (Ellis 1982). Oba zmíněné seriály často jen tak plynuly a pouze příležitostně je narušil nějaký dramatický okamžik, který přilákal diváckou pozornost. Nejzajímavější bylo, když se během natáčení seriálu *An American Family* sledovaná rodina rozpadla. Jean Baudrillard to komentoval slovy: „[...] odehrává se zde obětí spektakl předkládaný dvaceti milionům Američanů. Liturgické drama masové společnosti.“ (Baudrillard 1984: 271)

Televizní konvence jsou dnes všeobecně vnímané jako natolik „přirozené“, že pořady typu „pravdivého“ či „otevřeného“ vysílání byly postupně nahrazeny mnohem stylizovanějšími a výslovně televizními formáty. Snad nejpozoruhodnějším případem této přeměny je televizní stanice MTV, jejíž vliv má dnes globální rozměr. Když MTV začala v roce 1980 vysílat, její výrazný vizuální styl okamžitě proměnil obecnou představu televize. Podobně jako další novátorské kabelové stanice (třeba CNN), MTV televizi osvobodila od závislosti na textu a příbězích a posunula ji blíže kultuře založené na obraze, které vládne grafika, stylizace a speciální efekty. MTV je teď už značkou vizuálního stylu založeného na rychlém střihu a střídání úhlů pohledu, jež doplňuje počítačová grafika a natáčení „z ruky“, zdůrazňující umělost média a nedokonalost obrazového záznamu. Propagační reklamy MTV se vyvinuly v současnou patnácti- a třicetivteřinové nezávislé

filmečky, které využívají vizuální a narativní postupy alternativních filmů jako reklamní styl. Pro hudební skupiny je naprosto zásadní dostat své videoklipy do vysílací smyčky MTV – to ovšem popírá tvrzení, že televize je pouhým obrázkovým rádiem. Video totiž prodává píseň, nikoli naopak. Když MTV začala vysílat, byla zejména dodatečnou reklamou na hudební průmysl. Dnes je však prostorem, kde se utvářejí nové obrazy, trendy a zvuky.

Za posledních pět let MTV postoupila od neustálého vysílání hudebních videoklipů k výrobě vlastních programů. Původní zaměření stanice na hudební klipy ovlivnilo „oficiální“ televizní styl a posléze se MTV stala stylem sama o sobě. Nyní se pro svou preferovanou skupinu diváků ve věku mezi 18 až 24 lety stále zoufaleji snaží nově vymezit, co je to „televize pro mladé“. Jednou z hlavních novinek byl seriál nazvaný *Skutečný svět* (*The Real World*), který se poprvé vysílal v roce 1992. Základní předpoklad byl jednoduchý: MTV si pronajme dům v jednom z módních měst, ubytuje v něm zajímavé mladé lidi a natočí jejich společné soužití. Tak vypadá opravdová virtuální realita. Navzdory názvu tohoto pořadu se MTV nikdy nesnažila vzbuzovat dojem reality, jako to dělaly seriály *An American Family* nebo *The Family*. Místo toho, aby sledovala život skutečné rodiny, vytvořila vlastní skupinu mladých lidí. Kromě toho měli účastníci reality show průběžně před kamerou komentovat vztahy mezi spolubydlicími a události, které se staly během jejich společného života. Tak se diváci dočkali toužebně očekávaných pomluv a intrik, aniž by museli sledovat nudné odlivy a přílivy rodinných hádek a debat o finančních problémech. *The Real World* vyžaduje neustálou diváckou pozornost; jelikož tato show postupuje od jednoho silného okamžiku k dalšímu, konflikty se tu ukazují „naživo“ a po nich následují komentáře hlavních účastníků. Tento virtuální formát dovoluje diskutovat o problémech, které by asi v tradiční rodině zůstaly nevyřešené. Nejvýraznějším příkladem byl HIV pozitivní účastník sanfranciské série Pedro Zamora, jehož přítomnost v pořadu v roce 1994 vyvolala obširné otevřené debaty o problémech života s HIV, o přátelství a milostných vztazích v době tohoto novodobého moru. Seriál *The Real World* dal mladému muži příležitost pohovořit o osobní krizi, kterou mu způsobil život s nemocí AIDS, avšak jen

v umělé situaci a před menšinovým publikem kabelové televize. Zamora bohužel zemřel 20. listopadu 1994, pouze jeden den po odvysílání této série. Naproti tomu můžeme uvést příklad z newyorské série z roku 1992, po které si černošský účastník Kevin Powell stěžoval, že nebyla odvysílána zvuková stopa jeho hádky s jinou účastnicí, běloškou, týkající se již zmiňovaných losangeleských rasových nepokojů, ale jen vizuální záběry jejich ostrého sporu (Johnson – Rommelmann 1995: 26). Zdá se tedy, že do „skutečného světa“ *The Real World* patří pouze některé skutečnosti.

Technicky jednoduché a velmi dostupné otevřené vysílání kabelové televize ani ostatní menšinové formáty ovšem nenahradily tradiční televizní programy. Navzdory vysokým nákladům a důrazu na produkční kvalitu otevřené vysílání stále hraje významnou roli ve Velké Británii, kde pět pozemních televizních kanálů soupeří o diváckou pozornost s jedním úspěšným provozovatelem satelitního vysílání a velice slabým kabelovým sektorem. Velká Británie si navíc udržuje tradičně rezervované a elitní instituce, které jsou chráněny absencí zákona o svobodném přístupu k informacím (FOIA). V roce 1996 vyvolal nezvyklý celonárodní skandál televizní seriál *Sídlo* (*The House*). Záběry ze zákulisí Královské opery v Covent Garden odhalovaly kuloární hádky a neobyčejně rezervované postoje k okolnímu světu. V jedné scéně ředitel opery Jeremy Isaac říká taxikáři, že je pro něj maličkost zaplatit sto liber za dvě vstupenky. Tento komentář pomoci hutné zkratky vystihl, nakolik britská elita opovrhne prostými občany. Ve Spojených státech už není otevřené vysílání tak důležité. Účastníci relevantních událostí se dnes spíše snaží dostat do různých talkshow a zábavných informačních magazínů, jako jsou třeba *20/20* nebo *Primetime Live* (*Primetime Live*), a vytvořit si tak základ pro napsání úspěšné knihy. Otevřené vysílání ztratilo svou pozici a proměnilo se v parodii sebe sama v pořadech ze světa showbusinessu, jako je například *Životní styly bohatých a slavných* (*Lifestyles of the Rich and Famous*) nebo podvečerní program *Nahlédněme do Hollywoodu* (*Access Hollywood*). Druhý jmenovaný staví na postmoderním heslu masmédií: všichni jsme teď zasvěcení. Tento postoj vychází z přesvědčení, že zatímco kdysi měla do určitých sfér přístup pouze elita, která byla vidět jen

za zvláštních okolností, nyní jsou přístupné všem. Bulvární televize a noviny bezpochyby nabízejí plno nicotných informací o celebritách, nesnaží se ale zpochybňovat mocenské struktury, které systémem celebrit ustavují, jak o to kdysi usilovali někteří dokumentaristé, kupříkladu Fred Wiseman.

TELEVIZNÍ VZNEŠENO

Přibližně 99 % amerických domácností vlastní alespoň jeden televizní přijímač, který je zapnutý průměrně 7 hodin a 48 minut denně. Zatímco v 19. století podle Benedicta Andersona formovaly vědomí národní identity noviny, na konci 20. století utváří představu společnosti televize (Adams 1992). Žít bez televize znamená být v mnoha aspektech nesvéprávný. I když ji vnímáme zároveň s dalšími domácími aktivitami, v některých situacích nabízí kolektivní zážitek roztržitého postmoderního světa. Například zápas anglického fotbalového klubu na semifinále mistrovství světa sledovala polovina britské populace, což je možná jediný způsob, jak může hybridní společnost složená z afrokaribských, čínských, indických, pákistánských, skotských a velšských minorit pocítit příslušnost k Velké Británii. Při sledování určitých událostí na televizní obrazovce (jako například propuštění Nelsona Mandely z vězení) zažíváme něco, co lze nazvat televizním vznešenem – zachycená událost, kterou ve skutečnosti může vidět jen velmi málo lidí, nás, byť jen na okamžik, vytrhuje z všednodennosti. Za jiný příklad televizního vznešena lze považovat srpnový proslov Borise Jelcina k moskevskému davu během pokusu konzervativců o puč (1991) nebo vzdor Čičana, který se postavil koloně tanků najíždějící v roce 1989 na náměstí Nebeského klidu do skupiny studentů bojujících za demokracii. Nějakou dobu se zdálo, že takové okamžiky patří éře studené války. Ovšem smrt princezny Diany a její pohřeb ukázaly, že ve skutečnosti jsme do éry opravdové globální televize teprve vstoupili (viz kapitola 7).

Dramatickou globalizaci televizních sítí (jako je tomu například u CNN a ESPN) doprovází rozpad domácího trhu na kabelové, satelitní a postupně vytlačované pozemní síť. V tomto kontextu už nemá smysl mluvit o televizi v jednotném čísle. Máme nyní velké

množství televizí, existují globální sítě, národní stanice i místní provozovatelé. V poslední době se třeba australští domorodci k televizi upínají jako k novému nástroji, který jim má pomoci udržovat jejich původní identitu ve veřejné i soukromé sféře. Videokonferenční síť Tanami usnadňuje komunikaci mezi komunitami rozptýlenými po zemědělských oblastech střední Austrálie a obnovuje tak pocit souzáležitosti. Kanál Ernabella Video Television v Jižní Austrálii oživil lokální aboridžinskou kulturu; jeho vybavení přitom stálo pouhých tisíc dolarů. Warlpiri Media Association už od osmdesátých let přichází s pozoruhodnými televizními pořady zobrazujícími domorodé rituály. První pořady byly tvořeny krátkými originálními reportážemi z různých částí Austrálie, například na téma, „jak se na určitém stromě zjevují postavy ze snů“. Přestože lid Warlpiri nebyl příliš obeznámen s televizním médiem, používal ho hyperreálným způsobem – podle Erica Michaelse „[...] kamera snímá obyvatele krajiny, historické a mytické figury, které nelze běžně zahlédnout, ačkoli zde stále přežívají.“ (Michaelis 1995: 202) Pozdější nahrávky jsou v místním jazyce a s anglickými titulky, jako doprovod je použita domorodá hudba, vizuální styl s rychlými střihy připomíná MTV a je kombinován s abstraktními obrazy přejatými z domorodého umění (Ginsburg 1993).¹ Producenti aboridžinské televize propojili „západní“ dokumentární styl a „primitivní“ modus reprezentace a vyvrátili tím představu o „divošském“ myšlení domorodců. Než aby převzali západní normy, raději založili svou televizi, která slouží jejich vlastním cílům. Reportáže se vyhýbají vážnému stylu západních antropologických filmů, jsou spíše bezstarostné a navazují přímý kontakt s divákem. Zatímco se lidé ze Západu možná obávají, že technologizace tradičních kultur povede k jejich nezvratnému úpadku, aboridžinci věří, že videozáznamy rituálů naopak znásobí jejich sílu. Když Západ spatřil, jak primitivní národy používají „jeho“ technologie, utrpěl kulturní šok. Ten vyvrcholil v roce 1987, kdy vznikl aboridžinský film *Baba Kiueria* (*Baba Kiueria*), natočený ve stylu antropologických filmů, ve kterém aboridžinští „výzkumníci“ zkoumají životní styl bílých Australanů, včetně místa, kde se pořádají barbecue (srov. název filmu). Tohoto kulturního šoku poprvé využil režisér antropologických filmů Jean Rouch ve snímku

Krok za krokem (*Petit à petit*; 1969), v němž zobrazuje Afričana jménem Damoure, zkoumajícího francouzskou kulturu (Shohat – Stam 1994: 34). Jeden z nejpůsobivějších obrázků ve známé knize Marshalla McLuhana *The Medium is the Massage* (*Médium je masáž*) zachycuje skupinu Afričanů oděných do tradičního roucha, jak sledují televizi. McLuhan si představoval svět, ve kterém budou všechny lokální kultury podřízené mezinárodnímu stylu masmédií. Zdá se však, že globální vesnice nefunguje zcela podle jeho plánu. Televize nevytváří jen homogenní globální trh otevřený reklamě na hamburgery a Coca-Colu. S úspěchem televize vzniká roztržité mnohokanálové médium, které neustále vstupuje do dialogu s videem a kamerami a vytváří transkulturní potenciál přesně pro tu část populace, jež se dosud v televizi neobjevovala.

VIRTUÁLNÍ REALITA

Fragmentarizaci televizní divácké komunity urychlil rozvoj virtuálního počítačového prostředí, čili virtuální reality. Jak tvrdí John Walker, softwarový inženýr vytvářející virtuální prostředí pro architektky, virtuální realita je šestým stupněm vývoje počítačů, který postupoval od jednoduchých ovladačů až k interaktivnímu zapojení uživatele.

Nejprve se objevila raná generace zásuvných desek, dřené štítky a první počítače kombinující klávesnici s obrazovkou, poté následovaly dvě generace pracující s programy s řízenou nabídkou a současná grafická rozhraní, která uživatele přiblížila stávajícím virtuálním realitám (Morgan – Zampi 1995: 20). Virtuální pohyblivost fotografií se znásobila užíváním webových kamer, jež umožňují přenášet pravidelně aktualizované obrazové záznamy, snímávané z jednoho stabilního místa. Internetovou stránku zobrazující centrum Tokia navštívilo v roce 1998 přesně 433 877 návštěvníků (viz obr. 3.2). Ve virtuálním světě lze nyní vidět mnoho věcí, které doposud nemohly být spatřeny žádným jiným způsobem. Například italská společnost Infobyte vytvořila pro londýnskou výstavu VR94 virtuální podobu kaple s malbami Giotta v katedrále svatého Františka z Assisi. Divák, vybaven speciálními brýlemi, mohl „vidět“

nejen trojdimenzionální obraz kaple, ale dokonce mu bylo umožněno procházet se v ní a prozkoumat její různé části. Celá instalace vrcholila možností „vstoupit“ přímo do prostoru fresek, které se proměnily ve virtuální prostředí, v sérii fantazijních pohledů na města (Morgan – Zampi 1995: 11–12). V roce 1997 vědci ve Spojených státech propojili několik superpočítačů se sítí vysokofrekvenčních optických vláken a vybudovali tak internetovou síť, tzv. páteňní síť, o velmi vysokém výkonu (Very High Performance Backbone Network Service). Výsledkem bylo zařízení CAVE vytvářející virtuální realitu, které je schopno zobrazit srážku naší galaxie se sousední galaxií Andromedy, anebo opačný extrém, střet proteinu s protilátkou. Divák může ovlivňovat obraz, respektive proměňovat počítačová data a způsobit tím změnu, pro niž by bylo jinak potřeba prohlédnout nekonečné množství výpočtů a protokolů (Sharpley 1997). Toto nové vizuální médium záhy našlo praktické využití, například v tzv. kolosálním plánu („Monster Plan“), jež v roce 1997 vytvořila agentura NASA pro svou misi na Mars. Členové týmu dostali speciální brýle, které jim umožňovaly vidět stereoskopické barevné panorama místa přistání, „jako kdyby skutečně chodili po povrchu planety“ (Sawyer 1997).

Tyto příklady dokládají, že virtuální realita poskytuje jinak nepředstavitelné virtuální zážitky, novou formu skutečnosti vytvořenou vysoce specializovanou počítačovou technologií. Uživatel musí ke vstupu do virtuální reality použít počítačové „rozhraní“, díky němuž fyzicky vstoupí do „vnitřního“ prostoru vizualizovaného světa, který sice není možné zažít v trojdimenzionálním světě žité skutečnosti, i přesto však působí zcela „reálně“ (Woolley 1992). Mezi počítačovou virtuální realitou a jinými výše zmiňovanými formami virtuality existují dva zásadní rozdíly. Pohled do virtuálního prostředí řídí uživatel, nikoli médium. Jestliže sledujeme film nebo televizní pořad, nemůžeme si vybrat, odkud se budeme na danou scénu dívat, musíme se ztotožnit se zorným úhlem kamery. Můžeme se identifikovat s indiány, avšak nemůžeme zabránit kovářům, aby zvítězili. Ve virtuální realitě už nejsou uživatelé omezeni jedním úhlem pohledu, ale záleží pouze na nich, jak budou svůj vztah k prostoru proměňovat. Virtuální prostředí je současně interaktivní, to znamená,

že uživatel může v rámci určitých hranic měnit vstupní podmínky, s nimiž se postupně seznamuje. Tento typ interaktivní, uživatelsky kontrolované virtuální reality nás zavádí mimo tradiční obrazový prostor, byť nevyhnutelně uchovává trojdimenzionální prostor tradiční geometrie.

Nadšení z internetu a virtuální reality často vyvolává spíše představa, jak bude vypadat jejich budoucnost, než zájem o jejich současný stav. Reklamy v časopisech věnovaných počítačům používají převážně budoucí čas a tím čtenáře směřují k doposud ne realizovaným plánům. Díky těmto progresivním, do budoucnosti orientovaným trendům je virtuální realita velmi modernistická, nehledě na to, že kyberpunkové fikce velmi často zobrazují budoucnost jako zdevastovanou pustinu. Dnes již klasické vymezení kyberprostoru se objevilo v kyberpunkovém románu Williama Gibsona *Neuromancer*: „Kyberprostor. Sdílená halucinace každý den pocítovaná miliardami oprávněných operátorů všech národů, dětmi, které se učí základům matematiky [...] Nedomyšlitelná komplexnost. Linie světla seřazené v neprostoru myslí, shluky a souhvězdí dat. Jako světla města, ustupující [...]“ (Gibson 1992: 46–47) Gibsonova vize je velice abstraktní („neprostor myslí“) a zároveň velmi městská („světla města, ustupující“), což ji činí typicky modernistickou. V knize Neala Stephenson *Sníh* (1992) se vyskytuje obdobná budoucí virtuální realita jménem Metaverzum, jejíž jádro, tzv. Ulice, explicitně odkazuje k městskému prostředí: „Je to Broadway Metaverza, jeho Champs Élysées. Je to jasně osvětlený bulvár, jehož odraz si [Umi] může na čokkách brýlí prohlížet, zmenšovat a zvětšovat. Ve skutečnosti neexistuje. Avšak právě v tomto okamžiku se po něm pohybují miliony lidí.“ (Stephenson 2000: 33) Na rozdíl od Gibsonova abstraktního prostoru má Ulice své adresy, silnice a obchody s virtuálním oblečením. Lidé se zde objevují jako avataři: „Váš avatar může vypadat, jak chcete, samozřejmě podle toho, co vám dovolí vaše vybavení. Jestliže jste oškliví, můžete si pořídit krásného avatara. [...] V Metaverzu můžete získat i podobu gorily, draka nebo obřího mluvícího penisu. Stačí pět minut na Ulici a tohle všechno tam uvidíte.“ (Stephenson 2000: 46–47) Podobně jako postmoderní umění, i virtuální realita se v průběhu poslední

dekády stala daleko realističtější a méně abstraktní, zčásti proto, že se neustále zvyšuje schopnost počítače napodobit skutečnost, a zčásti proto, že abstrakce ztrácí na přitažlivosti. Avatara je dnes možné získat na internetových stránkách, ať už jsou určené pro počítačové hry nebo umělecké instalace. Avatar je jedním z prostředků „bytí“ v kyberprostoru, jež není podřízeno perspektivnímu hledisku a které naznačuje, že kyberprostor by mohl přinést nové způsoby vidění, překonávající současné „speciálních efekty“ a nezávisající na výhledu z „okna do světa“. Kyberrealitu sužují také modernistické mýty o primitivismu. Gibsonův kyberprostor je domovem duchů haitského vúdú a Stephenson promýšlí filozofii new age pro počítač. Tyto modernistické aspekty kyberprostoru dobře vystihují definici postmodernismu užívanou v této knize. Postmodernismus není radikálním rozchodem s modernitou, ale spíše její krizí. Dokonce ani ve fantazijní říši science fiction imaginace nepouští hranice moderního města s jeho bary a bulváry.

VIRTUÁLNÍ REALITA A KAŽDODENNÍ ŽIVOT

Existují velmi rozdílné názory na to, co počítačová virtuální realita změní v každodenním životě. Allucquére Rosanne Stoneová je ironicky shrnuje do dvou slov: „všechno“ a „nic“. Pro mnoho počítačových šilenců je „všechno“ otázkou víry, a pokud ji nemáme, je jasné, že jsme nic „nepochopili“. Umělec a kritik Simon Penny naopak tvrdí, že virtuální realita „lehkovážně zhmotňuje esenciálně patriarchální rozštěpení na duši a tělo a podporuje paradigma pohledu, jenž je falický, kolonizující a panoptikální“ (Penny 1994: 238). Ani jedna z diskutujících stran nedokáže přistoupit na kompromis. Je však stále zřejmější, že počítačové prostředí nabízejí zcela nové zážitky i že jsou, byť v odlišné podobě, strukturována mnohými hierarchiemi, které už od počátku modernity určovaly běžnou realitu.

Internet utváří prostor, který je historicky a kulturně determinován stejně jako jiné prostory. Navzdory často zaznívajícím vychloubačným řečem o radikální rovnoprávnosti internetu i jeho podobu formují rasové, genderové a třídní rozdíly. Pro mnoho lidí je internet přitažlivý proto, že vytváří prostor, kde nelze potkat zá-

stupce nejnižších sociálních tříd. Konečně se tak naplňuje slib obchodních domů, které chtěly uživateli poskytnout bezpečný čistý prostor, v němž stráví nějaký čas a co nejvíc toho koupí. Je samozřejmě pravda, že internet je přístupný všem. Internetové připojení vyžaduje základní vybavení, tedy počítač přibližně za 1 000 dolarů (cena platná v roce 1998, od roku 1997 klesla z původních 2 000 dolarů), software, modem, telefonní linku a přístup k internetovému poskytovateli. Zatímco fotografii si takřka ihned mohl dovolit každý, internet je dostupný pouze lidem s dostatečným příjmem. Třebaže není určen výhradně bělochům, jak dokazují třeba stránky Net-Noir, přesto je pravděpodobně mnohem více uživatelů mezi bílými, a to dokonce i v USA, kde se internet rozvíjí nejbouřlivěji. Některé internetové adresy jsou také prestižnější než jiné, nehledě na to, jaký je jejich ekvivalent ve skutečném světě. Ačkoli William J. Mitchell tvrdí, že na podobě internetových adres nezáleží, jeho vlastní instituce má jednu z nejžádanějších adres vůbec, která spadá pod Massachusetts Institute of Technology, kde sídlí i vlivná výzkumná instituce Media Lab Nicholase Negroponteho (Mitchell 1995: 9). Ačkoliv veřejnost má o akademické obci čím dál horší mínění, vědci si stále uchovávají přednostní přístup k internetu, a to proto, že společnost Advanced Research Project Agency vyvinula v roce 1957 internet pro vojenské účely na základě americké univerzitní sítě ARPAnet. Mít internetovou adresu od poskytovatele America Online je naproti tomu totéž jako bydlet s dalšími lidmi v řadovém domku. Na rozdíl od výkonného připojení MIT čekají uživatelé levných komerčních služeb velmi dlouhou (a zúčtovatelnou) dobu, než se jim otevře určitá stránka, a stažení jakéhokoli grafického souboru z podobné adresy je velmi pomalé. Podle odhadů se v roce 1997 připojení celkově zpomalilo o 5 % a virtuální střední třídě postupně narůstá jak doba čekání, tak i poplatky. Nepatrná mezera mezi skutečnými a virtuálními adresami se začíná zacelovat. Součástí standardního vybavení bytů v domech na Park Avenue na Manhattanu je vysokorychlostní přístup k internetu a prvním městem zcela připojeným k webu bude Fremont v kalifornském Silicon Valley, tedy velice žádaná lokalita. V kyberprostoru se nevyskytují žádné sociální projekty.

Ve vyspělých zemích najdeme 95 % všech počítačů, zatímco v rozvojovém světě je pro mnoho obyvatel přístup k internetu stále pouhou fantazií. Ačkoli odhady ukazují, že počet uživatelů internetu v roce 1997 vzrostl z 50 na 90 milionů, pořád se jedná pouze o výraznou menšinu globální populace. Globální přístup zůstává nerovnoměrný. Některé latinskoamerické země, například Argentina a Mexiko, jsou v internetové síti značně zastoupeny. Podle Chely Sandovalové se totiž u „lidí z amerických kolonií rozvinuly schopnosti kyborgů nezbytné pro přežití v technohumánních podmínkách, jako nutný následek více než třísetletého útlaku“ (Sandoval 1994: 76). Naopak země subsaharské Afriky (s výjimkou Jihoafrické republiky) v internetové virtuální realitě prakticky neexistují; v roce 1993 se na internetovém provozu podílely méně než 0,1 % (Kirschblatt-Gimblett 1996: 27). Africké telekomunikace se však velice rychle rozvíjejí, počet televizních přijímačů na tomto kontinentě za desetiletí od roku 1984 vzrostl z 6,6 milionu na více než 21 milionů (Barker 1997: 4). Jiné „rozvojové“ země, jako třeba Malajsie a Singapur, sice nesmírně usilují o rozšíření „připojení“, zároveň ale hledají možnosti, jak být on-line a přitom bránit demokratizaci. A tak cenzurují některé stránky a nepřipouštějí žádnou kritiku režimu. V roce 1998 vytvořila čínská vláda dlouhý seznam internetových „zločinů“, jako je politicky podvratná činnost či „hanobení vládních organizací“. Tato opatření byla přijata i přesto, že v Číně je oficiálně jen 49 000 serverů a 250 000 osobních počítačů. Během dalších desetiletí pravděpodobně hlavní třídní hranice povede mezi osobami s přístupem a osobami bez přístupu k počítači a bude většinou, byť ne vždy, kopírovat dnešní mocenské rozvrstvení. Jak tedy zaručit, že právě se rodící internetová generace bude zahrnovat i dnes již připojené menšinové skupiny?

V současné době se zdá, že virtuální svět by mohl znovu sloužit americké střední vrstvě (60 % všech uživatelů hlavních počítačů a sítí je totiž amerického původu), na niž se ve věku globální ekonomiky stále více zapomíná. John Stratton soudí, že kyberprostor se stává místem pro (znovu)vytvoření idealizovaného maloměsta, po kterém odedávna touží (bílí) Američané, a to i přesto, že tento model života uzavřeného za tyčkovým plotem je výlučný a omezující zá-

roveň (Stratton 1997). Ačkoliv se prostřednictvím webu v porovnání s tradičními obchody stále poměrně málo nakupuje, každý chce být v nejrychlejším a nejmodernějším médiu zastoupen. V roce 1997 spustila společnost IBM reklamní kampaň, jež měla oslovit skeptické starší manažery na středních pozicích, kteří nebyli zrovna nakloněni počítačům, aby přijali myšlenku „obchodování po webu“. Nešlo ani tak o získání nového obchodního prostoru, jako o upoutání pozornosti lidí, čili o získání komodity, která je v moderní společnosti navýsost nedostatková. Prudký rozvoj internetu po roce 1995 vyvolal dojem, že se v moderní kapitalistické společnosti bude soupeřit „o média, cesty a způsoby cirkulace“ (Beller 1996: 203). Nový labyrint takových mediálních cest otevírají právě mobilní telefony, faxy, organizéry a přenosné počítače. Podle odhadů po internetu v roce 1998 proběhnou obchody za více než 20 miliard dolarů, nové médium je tedy už plně kapitalizované. Již nyní ve Spojených státech na pozici počítačového programátora pracuje přes jeden milion lidí, zatímco v automobilovém průmyslu je jich zaměstnáno pouze 800 000. Tolik očekávaný most do 21. století tedy už máme.

VIRTUÁLNÍ IDENTITA

Možnost vstoupit do nového virtuálního světa obchodu je zásadní. Zatímco v běžném životě jsou rasa a gender rozhodujícími ukazateli, v kybernetickém světě jsou již docela nepodstatné a virtuální prostředí je může zcela ignorovat. Podobná utopie je sice teoreticky možná, nicméně skutečnost není zdaleka tak optimistická. Jedním z nejnadanějších zastánců informačního věku je časopis *Wired*, který využívá plně barevnou grafiku, originální design a ke spolupráci zve populární vědce a autory science fiction – to vše proto, aby vzbuzoval nadšení z nových technologií. Takováto důvěra v novinky je samozřejmě velmi přitažlivá pro inzerenty a díky ní také časopis ve Spojených státech tak prosperuje. *Wired* se stal novou platformou pro zastánce sociálního darwinismu, kteří prohlašují, že výpočetní technika je dalším stadiem sociálního vývoje. Prosazují novou společenskou hierarchii, v níž vyšší úroveň patří lidem připojeným k internetu a nižší náleží těm, kteří jsou svázáni s tradičním

průmyslem. Ekonomické rozdíly mezi bohatými a chudými jsou v elektronickém světě nahlíženy skrze biologické kategorie jakožto určitá forma „přirozeného“ výběru v duchu Darwinovy teorie vývoje druhů: ti, kteří ovládají počítačová prostředí, tvoří jádro nové technokratické elity, zatímco ti méně počítačově zdatní zůstávají pozadu. Tento přístup proměňuje dosavadní pohrdání chudými lidmi (a to zejména odlišných barev pleti) ve vědeckou teorii, jež by působila naprosto směšně, kdyby ji velká část populace nepřijímala.

V prvních letech existence internetu a ostatních virtuálních prostředí se zdálo, že vzniká prostor pro nové formy sexuálních a genderových identit. Na počítačových portálech a elektronických diskuzích, které jsou určeny pro více uživatelů, si mohou návštěvníci svobodně zvolit pohlaví a sexuální orientaci své virtuální postavy. Přesto je nám nový svět velmi povědomý. Dokonce i ve velmi otevřené a progresivní komunitě na doméně LambdaMOO se většina uživatelů prezentuje podle stereotypních šablon mužské představitivosti: „Lambdani vytvářejí a přetvářejí sami sebe podle genderových archetypů: oddíly dlouhovýchlasých žen proti gangům urostlých mužů s pronikavým pohledem, svěťice a hříšnice čelí básníkům a atletům, upíři snilkům, otroci svým otrokářům.“ (Bassett 1997: 549) Přestože internet nabízí obrovské možnosti, nejhledanějším slovem ve vyhledávači Yahoo je stále „sex“ a na stránkách Playboye lze denně napočítat 1 400 000 přístupů. Zdá se, že tento trend bude nadále pokračovat, neboť internet je stále vizuálnější. Starší prostředí pro více uživatelů bylo založeno výhradně na textu, nynější technologie však umožňují komunikovat i pomocí videoobrazu přenášeného v reálném čase. Objevují se názory, že vývoj vizuálních technologií, jako jsou webové přehrávače videí, byl motivován touhou prodávat pornografii. Například nové podnikání s „pornokonferencemi“, kdy uživatel zaplatí, aby mohl sledovat v přímém přenosu nahou modelku, přináší některým firmám měsíční zisk až jeden milion dolarů (Victoria 1997). O internetu se často mluví jako o informační superdálnici – to jako by naznačovalo, že internet je jen modernější verzí mužských snů o rychlých autech. Stejně jako prodej aut dříve závisel na jejich rychlosti a síle motoru, počítače se nyní odvážně prezentují co nejrychlejšími čipy a stále

výkonnějšími disky. V době, kdy jsou skutečné silnice neustále přeplněné, zablokované anebo se opravují, se informační dálnice stává poslední průjezdnou cestou.

Tento skepticismus je třeba vztáhnout ke znepokojivé otázce, jak informační věk ovlivňuje genderové a sexuální role. Dobrým příkladem může být *Skandální odhalení* (*Disclosure*; 1994), snímek Barryho Levinsona natočený podle předlohy Michaela Crichtona. Film vypráví příběh manažera středního věku Toma Sanderse (Michael Douglas), který pracuje v softwarové firmě v Seattlu na projektu Arcamax, novém vizuálním vyhledávači. Film od prvních scén navozuje pocit neustálého ohrožení pevného (genderového) řádu. Úvodní záběr ukazuje e-mail, který Sanders otevírá, jen aby bylo zřejmé, že jeho dcera dokáže zručně ovládat počítač. Sandersův systém Arcamax zpočátku pracuje pouze na 29 % svého výkonu. Kontrast ženských schopností a mužského selhání v klíčové oblasti nových technologií odkrývá skrytou hrozbu tradiční nukleární rodině, která sílí, když jeden ze Sandersových kolegů, dojíždějící s ním za prací do Seattlu, je po osmadvaceti letech práce pro IBM označen za „přebytečného“. Sanders tuší, že je jedním z kandidátů na povýšení, avšak tuto zprávu mu ještě nikdo nepotvrdil. I prostor jeho pracoviště naznačuje příchod nové éry, budova totiž dříve byla skladištěm, které bylo později přestavěno na kanceláře. Tento postindustriální prostor, centrální dějiště filmu, určuje základní napětí mezi ženami, které vidí, a muži, kteří slyší. Zatímco v době továrního systému bylo nutné, aby vedoucí mohli kdykoliv dohlížet na práci dělníků u montážní linky, v informačním věku může být pohled do prostoru kanceláří zcela bezmocný, pokud ten, kdo se dívá, zároveň neslyší. Jelikož mají všechny kanceláře skleněné stěny, lze sledovat cizí konverzaci, ale není možné zaslechnout obsah rozhovoru. Záběr často začíná v prostoru mimo kancelář a je snímán beze zvuku, kamera se postupně přibližuje a do děje nás přenáší až zvuková stopa. Sanders musí rychle zjistit, zda jeho kolegové „něco slyšeli“ o fúzi firem a reorganizaci managementu, poněvadž se domnívá, že právě tyto změny by mohly zabránit jeho povýšení, nebo dokonce vést ke ztrátě místa. Vyšší pozici už ale obsadila Meredith Johnsonová (Demi Moore). Po pracovní době se pak odehraje ona dost nevěrohodná scéna, v níž Meredith

začne ve své kanceláři Toma sexuálně obtěžovat (obr. 3.3). Sanders následně vyhraje ještě nepravděpodobnější soudní spor o sexuální obtěžování, protože Meredith „zaútočila“ právě v okamžiku, kdy Tom nechával svému příteli vzkaz na záznamníku. Naštěstí tento záznamník neměl omezenou délku vzkazu a nahrál celý jejich rozhovor, včetně toho, jak Tom vykřikuje „ne“. Fetišistická touha být stále v kontaktu zde přináší konkrétní výsledky. Fráze „ne znamená ne“, která původně měla chránit ženy před obtěžováním ze strany mužů, je ve filmu *Skandální odhalení* použita na ochranu bílého muže. Opět je to vyřčené slovo, a běžná technologie, jakou je telefon, co muži dovoluje zvítězit nad ženskou sférou klamného zdání.

Nicméně vše není tak, jak se zdá. Součástí Meredithina plánu byl přesun celého projektu pod malajskou firmu, jejíž ruční výroba způsobuje pokles výkonnosti přístroje. Meredith je přisuzována dvojí démonická moc. Jednak je vykreslena jako sexuálně narušivá žena a jednak vyvolává etnicky pochybné asociace. Ústřední soubor mezi ní a Sandersem se odehraje ve virtuálním prostředí datového vyhledávače. Zatímco Meredith horečnatě maže usvědčující soubory, Tom se pokouší zachránit důkazy pomocí „anděla“, pomocného systému reprezentovaného mužskou andělskou postavou. Tento homosociální pokus získat pomoc však selhává, protože anděl je pouhou virtuální bytostí. Tom namísto toho použije tištěnou kopii virtuálních dat ze zálohových souborů. Získané informace nakonec zveřejní v dramatickém proslovu na shromáždění firmy a takto zvíťazí v boji mezi mužským světem slyšení a feminizovanou vizuální a virtuální realitou. Scéna evokuje závěr příběhů Hercula Poirota, v nichž detektiv pokaždé oznamuje rozuzlení záhady shromážděným. Nezvratným důkazem jsou záběry z malajské televize zachycující Meredith při nezákonném vyjednávání s asijskými partnery. Jelikož Tom použije videonahrávku pořízenou oficiálním zpravodajským médiem, může proti své protivnici plně využít feminizovanou virtuální realitu. Ačkoli *Skandální odhalení* proslulo zejména zobrazením muže bránícího se před sexuálním obtěžováním, jeho skutečným tématem je mnohem spíše strach mužů z nově „feminizovaného“ pracovního prostředí, ve kterém převažuje software nad tradičními médii a v němž přestávají platit stará pravidla. Všech-

ny tyto obavy lze shrnout do strachu jediného – strachu z virtuální, tedy vizuální planety.

Metafory sítí a tkání feministická kritika často užívá pro popis způsobů myšlení, které mohou nahradit patriarchální logický pozitivismus. Internetová síť, neustále se rozšiřující labyrint stránek a spojení, které jediná osoba nemůže nikdy projít, je postmoderním vtělením věčného tkání Pénélopie. Významná vědecká internetová databáze *Zvuk člunku* (*The Voice of the Shuttle*) je pojmenována podle legendy o Filoméne, jež do obrazu vetkala zprávu o násilném činu Térea, který ji vyřizl jazyk, aby ji přiměl mlčet. Internetová síť může být skutečně genderově strukturována a může být zbrání ve válce pohlaví. Počítačová technika nevznikla bez předchůdců a má mnoho společného právě s tkáním. Tato paralela vytváří zajímavé napětí: „Tkání je založeno na propojování, na spojích, které překračují individuální hranice. Takové chápání otevřených spojů a souvislostí se snaží popírat západní pojetí technologií (které je instrumentální a individualistické).“ (Gabriel – Wagmister 1997: 337) Vztah mezi tkáním a užíváním počítače můžeme sledovat od počátků výpočetní techniky.² Britský inženýr Charles Babbage (1791–1871), pokládáný za vynálezce prvního počítače, propojil počítačiferenciální stroj s technologií tkalcovského stavu a vyrobil tak analytický přístroj, který lze považovat za počítač. Francouz Joseph Marie Jacquard (1752–1834) vytvořil systém, pomocí něhož série lepenkových dřevných štítků řídila mechanický stav, výběr nití a systém tkání vzorů. Babbage pochopil, že by tuto myšlenku mohl rozšířit i na počítačifer stroj: „[...] podobnost analytického stroje s těmito známými postupy je téměř dokonalá.“ (Babbage [1864] 1994: 89) Analytický stroj se podobně jako automatický stav skládal ze dvou částí: zásobníku, kde byly ukládány proměnné, a stavu, kde mohly být prováděny požadované operace. Postupy moderního automatizovaného tkání tedy umožnily uskutečnit myšlenku počítačového programování. A proslulé sabotéry, kteří do mechanizovaného tkalcovského stavu vhazovali své dřeváky (*sabots*), lze považovat za první tvůrce počítačových virů. Z této perspektivy jsou počítače digitální i analogové, nové i staré, virtuální i manuální stroje. Interakce mezi těmito póly prochází skrze tělo uživatele, ať už je to tkadlec nebo programátor.

ŽIVOT NA INTERNETU

Virtualita vyvolává pozoruhodné otázky týkající se vymezení lidského těla, potažmo lidské subjektivity. Virtuální prostory mohou skýtat dojem, že tělo nekončí povrchem pokožky, ale může být otevřenou a komplexní strukturou. Jelikož virtuální prostředí dopřává všem uživatelům stejnou svobodu pohybu, může být velmi osvobozující například pro tělesně postižené. Podobně pro neslyšící je kyberprostor jedinou stávající sférou, v níž nelze zjistit, zda člověk slyší. Rozvoj titulkovacích zařízení, e-mailů, faxů a telefonních naslouchátek umožňuje mnoha neslyšícím nebývale intenzivní kontakt se světem slyšících. Videokonference poprvé umožnily komunikaci na dálku pomocí znakové řeči. Snad nejpozoruhodnější je to, jak pomocí internetu začali komunikovat mnozí autisté, které na síti nerozptylují „normální“ jedinci, jež autisté ironicky označují jako „entéčka“ (N. T. neboli „neurologicky typický“). Jeden z uživatelů autistického fóra popisuje, jak je pro něj toto médium reprezentace mnohem interaktivnější než setkání ve skutečném světě: „Čtení tváří je jako pohled na rozvlákněnou hladinu jezírka. Jeho břehy a odrazy světla mne natolik rozptylují, že nejsem schopen čemukoli porozumět.“ Pro spisovatelku Temple Grandinovou, trpící autismem, je internet metaforou vlastní mysli: „Mluvím internetovou řečí, protože tam venku se nenachází nic, co by bylo bližší mému myšlení.“ (Blume 1997) S nárůstem takovýchto zkušeností se mnoho lidí ptá, jak bude ve virtuální společnosti vypadat osobní identita.

Podívejme se na některé příklady ze stále rozšířenějšího virtuálního světa. Allucquére Rosanne Stoneová popsala poutavý příběh „Julie Grahamové“ (Stone 1995: 65–87). V roce 1982 se pod tímto jménem psycholog Sanford Lewin zapojil do internetové diskuze, kde zjistil, že vystupuje-li jako žena, ostatní ženy k němu přistupují zcela odlišně. „Julie“ měla být rovněž psycholožka, ale po autonehodě byla invalidní: „Byla němá a měla ochrnuté dolní končetiny. Její tvář byla znetvořena do té míry, že jí ani plastická chirurgie nemohla navrátit původní vzhled.“ (Stone 1995: 71) Začala žít v ústraní, ale diskuzní skupiny jí umožnily znovu získat sociální kontakty v on-line prostředí. Identita Julie tak byla velice dobře přizpůsobena velkým očekáváním, jež lidé vkládají do nového média. Představovala ženu

neschopnou fungovat v normálním životě, která opět navázala styk se společností, dokonce i s vlastní sexualitou. „Julie“ se stala oblíbenou společnicí uživatelů, kteří u ní hledali nejrůznější rady a nápady, to jí však nestačilo. Lewin dále vymyslel, že Julie má i ve skutečném životě velmi úspěšné přednášky a že se provdala. Pravidelně o tom všem informoval na síti, až celý podvod začal být přespříliš zjevný, a Lewin se proto svoji hrdinku pokusil zabít, jako se to stává některým postavám v mýdlových operách. Fanoušky Julie to ovšem velice rozrušilo, začali zahlcovat jednotlivé diskuze vzkazy, nabízeli rady i pomoc, volali po zázračném uzdravení. Objevily se i pochybnosti: „Skutečnou identitu Julie jako první odhalily invalidní ženy. Věděly, jaká omezení v osobním životě i mezilidských vztazích přináší opravdové postižení.“ (Stone 1995: 74) Paradoxně právě proto, že „Julie“ nevěnovala pozornost skutečným problémům a skutečnému stavu postižených žen, připadala zdravým čtenářům tak úžasná.

Když byl podvod odhalen, pociťovaly obrovské rozhořčení zejména ženy. Zažívaly především pocity zrady a ztráty. Nejpřekvapivější na tomto příběhu je, že ačkoli se uživatelé v internetových diskuzích velice často přetvařují, přesto byli zaskočeni, když zjistili, že byli oklamáni. Tato kauza se odehrála v roce 1982, tedy v době, kdy bylo médium internetu ještě natolik nové, že do něho šlo vkládat utopické naděje. Proměna postižené ženy žijící v izolaci v úspěšnou lektorku se tehdy do těchto očekávání až příliš trefila. Odhalení „Julie Grahamové“ bylo jedním z okamžiků, kdy internet ztratil svou nevinnost.

Případ Julie Grahamové se odehrál na internetu, který vypadal zcela jinak než síť, již dnes navštěvují miliony uživatelů po celém světě. Tehdejší takřka výlučně textovou podobu, danou omezenou pamětí počítačů, nahradil výrazně vizualizovaný prostor. I když se nejprve zdálo, že internet pouze přijal a využil tradiční prostory reprezentace, přináší v současnosti nové vizuální zážitky. Na mnoha stránkách může uživatel postoupit dále teprve poté, co klikl na určitý bod. Odkazy se mohou objevit či zmizet dříve, než se mu k nim podaří dostat. Na rozdíl od perspektivního modelu není tento prostor transparentní, ale zhuštěný a pohyblivý a nabízí možnosti, které mohou zůstat skryty. Kromě jiného tento nový prostor posiluje moc webových administrátorů. Pozoruhodná stránka

Bodies©INCorporated, kterou navrhla Victoria Vesna, zprostředkovává svobodu a moc pomocí těla (obr. 3.4). Uživatel vytváří svého avatara, dává mu jméno a jeho postavu skládá z dvanácti odlišných materiálů, jejichž textury se podobají gumě, lávě či vodě. Poté ho vybaví specifickým zvukem, například zvukem chaosu. Tyto přidavné psychologické rysy zabraňují tomu, aby byla stránka spojována pouze se sexualitou. Uživatel si pak zvolí věk, pohlaví a sexualitu. Levá noha avatara může být mužská a pravá ženská, avatar může být heterosexuální, homosexuální, bisexuální, transgender či jiný (to je nutné upřesnit) a může mu být o až 999 let. Ve vztahu k uživateli může hrát různé role, třeba úlohu alter ega. Uživatel svého avatara vidí a na každé úrovni smí cokoliv změnit. Jeho svoboda je i přesto limitována tvůrci ArchiTextu, kteří se tak staví do „božské“ pozice. Avatar může být kdykoli „usmrčen“ nebo vykázán do „Limbu“, prostoru na stránce, kde se objevují pouze jména a statistické údaje. Uživatelé ale mohou sami rozhodnout o umístění svého avatara do Limbu či na Nekropoli; to naznačuje, že i podrobení se moci skýtá jisté požitky. Nejdramatičtější prostor je označen jako „Jevišťě!!!“, kde je „tělo“ uživatele vystaveno všem pohledům. Návod na stránce vysvětluje: „To, co bezprostředně vidíte, je váš zrcadlový obraz. Kamera se přibližuje, přímo nad sebou cítíte velmi silné a žhavé světlo reflektorů. Váš obraz je promítán na velký billboard, který sledují miliony lidí. Objevujete se v nadživotní velikosti, což vás sexuálně vzrušuje. Jste sledováni nespočetným množstvím očí a skrze mnoho objektivů, které jsou dobře zaostřeny.“ Tato vysoce vizualizovaná smyslová zkušenost, kdy se ocitáme v pozici konzumenta i žádané komodity, může symbolizovat samotný život na síti, který se v současné době velmi vzdálil od původních textových formátů.

PŘÁL SI NĚKDO VÍCE PIXELŮ?

Když jsem připravoval tuto knihu, na internetu se odehrával zajímavý konflikt mezi novými vizuálními mody virtuality, který výrazně ovlivní podobu prvních let 21. století. Obecně řečeno, šlo hlavně o to, jak z televize a internetu udělat interaktivnější média. O vliv na toto hybridní médium blízké budoucnosti se ucházejí dva kandidáti, na

jedné straně viditelně umělá rozpixelovaná obrazovka a na straně druhé hyperreálný obraz televize s vysokým rozlišením. Přestože jde o odlišná prostředí, obě možnosti přispějí k výraznému přiblížení internetu a tradiční televize. Mnozí za médium bezprostřední budoucnosti považují webovou televizi (WebTV). Ta byla v hlavních kalifornských počítačových společnostech, jako je Apple a QuickTime, vyvinuta jako rozhraní mezi internetem a kabelovou televizí. Předplatitelé si umístí na speciálně navržené televizní přijímače krabičku podobnou přijímači kabelové televize a ovládají ji dálkovým ovladačem nebo klávesnicí, vysílajícími do WebTV signály pomocí infračervených vln. Další generace, označovaná jako WebTV Plus Network, divákům umožňuje sledovat televizi a zároveň prohlížet příslušné webové stránky. Na této síti se v současné době podílejí televizní kanály Discovery, PBS ONLINE, MSNBC a Showtime. WebTV televiznímu obrazu dovoluje, aby se „uhnízdil“ v interaktivním prostoru příslušné internetové stránky a naopak. Kliknutím na ikonu může divák vstoupit do chatovací místnosti a zúčastnit se debat o právě vysílaném pořadu, přečíst si statistiky příslušných sportovních zápasů nebo prozkoumat novinky ze světa zábavního průmyslu. Hlavním cílem výrobců a společností je samozřejmě vzbudit zájem uživatelů o reklamní odkazy na značkové produkty firem, jako je General Motors, Honda, AT&T, které v tomto novém systému inzerce získaly výhodnější postavení. Právě prázdný prostor mezi pixely obrazu umožňuje sbližování pixelových médií. Informace je odesílána v novém programovacím jazyku TVML, který dovoluje „hnízdování“ televizních videobrazů v internetovém programovacím jazyku HTML. K přenosu se používá linka 21 VBI (Vertical Blanking Interval) integrovaná do televizního signálu NSTC, standardně uplatňovaného ve Spojených státech. Tyto intervaly kdysi byly jen volným prostorem mezi pixely ve vizuálním poli. Nyní se linka 21 používá pro přenos informací do titulků pro neslyšící a nedoslýchavé či na data pro tzv. V-chip, filtrující obsah programů. Společnosti, která vznikla teprve v březnu 1995, přinesl tento zdánlivě futuristický nápad vysoký zisk. V srpnu 1997 koupila WebTV všemocná firma Microsoft Corporation, která zahájila spolupráci na vývoji hardwaru se společnostmi Sony, Philips, Magnavox a Fujitsu. Do rozvoje služby, která měla na počátku roku 1998

pouze 250 000 uživatelů, tak proudily ohromné investice. Pro mnohé zákazníky byl internet novinkou a zvýhodněná nabídka WebTV jim umožnila, aby si za nízké náklady vyzkoušeli život na internetové síti. Výzkumy trhu předpověděly, že do roku 2000 si webovou televizi pořídí milion uživatelů, přičemž každý z nich si bude moci volit ze šesti dostupných programů. Společnosti Microsoft a Cable & Wireless se v roce 1998 pustily do konkurenčního boje s webovou televizí na daleko jednodušším britském trhu, a to se záměrem celý ho do roku 1999 až 2000 pokrýt. Očekávalo se, že dojde k dramatickému nárůstu počtu předplatitelů a že si do konce roku 2002 tento systém pořídí až 15 milionů Američanů. Zvážíme-li, že v současnosti Spojené státy disponují 105 miliony televizních přijímačů, je zřejmé, že potenciální trh je nesmírný. WebTV skutečně propojuje nejúspěšnější masmédiem moderní doby s nejpříznačnějším postmoderním médiem. Nesnaží se skrýt nebo popřít umělost média, využívá stále více ikon, možností obrazů vložených v jiných obrazech a obrazově-textových rozhraní. Ne náhodou reklamní kampaň Microsoftu z roku 1997, nazvaná „Díky bohu, že je pondělí“, nápaditě pracovala s rozpixelovaným obrazem. Obdobně získaly obrovskou popularitu malířské portréty Chucka Close, které vypadají jako rozpixelované fotografie, a dokonce mu vynesly samostatnou výstavu v Muzeu moderního umění v New Yorku.

Další představy o budoucím vývoji televize se ubírají zcela opačným směrem. Jelikož digitální televize slibuje, že přinese výsostně ostrý zvuk a vysoké rozlišení obrazu, mnoho současných uživatelů už propadlo trendu obřích „domácích kin“. Podobně jako kino, i televize se snaží nalákat diváka na svůj hyperreálný obraz, který ještě vylepšují nové ploché obrazovky širokoúhlého filmového formátu. Užívání optických vláken umožňuje digitální televizi naplnit další slib, jako je například tzv. skupinové vysílání („multicasting“) či interaktivita známá z internetu. S nástupem kabelového vysílání se televize přestala orientovat na co nejširší publikum a začala vyhledávat tematicky vymezenou klientelu (tzv. narrowcasting), kupříkladu stanice Lifetime se začala prezentovat jako „televize pro ženy“ nebo kanál ESPN se zaměřil pouze na sport. Praxe „skupinového vysílání“ dovoluje nabídnout v jednom čase rozdílné programy, a to podle

zájmu diváka. Divák má zejména možnost zvolit si, kdy začne sledovat placený pořad nebo film, tento systém však nabízí i další pozoruhodné možnosti. Například předplatitelé francouzského programu Canal+ mohou podle svého výběru sledovat jakýkoli fotbalový zápas, který ten den probíhá na světových hřištích. V roce 1998, kdy začala britská digitální televize vysílat na různých platformách, BBC plánovala možné podoby interaktivního vysílání. Diskuze o nutném omezení přístupu k digitálním službám ovšem zbrzdily jejich rozvoj. Pořady ale také mohou být nabízeny spolu s příslušnými webovými stránkami po způsobu WebTV. Ještě poutavější je projekt BBC Digital Media, který chce vytvořit virtuální podobu populární mýdlové opery *EastEnders (EastEnders)*, kde budou „diváci hrát role svých oblíbených postav, přičemž jim scénáristé budou poskytovat dialogy a jednotlivé scény. „Je to obytná televize,“ říká [výkonný režisér Robin] Mudge, „a divák se nachází přímo uvnitř.“ Pakliže se zabydlíme ve vlastní televizi, stane se naší alternativní nebo virtuální realitou. Má-li být virtuální svět přesvědčivý, nemůže v něm nic působit uměle. Joe Milutis tvrdí, že „hlavním cílem HDTV je odstranit z divákova vědomí znepokojující pixely“. Tohoto cíle by bylo paradoxně možné dosáhnout pouze výrobou ještě většího množství pixelů, jejichž zmenšující se velikost odstraňuje „kostičky“ spjaté s rozpixelovaným obrazem. Celý obraz se však o to více rozpadá.

Vzájemné vztahy televize a internetu mohou vést ke dvěma zcela odlišným vizuálním budoucnostem. Jedna z nich může umělost obrazu zdůrazňovat, druhá potlačovat. Obě jsou plně závislé na dokonalosti obrazu složeného z pixelů, jednotek osvětlení i počítačové paměti ve vizuálním poli, jež se sice může jevit jako zaplněné, avšak ve skutečnosti v sobě nese možnost nekonečného dělení. Fascinující na tomto zápase o budoucnost je to, že o jeho výsledku rozhodneme my – podle toho, které možnosti věnujeme více pozornosti.

VIRTUÁLNÍ TĚLA

V masmédiích se neustále setkáváme s obavami z toho, že kvůli novým elektronickým médiím zanikají rozdíly mezi realitou (přírodní a bezprostřední) a kulturou (umělou a vždy zprostředkovanou).

Geoffrey Batchen nedávno prohlásil, že modernita se dostala do bodu, kdy již nelze najít žádné významné rozdíly mezi přírodou a kulturou (Batchen 1997). Nikde toto narušování hranic nevidíme tak jasně jako v proměnách moderního těla. Kdysi platilo, že tělo představuje jasnou hranici mezi vnitřní subjektivní zkušeností a vnější objektivní realitou, dnes se ale ukazuje jako fluidní a hybridní pomezí obou kategorií, které podléhá změnám stejně jako jakýkoli jiný kulturní artefakt. V tomto smyslu je virtuální realita vědomím toho, že skutečnost stvořená disciplinační společností modernity byla vždy nadreálná a že neexistují žádné spolehlivé normy, podle kterých by lidé mohli být posuzováni. Elizabeth Groszová tvrdí, že neexistuje protiklad mezi

„skutečným' materiálním tělem na jedné straně a jeho různorodými kulturními a historickými reprezentacemi na straně druhé. [...] Tyto reprezentace a kulturní zápisy těla doslova utvářejí nebo přispívají k jejich podobě [...] Základní vnitřní podmínka existence lidských těl, možná i v důsledku organické náchylnosti ke kulturnímu soupeření, vychází z přijetí společenského řádu jako jejich produktivního základu. Součástí jejich vlastní ‚přirozenosti‘ je organická nebo ontologická ‚neúplnost‘ či nedostatek konečnosti, poddajnost sociálnímu scelování, společenskému řádu a organizaci.“ (Grosz 1994: xi)

Existuje široká škála prostředků, které umožňují manipulovat s lidským tělem, třeba odtučňovací kúry nebo posilování, laserová chirurgie či změny mozkové činnosti pomocí psychofarmak. Nikdo z nás tedy neobývá zcela přirozené tělo a ničím tělo není úplně celistvé.

Francouzská performerka Orlan začala překvapivým způsobem zkoumat hranice mezi vlastním tělem a jeho obrazem. V sérii výstředních performancí nazvaných *Reinkarnace svaté Orlan* (od 1990) změnila kosmetickou a plastickou chirurgii v diskurzivní událost vázanou na ženskou přirozenost (obr. 3.5). Zatímco Sanford Lewin mohl svou ženskost v textovém on-line prostředí jednoduše předstírat a vydávat se za Julii Grahamovou, Orlan se sérií chirurgických zákroků nechala proměnit tak, aby vypadala jako ideál ženské krásy přítomný v západním umění. Plastiční chi-

rurgové totiž ve skutečnosti využívají stejné principy, nabízejí ženám tvář údajně připomínající nejvyšší ideály západního umění, přičemž popisují, jak „harmonie a symetrie [tváře] odpovídá duševnímu, až téměř magickému ideálnímu subjektu, který vytváří naši základní představu krásy“ (Balsamo 1992: 211). Návštěvníka stránek Renaissance, centra pro úpravu obličeje (Renaissance Facial Cosmetic Surgery Center), tudíž vítá tvář Venuše od Sandra Botticelliho (okopírovaná z jeho nejznámějšího obrazu *Zrození Venuše*, 1484–1486); jako by naznačovala, že právě tento typ krásy se tu nabízí (obr. 3.6). Orlan však postupuje proti běžným očekáváním; nos si dala vymodelovat podle sochy bohyně Diany od tzv. fontainebleauské školy. „jelikož tato bohyně byla bojovná a odmítala podrobit se bohům a mužům“ (Hirschhorn 1996: 111). Jednotlivé chirurgické zákroky přitom nechává simultánně nahrávat a přenášet na video, v průběhu operací je pouze v lokálním umrtvení, čte vybrané teoretické texty a odpovídá na dotazy diváků. Následně vystavuje obrazy, na kterých se spojuje počítačově generovaná podoba její tváře proměněná uměleckými úpravami s portréty, které vznikly během 41 dní po operaci. Tyto výstavy nazývá *Mezi dvěma*, protože nevznikly ani „předtím“, ani „poté“, jak je obvyklé u snímků plastických operací.

Orlan se ptá, jaký vliv má kosmetický průmysl na ženské tělo a jeho obrazy. To, že veškeré úpravy zakouší na sobě samé, těmto otázkám dodává na naléhavosti. Napětí se v jejím díle rodí z rozporu mezi kritickým postojem k západním představám o ideálním těle a spoluúčastí na chirurgických zákrocích, které právě toto tělo vytvářejí a potvrzují. Její práce vyvolává silné reakce a osobní rozhořčení některých novinářů: „Stále je dost ošklivá, dokonce i po šesti operacích [...] aby se mohla její buldočí tvář přiblížit antickému ideálu dokonalosti, chtělo by to mnohem víc než pouhý chirurgický skalpel.“ (Hirschhorn 1996: 117) To je samozřejmě hlavní pointa této performance. Orlan se snaží ukázat, že ideál existuje pouze ve vizuálním obraze, zatímco skutečné fyzické tělo ho nikdy nemůže dosáhnout. Všechny její performance začínají citací z díla psychoanalytičky Eugénie Lemoine-Luccioniové: „[...] nikdo nikdy není tím, co má, a žádné výjimky z tohoto pravidla neexistují.“ (Hirschhorn 1996: 122)

Ústřední otázkou virtuálních zkušeností „Julie Grahamové“ i Orlan je, co tedy opravdu vlastníme. Sanford Lewin nemohl být pod svým vlastním jménem osobou, jíž byla Julie Grahamová. Ovšem Julie nepochybně hodně lidem pomohla a ovlivnila je. Kde se tato postava vzala a kam zmizela, když byla Lewinova hra odhalena? Nebo se ptejme jinak: kdo je Orlan? Skrývá se uvnitř opravdový člověk, nebo má důraz na barokní stylizaci naznačovat, že vše je pouze povrch, který se snaží vlákat náš zrak do pasti? Jak tvrdí francouzský filozof Gilles Deleuze, který ve svých analýzách baroka vychází z metafory záhybu, právě záhyb je i pro takovéto efekty zvláště příznačný, poněvadž „pulzuje mezi vnitřkem a vnějškem, protože je to virtualita, která se nikdy nepřestane vnitřně dělit“ (Deleuze 1993: 35). Rozdělení těla na vnitřek a vnějšek, které bylo vnímáno jako zcela přirozené, se nyní stalo záhybem, jenž nás vede spíše k virtualitě než k realitě.

Vztah mezi vnitřkem a vnějškem těla byl také předmětem šokující instalace Mony Hatoumové nazvané *Cizí tělo*. Libanonská umělkyně žijící ve Velké Británii svým dílem postoupila ještě o krok dál na cestě, kterou vytyčila Orlan. Když se divák přibližuje k *Cizímu tělu*, nejprve vidí zářivě bílou kruhovou věž, která má futuristické rysy i znaky středověkého hradu a do níž lze vstoupit dvěma nízkými vchody. Jakmile do věže vstoupí, je okamžitě dezorientován. Prostor zaplňují hlasité rytmické zvuky a celou podlahu pokrývá projekce. Postupně člověku dochází, že krouží kolem cizího těla a noří se do něj. Snaží se nevstupovat do projekčního prostoru, protože mu to připadá poněkud násilné. Jsou to záběry těla Hatoumové. Projekci jeho vnitřku i vnějšku umožňují technologie využívající optická vlákna, zvuky vytváří autorčín dech a tepot srdce, jak jsou slyšitelné uvnitř těla. Název *Cizí tělo* se rozrůstá o další možné významy, pokud o svém těle začneme uvažovat jako o cizorodém prostoru. Protože divák může do prostoru díla vstoupit v jakémkoli okamžiku instalace, jen těžko rozpozná, kde se přesně nachází a jakou část těla umělkyně právě pozoruje. Některá místa se objevují jasně jen v okamžiku, kdy opět mizí, průduchy se rozpínají a smršťují, vlasy a chlupy vyrůstají ze všech stran. Není zřejmé, zda je to tělo zdravé, či postižené, kde se nachází, ani co se s ním právě děje. Od zavedení perspektivního systému je základem vizuální kultury rozlišení mezi

vnější realitou a vnitřními prostory těla, v nichž vznikají percepční soudy. V podivném těle Hatoumové tato hranice pozbývá jistoty. Jak tvrdí Judith Butlerová: „Oddělování ‚vnitřních‘ a ‚vnějších‘ světů subjektu ustavuje okraje a hranice, které jsou neustále nenápadně udržovány pro účely společenské regulace a kontroly.“ (Butler 1990: 133) Jestliže jsme se po staletí snažili nahlédnout do mysli umělců, nyní hledíme do jejich těl a nalézáme pouhou prázdnotu. Umělec a performer Stelarc (Stelios Arcadiou), jenž si připevnil pomocí háčků do kůže lanka a zavěsil se nad zem (obr. 3.7) a který se svou třetí „rukou“ vytvořil kyborgovské performance zvané *Rukopis* (*Handswriting*; 1982) či *Ubíhající horizont/Zesílené tušení* (*Elapsed Horizon/Enhanced Assumption*; 1990), trvá na tom, že „TĚLO JE ZASTARALÉ [...] Již není smysluplné chápat ho jako místo, kde sídlí duše nebo společenský řád, je to spíše struktura, která má být sledována a proměňována.“ (Dery 1996: 160) Už i tělo začíná být virtuální.

Pro současnou feministickou kritiku je virtuální tělo výchozím bodem nového výzkumu genderu, sexuality a identity. Donna Harawayová tvrdí, že se nyní všichni stáváme kyborgy a ztrácíme doposud převládající pocit, že člověk se svou podstatou liší jak od zvířat, tak od strojů. Tato změna přináší nástrahy i možnosti:

„Svět kyborgů je posledním stadiem nadvlády nad planetou, konečnou abstrakcí, již ztělesnily ‚hvězdné války‘, apokalyptou vedenou ve jménu obrany, konečným ovládnutím ženského těla během maskulinní válečné orgie. Svět kyborgů může být také žitou společenskou a tělesnou realitou, ve které se lidé už nemusejí obávat příbuznosti se zvířaty a stroji ani neustálého štěpení identit a rozkládání hledisek.“ (Haraway 1991: 154)

Teze Donny Harawayové byly nejdříve využívány hlavně v debatách o fikčních kyborzích, třeba Terminátorovi (Arnold Schwarzenegger), nebo o stírání hranic mezi člověkem a strojem. Toto rozhraní bylo v jistém smyslu jedním z hlavních příběhů modernity, který se odvíjí již od prvních montážních linek a automobilů coby jejich tradičního produktu. Jak při výrobě, tak při řízení auta se totiž člověk stává extenzí stroje a naopak; na to ostatně upozornil už Charlie Chaplin ve svém klasickém filmu *Moderní doba* (*Modern*

Times; 1936). Rozvoj elektroniky a miniaturizace umožňuje, aby se toto rozhraní přesunulo do nitra lidského těla, jak to vidíme u lidí s umělými srdečními chlopněmi a stimulatory.

Rozpouštění animální hranice lidství, jak o něm hovoří Harawayová, je ale možná pouhou drobnou součástí mnohem radikálnějšího vývoje. V únoru roku 1997 se objevila zpráva, že skotský vědecký tým pod vedením Dr. Iana Wilmuta úspěšně naklonoval ovci, kterou pojmenoval Dolly. Tento vzrušující objev okamžitě rozpoutal debatu o klonování lidí. Prezident Clinton už druhý den poté sestavil operační skupinu, která měla navrhnout kroky, jak klonování lidí zakázat. Mezitím Wilmutův tým pokračoval ve výzkumech a vytvářel geneticky upravená jehňata, která měla v každé buňce lidské geny. Zatímco Dolly je identickým dvojčetem svého klonu, tato jehňata jsou zcela odlišná, nejsou ani člověkem, ani ovci, ale hybridním organismem. Farmáři šlechtí hybridní organismy po tisíciletí na základě pokusů a omylů, avšak tyto úmyslné zásahy prováděné na mikroskopické úrovni otevírají zcela nový prostor. Geneticky upravená rajčata, která jsou pevnější a trvanlivější, ještě zkoumá americký Úřad pro potraviny a léčiva, ale v Británii se z nich už prodává protlak. Vědci se tyto úpravy snaží zlehčovat a hovoří pouze o drobných vylepšeních již existujících postupů. I kdyby tomu tak vskutku bylo, zdá se, že na konceptuální rovině se už proměnilo vše. Kde se nyní nachází hranice mezi člověkem, zvířetem a zeleninou?

Tato otázka nám připomíná, jak se definice lidství prosadila v průběhu 17. a 18. století v západní kultuře. Filozof Michel Foucault ve studii *Slova a věci* tvrdí, že tzv. humanitní vědy či vědy o člověku „se objevily toho dne, kdy se člověk v západní kultuře ustavil jako to, co je třeba myslet, a zároveň jako to, co máme vědět“ (Foucault 2007: 263). Foucault ukazuje, že nová pojetí života jako biologického principu, bohatství jako impulzu nových forem výroby a jazyka jako klíče ke vzdělání, která vznikají v této době, se také stávají základem pro rozvoj humanitních věd. Na konci knihy pronáší Foucault svou nejznámější a nejcyntičtější předpověď: „Pokud by toto uspořádání zmizelo stejně, jako se objevilo, pokud by se na základě nějaké události, jejíž možnost můžeme pocítovat, ale jejíž podobu ani příslib dosud ne-

známe, rozvrátilo stejně, jako se na přelomu 18. a 19. století rozvrátila půda klasického myšlení – potom se můžeme snadno vsadit, že člověk by zmizel jako stopa v písku smytá přílivem.“ (Foucault 2007: 295) Třicet let po napsání těchto slov se jeho předpověď zřejmě naplnila. Tradiční pojetí práce, jež je základem produkce zisku měřitelného penězi, v současnosti mizí v elektronických uzlech globálního trhu, kde jsou nejbohatší ti, kteří kupují, rozdělují a prodávají firmy, aniž by sami cokoli vyráběli. S objevem klonování již za základ biologie nelze považovat přirozené životní procesy, protože životní formy vznikají i zásahem člověka. Poslední vratkou nohou trojnožky, na níž je usazen lidský druh, je věda o jazyku, jednotlicím principu humanitních věd, která v posledních třech dekadách vzbudila mnoho polemik. Ti, kteří nejudlivněji prosazovali význam lingvistické teorie pro výzkum kultury, dnes paradoxně nejdůrazněji odsuzují nástup vizuální kultury. Lingvistika je totiž klíčem k humanistické tradici. Jak poznamenává Foucault: „Lingvistická analýza je mnohem více percepce než vysvětlení: to znamená, že je konstituována svým vlastním předmětem.“ (Foucault 2007: 291) Obavy vzbuzuje zejména to, že vizuální kultura by mohla lidstvo dovést do stavu „poklidné neexistence“ (s. 294), takže by nebylo schopno vytvořit rámec pro nové paradigma. Ačkoli se taková krize zdá vysoce nepravděpodobná, už nyní se v rámci západního univerzitního systému projevuje krize humanitních věd. Nevycházíme ji, budeme-li předstírat, že žádné problémy nemáme. Vizuální kultura rozhodně existuje a je na intelektuálech, aby našli způsob, jak ji lze popsat ve světě, v němž mizí humanitními vědami ustavené rozdíly mezi reálným a virtuálním.

Budeme-li zkoumat rozdíly a překrývání řádů vizuálních reprezentací v moderní a postmoderní době, můžeme nakonec zjistit, že pro dovršení naší analýzy je třeba vrátit se k samotné kultuře. Mýlí se ti, kteří tvrdí, že vizuální kultura vede k jednostrannému oddělení vidění od těla. Tento názor vychází z jakýchsi fantazií o globalizaci osvětské představy univerzálního oka. Obžalobu vizuální kultury je lepší chápat jako zbloudilou kritiku panoptického disciplinárního systému. Jakékoli výzkumy historie vizuality nás spíše vedou ke kultuře, tedy pokud kulturu chápeme jako jednotlicí rámec pro kladení otázek, a nikoli jako univerzální odpověď. Tyto

otázky se více než na fyzické procesy vidění soustřeďují na významy, které nám zprostředkovává smyslová zkušenost. Vizuální kultura tedy není náhodným střetem dvou módních termínů, ale nutným spojením dvou nejvýznamnějších složek moderního života. Druhá polovina této knihy se proto zaměří na výzkum kultury jako dynamického rámce pro neustálé proměny vizuality.

Poznámky

1. Ukázky z vysílání televize Warlpiri jsem zhlédl na přednášce profesorky Faye Ginsburgové nazvané *První národy, média a představy o národech v Humanitním institutu SUNY Stony Brook*. Velice jí děkuji, že mi dovolila odkázat na svůj výzkum.
2. Děkuji Geoffu Batchenovi, že mě upozornil na tyto souvislosti.

Literatura

- Adams, Paul C. (1992), „Television as a Gathering Place”, *Annals of the Association of American Geographers* 82 (1): 117–135.
- Anderson, Benedict (1983), *Imagined Communities*, London, Verso. [Česky: Anderson, Benedict (2008), *Představy společenství*, přel. Petr Fantys, Praha, Karolinum.]
- Babbage, Charles (1994), *Passages from the Life of a Philosopher*, ed. Martin Campbell-Kelly, New Brunswick, NJ, Rutgers University Press [1864].
- Balsamo, Anne (1992), „On the Cutting Edge: Cosmetic Surgery and the Technological Production of the Gendered Body”, *Camera Obscura* 22, January: 207–229.
- Barker, Chris (1997), *Global Television: An Introduction*, Oxford, Blackwell.
- Bassett, Caroline (1997), „Virtually Gendered: Life in an On-Line World”, in Ken Gelder – Sarah Thornton (eds.), *The Subcultures Reader*, London, Routledge.
- Batchen, Geoffrey (1996), „Spectres of Cyberspace”, *Artlink* 16 (2, 3).
- Batchen, Geoffrey (1997), *Burning with Desire*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Baudrillard, Jean (1984), „The Precession of Simulacra”, in Brian Wallis (ed.), *Art after Modernism: Rethinking Repression*, New York, New Museum of Contemporary Art.
- Beller, Jonathan L. (1996), „Desiring the Involuntary: Machinic Assemblage

and Transnationalism in Deleuze and *Robocop 2*”, in Rob Wilson – Wimal Dissanayake (eds.), *Global/Local: Cultural Production and the Transnational Imaginary*, Durham, NC, Duke University Press.

- Benjamin, Walter (1968), *Illuminations*, New York, Schocken.
- Blume, Harvey (1997), „Technology”, *New York Times*, June 30, D6.
- Bukatman, Scott (1995), „The Artificial Infinite”, in Lynne Cooke – Peter Wollen (eds.), *Visual Display: Culture Beyond Appearances*, Seattle, WA, Bay Press.
- Boyarin, Jonathan (1992), *Storm from Paradise: The Politics of Jewish Memory*, Minneapolis, Minnesota University Press.
- Butler, Judith (1990), *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York, Routledge.
- Caldwell, John Thornton (1995), *Televisuality: Style, Crisis and Authority in American Television*, New Brunswick, NJ, Rutgers University Press.
- Charney, Leo – Schwartz, Vanessa R. (1995), *Cinema and the Invention of Modern Life*, Berkeley, CA, University of California Press.
- Crow, Thomas (1995), *Emulation: Making Artists for Revolutionary France*, New Haven, CT, Yale University Press.
- Deleuze, Gilles (1993), *The Fold: Leibniz and the Baroque*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Dery, Mark (1996), *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*, New York, Grove.
- Doane, Mary Ann (1993), „Technology's Body: Cinematic Vision in Modernity”, *differences* 5 (2), 1993.
- Ellis, John (1982), *Visible Fictions: Cinema, Television, Video*, London, Methuen.
- Foucault, Michel (1970), *The Order of Things*, London, Tavistock. [Česky: Foucault, Michel (2007), *Slova a věci*, přel. Jan Rubáš, Brno, Computer Press.]
- Friedberg, Anne (1993), *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, Berkeley – Los Angeles, CA, University of California Press.
- Gabriel, Teshome H. – Wagemister, Fabian (1997), „Notes on Weavin' Digital: T(h)inkers at the Loom”, *Social Identities* 3 (3), 1997.
- Gibson, William (1984), *Neuromancer*, London, HarperCollins Science Fiction and Fantasy. [Česky: Gibson, William (1992), *Neuromancer*, přel. Ondřej Neff, Plzeň, Laser.]
- Ginsburg, Faye (1993), „Aboriginal Media and the Australian Imaginary”, *Public Culture* 5 (1993): 557–578.