

**Filozofická fakulta Univerzity Karlovy v Praze**

Ústav informačních studií a knihovnictví

Studia nových médií

**Diplomová práce**

Bc. Markéta Dolejšová

**Posthumanistické tendence v performance art:**

**Interakce těla a kódu**

Posthuman Tendencies in Performance Art: Interaction of Body and Code

**Praha 2013**

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

**Konzultantka práce: Mgr. Dita Malečková**

## **Poděkování**

Děkuji svému okolí za trpělivost.



# Čestné prohlášení

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

V Praze dne 4. 1. 2013

.....

## **Abstrakt**

Tato práce se zabývá reflexí posthumanistických tendencí optikou umělecké oblasti performance art. V první části textu jsou čtenáři nabídnuta východiska a souvislosti vzniku posthumanismu, jakožto myšlenkového směru zaměřeného na postupné sblížení člověka a technologie, v druhé části jsou pak tato východiska ilustrována na práci řady performerů. Posthumanismus je pojímán jako oblast na pomezí tvrdých vědeckých dat a fikce: Čerpajíc z matematického modelu komunikace, stejně tak jako z odkazu kyberpunkové dystopie, nabízí vizi přechodu od humanistického pojetí člověka v takzvaného posthumanistického postčlověka. Ten je chápán jako výplod technokultury, syntéza živého a umělého, volně se utvářející entita bez pevně stanovených ontologických hranic. Jeho existence se vymyká dualistickým kategorizacím, má procesuální charakter a postrádá pevné esenciální zakotvení. Je atraktivním námětem science fiction příběhů a sexy postmoderním sloganem, stejně jako symbolem překročení reálných predestinujících kategorií, jakými jsou rasa, gender nebo sociální status. Postčlověk je však především metaforou, kterou si osvojuje množství různých narativů, zaměřených na možné aspekty technologicky rozšířeného života: Od seriózních vědeckých vyprávění, přes vědeckofantastickou fikci, až po jeho apropiaci světem umění. Právě jazyk umění, charakteristický svou volností a nezávislostí, představuje přiléhavý výrazový prostředek posthumanistického diskurzu. Umělecká reflexe převádí teoretické posthumanistické teze do praktické roviny a nabízí vhodnou alternativní perspektivu pro nahlížení vztahu člověk – technologie. Takovou perspektivu pak předkládá i tento text, když posthumanismus zasazuje do kontextu performance art a postavení člověka v současné techno-společnosti interpretuje optikou živého akčního umění.

## **Klíčová slova**

Posthumanismus, technologie, technokultura, postčlověk, kyborg, síť, performance art

## **Abstract**

This thesis offers a critical reflection of posthumanism as seen through the perspectives of performance art. The first part of the text discusses the onset and development of posthumanism as a philosophical and cultural movement focused on the gradual convergence of the human and technology. The following second part then presents a reflection of thus conceptualized posthumanism in performance art. Posthumanism is conceived as a movement on the border between serious scientific discourse and fiction: Based on the mathematical theory of communication, as well as the legacy of cyberpunk dystopia, posthumanism offers a vision of a transition from human to the so called posthuman. The posthuman is seen as an offspring of technoculture, the synthesis of living and artificial, a loosely evolving entity without fixed ontological boundaries. The existence of the posthuman lies beyond dualistic categorization, has a processual character and refuses any essentialist approach. It is an attractive subject of science-fiction stories and a sexy postmodern slogan, but it is also a symbol of a transgression of actual predestinating categories such as race, gender or social status. More than anything else, posthuman is primarily a metaphor, adopted by a variety of narratives focused on the potential aspects of technologically extended life: From serious scientific investigations, through science-fiction, up to its numerous appropriations by the art world. The language of art, inherently open and independent, constitutes an ideal tool for articulating the posthuman discourse. The artist's perspective transforms the theoretical concept of posthumanism into a practical form and offers a suitable alternative of perceiving the relation of man and machine. This artistic perspective is also the main topic of this theses, which analyzes the various posthuman tendencies in performance art.

## **Key Words**

Posthumanism, technology, technoculture, cyborg, net, performance art

## **Bibliografický záznam**

DOLEJŠOVÁ, Markéta. Posthumanistické tendence v performance art: Interakce těla a kódu. Praha, 2013. 180 s. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví.

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

# Obsah

<b>Úvod</b> .....	9
<b>1. Posthumanismus</b> .....	17
1. 1 Posthumanismus jako post-antropocentrismus .....	20
1. 2 Posthumanismus jako syntéza člověka a technologie .....	23
1. 2. 1 Ovládnutí démona a odtělesněná informace .....	25
1. 2. 2 Systémové myšlení .....	27
1. 2. 3 Kyborg: Lidsko-strojový systém .....	32
1. 2. 4 Virtuální realita a otevření kyberprostoru .....	35
1. 2. 5 Kyberpunk .....	38
<b>2. Příchod postčlověka</b> .....	41
2. 1 Postčlověk nad genderem .....	43
2. 2 Postčlověk a etnicita .....	49
2. 3 Posthumánní rodina spřízněných druhů .....	51
2. 4 Postčlověk pod kontrolou technologie .....	54
2. 5 Biomedia is the Message? .....	59
2. 5. 1 Biopunk & Biohacking .....	60
2. 5. 2 Bioetika .....	66
2. 6 Posthumanismus versus transhumanismus .....	69
2. 7 Posthumanismus jako věk nejistoty .....	71
<b>3. Umělecká reflexe posthumanismu</b> .....	74
3. 1 Performance art .....	75
3. 1. 2 Technologie v performance art .....	80
<b>4. Posthumanistické tendence v performance art</b> .....	86

4. 1	Technologie a performativní aspekty ženského těla .....	88
4. 2	Technologie a queer performance .....	103
4. 3	Ethno-techno performance .....	118
4. 4	Performance spřízněných druhů .....	124
4. 5	Manipulovatelná těla .....	132
4. 6	Těla pod dohledem .....	144
4. 7	Supertěla? .....	152
<b>5.</b>	<b>Závěr .....</b>	<b>162</b>
	<b>Použitá literatura a zdroje .....</b>	<b>165</b>
	<b>Seznam vyobrazení .....</b>	<b>177</b>

## Úvod

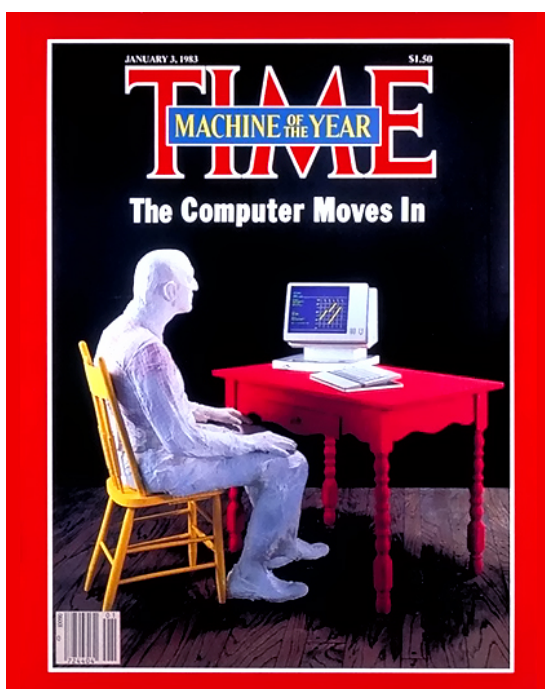
V kontextu 20. století člověku již nezbyvá než přiznat, že technologie, ačkoliv zatím stále závislé na lidském tvůrci, nejsou neutrálním elementem. Lidský život byl v průběhu historie vždy pevně svázán s jejich využíváním: Jakkoliv měl ovšem vynález kola ve své době pravděpodobně stejný vliv, jako později vynález počítače, vztah člověka a technologie se v průběhu let vyvíjí a v mnohém proměňuje. Automatizace výroby v období průmyslové revoluce, vznik kybernetiky, vývoj prvních digitálních technologií, éra virtualizace spojená s otevřením kyberprostoru a konečně rozvoj biotechnologií a genetického inženýrství, jsou jen stručným výčtem milníků v chronologii technologického pokroku. Kontinuální rozvoj nových technologií jako výsledek lidské invence a touhy po dokonalosti člověku na jedné straně otevírá nové možnosti bytí, na straně druhé ovšem implikuje určitý vedlejší efekt, spojený s ohrožením jeho suverénní pozice.

Během procesu svého vývoje a postupného etablování do společnosti bývají nové technologie chápány jako nástroj sloužící člověku. Tento vztah ovšem funguje v obou směrech a po určitém čase začíná lidský výtvar svému tvůrci reformovat, dává vzniknout novým společenským trendům a zvykům, a stává se tak pro něj imperativním. Člověk si technologie pouští stále blíže k tělu. Vytváří je, aby mu byly pomocníkem, a zároveň se jim do jisté míry nevědomě přizpůsobuje. Toto přizpůsobování se zdá být tiché a relativně nenásilné – zřejmě proto, že takový je i charakter onoho technologického imperativu. Ačkoliv je člověk v průběhu historie svědkem mnoha technologických katastrof, představy o vzpouře strojů zůstávají záležitostí science fiction. Autonomní roboti z Čapkova *R.U.R.* ani jeho technologiemi vyzbrojení mloci prozatím vládu nad lidstvem nepřebírají, přesto s sebou pozvolné prolínání technologií a lidského života nese řadu náhle se objevujících defektů.<sup>1</sup> Ty jsou ovšem chápány jako nutné zlo a s dojmem kladů převažujících nad zápory jsou tak stále vyvíjeny technologie nové, sofistikovanější, užitečnější a chytřejší, které se stávají oblíbenými lidskými společníky.

---

<sup>1</sup> Romány Karla Čapka *R.U.R.* (1920) a *Válka s Mloky* (1935) jsou ukázkovými dystopickými reflexemi vztahu člověk – stroj. Viz ČAPEK, Karel. *R.U.R.* Aventin, 1920. ISBN: 978-80-87128-14-5. ČAPEK, Karel. *Válka s mloky*. SNKLU - Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 193580-251078-6.

Vztah člověka a technologií se tak postupně proměňuje z roviny vztahu člověka *k technologii* jako objektu, do roviny jeho vztahu *s technologií* jako subjektem. O jejich stále užším propojení ostatně svědčí i antropomorfované názvy populárních přístrojů jako *iPhone* nebo *Android*, které se staly běžnou součástí slovníku lidí po celém světě. Tomuto rostoucímu techno-fetišovi se dostává i vlastního specifického označení, které mu v podobě termínu *Humachine* dává Mark Poster.<sup>2</sup> V těchto souvislostech tak nezní příliš překvapivě, že titulní stranu časopisu *Time*, každoročně vyhlašujícího světovou *Osobnost roku* (*Person of the Year*, dříve *Man of the Year*), v roce 1982 vyplňuje fotografie počítače. Po jménech jako Mahátma Gándhí, Adolf Hitler, Josef Stalin, papež Jan XXIII. nebo Martin Luther King, se tak nejlivnější světovou entitou stává stroj – symbol lidského progresu, stejně jako obav z dehumanizace a ztráty lidské autonomie.



1. *Time*,  
*Machine of the Year* (1982).  
Vyhlášení *Osobnosti roku* (*Man of the Year*)  
v roce 1982 zahrnovalo přejmenování ankety na  
*Stroj roku* (*Machine of the Year*).

Fotografie počítače je na titulní straně doprovázena bílou, velmi neživě působící sochou člověka, pasivně zírajícího na počítačový monitor, který je zaplněn grafy a informacemi. Počítač tak oproti člověku působí o poznání živěji a aktivněji, což

---

<sup>2</sup> POSTER, Mark. *Information Please: Culture and Politics in the Age of Digital Machines*. Durham and London: Duke University Press. 2006. ISBN: 0-8223-3839-4.



je jen stvrzeno jakýmsi epitařem v podobě titulku: „*The Computer Moves In.*“ Editorial tohoto vydání *Times* vysvětluje výhody počítače poměrně lapidárně:

„Jde o to, že vám (počítač) ušetří čas. Čas, čas, čas. A my potřebujeme ušetřit čas. Čas nejde zabíjet, aniž bychom nezranili věčnost [...] Čas jsou peníze. Čas jsou sny. A počítač vám dá čas na snění.“<sup>3</sup>

Vcelku rychle si lidé zvykli na fakt, že s novými komunikačními technologiemi se rozvolňují kategorie času a prostoru. Západ a východ slunce nebo geografické bariéry v podobě prostorových distancí přestávají v životě moderního, technologiemi vybaveného člověka hrát významnější roli. Životní tempo se zrychluje a synchronní pobývání na několika místech současně, v různých časových pásmech, je poměrně banální záležitostí. Technologie usnadňující každodenní komunikaci jsou ovšem zároveň tichými nástroji dohledu. Všudypřítomné kamery, GPS systémy, biometrické identifikátory, nebo technologie umožňující žít online, jsou jak vítanými, tak (mnohdy až paranoidně) obávanými nástroji.

Dojem slábnoucí kontroly člověka nad jeho technologickými výtvořy je pak ještě umocněn v souvislosti s výdobytky moderní lékařské vědy. Díky pokroku v oblasti chirurgické a protetické medicíny je již člověk v podstatně nižší míře limitován dříve nezvratitelnými tělesnými dysfunkcemi. Moderní medicína zároveň dokáže obcházet dříve neměnné biologické danosti, jako je například náležení k určitému pohlaví. Na jedné straně se tedy člověku, skřze možnost přizpůsobit své tělo subjektivně vnímané identitě, rozšiřuje pole jeho možné seberealizace, na straně druhé tak vznikají obavy z postupného vytrácení lidské přirozenosti, na úkor uměle vytvářených módních trendů. Až příliš bujná poprsí, perfektně vyrýsované svaly a vyhlazené tváře bez vrásek již nikoho nepřekvapí: Titulní stránky časopisů jsou plné usmívajících se superžen a supermužů, vše ale jednou omrzí a popkultura jde rychle kupředu. Ideály krásy se posouvají, plné tvary a svalnaté hrudníky jsou (prozatím) nahrazovány androgynní křehkostí. Nové možnosti genetického inženýrství zároveň posouvají hranice přirozeného životního cyklu: Sofistikované metody reprodukční

---

<sup>3</sup> „Point is, it will save you time. Time time time. And we need all the time we can save. Can't kill time without injuring eternity [...] Time is money. Most of all, time is dreams. And computers give you time for dreams.“ Viz ROSENBLATT, Roger. A New World Dawns. In: *Times Magazine* [online]. 3.1.1983 [cit. 12.08.2012]. Dostupné z: <<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,953631-1,00.html>>

medicíny vyvazují mateřství z určitých biologických i sociálních limitů a žena tak může do jisté míry obelstít své tělo. Zároveň se ovšem dostává do závislosti na technologii, která se pro ni stává stejně významným principem, jako tělo samotné. Významnou roli zde opět hraje určitý mocenský potenciál biotechnologií, který vzbuzuje dystopické obavy z možné komodifikace a ztráty lidské autonomie ve prospěch farmaceutických koncernů, vlastnících klíč k dekodování lidské DNA.<sup>4</sup>

Digitální revoluce konce 20. století spojená s masovým rozšířením internetu člověku zároveň otevírá zcela nový prostor, kde se může pohybovat bez nutnosti respektování některých společenských konvencí a vynutitelných pravidel. Kyberprostor dává v 80. letech vzniknout novému (jakkoliv dnes již víme, že ne zcela svobodnému) místu pro volné formování vlastní identity, oproštěnému od limitujících stereotypů vepsaných do lidské tělesnosti. Ačkoliv ovšem virtuální existence nese mnohá omezení a nezdá se, že by mohla plnohodnotně nahradit existenci skutečnou, otevírá tento prostor dveře různým minoritním sociálním skupinám, které zde (pokud mají možnost se připojit) nachází místo osvobozené od většiny společenských předsudků. S pocitem posílené anonymity, který kyberprostor zprostředkovává, se ovšem opět pojí jistá dávka hrozby, souhrnně označovaná pojmem kyberkriminalita. Nad celým procesem postupné technologizace společnosti, se všemi jejími klady a zápory, zároveň visí temný mrak *digital divide*,<sup>5</sup> upozorňující, že se tento proces rozhodně netýká celého světa.

Vztah technologie a člověka, respektive technologický pokrok a jeho transformativní potenciál na posouvání zažitých hranic lidské přirozenosti, je ústředním tématem posthumanismu – myšlenkového směru, který se zformoval

---

<sup>4</sup> Projekt rozkrytí lidského genomu (*Human Genome Project*) byl započat v říjnu 1990, dekodovaný lidský genom byl zveřejněn v roce 2003, když bylo kompletně popsáno všech odhadovaných 20 000 – 25 000 lidských genů. Viz *Human Genome Project Information* [online]. Poslední změna 31.7.2012 [cit. 23.11.2012]. Dostupné z: <[http://www.ornl.gov/sci/techresources/Human\\_Genome/home.shtml](http://www.ornl.gov/sci/techresources/Human_Genome/home.shtml)>

<sup>5</sup> Koncept *digital divide*, vymezující propast mezi těmi, kteří disponují přístupem k technologii a těmi, kterým je tento přístup z různých - nejčastěji geografických a sociálně-ekonomických - důvodů odepřen, v roce 2001 představila politoložka Pippa Norris. (Viz NORRIS, Pippa. *Digital Divide*. Cambridge University Press, 2001. ISBN: 9780521807517.). Pokud tedy bude v této práci využit termín *společnost*, bude jím vždy odkazováno k západním rozvinutým společnostem, disponujícím přístupem k novým technologiím. Ve stejném duchu pak bude pracováno i s termínem *člověk*.

v období vrcholné kyberkultury,<sup>6</sup> spojeném s nadšeným technooptimismem i sílící vlnou technoskepse. Vznik tohoto myšlenkového směru je možné chápat jako potvrzení sílícího společenského zájmu o vztah člověk – technologie, který se pak v posledních dekadách 20. století rozšiřuje do mnoha dalších (sub)kulturních hnutí. Hovoříme-li o možných významech technologií a potenciální míře jejich vlivu na formování společnosti, nacházíme se ovšem na tenkém ledě oddělujícím fakta od anticipací – obojí přitom může mít svou relevanci a přispívat k vytváření celostního pohledu na věc. Svět vědy, jakožto svět tvrdých dat, čísel a dokazatelných výroků, má v určitém smyslu omezené výrazové prostředky. Pro širokou debatu nad výše nastíněnými tématy je proto vhodné doplnit vědecká stanoviska ještě o jinou, pravidly a konvencemi méně svázanou perspektivu. Jako ideální se v tomto směru jeví perspektiva umělecká. Na rozdíl od vědeckého diskurzu má totiž umění nevázanou schopnost formulovat myšlenky napřímo, bez nutnosti přizpůsobovat se jakýmkoliv existujícím pravidlům.

Umění technologií využívá jako pouhých nástrojů a formálních prostředků, ale též jako centrálních obsahových prvků a nosičů významu konkrétního uměleckého díla. Umělecká apropriace technologií nabývá na důležitosti spolu s vynálezem fotografie, její význam je pak dále prohlubován v kontextu mnoha uměleckých směrů vznikajících na počátku 20. století: Strojová estetika bauhausu, ruského konstruktivismu nebo futurismu, dadaistické fotomontáže, biomechanická divadelní estetika Vsevoloda Meyerholda nebo *Triadický balet* Oskara Schlemmera. To vše jsou jen jedny z mnoha příkladů raného prolínání umění a technologie, respektive využití estetiky stroje jako jednoho z klíčových konstitutivních prvků uměleckého díla. Tato tendence je pak v průběhu 20. století prohlubována v souvislosti s vývojem informačních technologií, které dávají vzniknout uměleckým oblastem jako robotické umění, digitální umění nebo umění kyberprostoru. Ty jsou mimo jiné charakteristické svou interaktivní povahou: Interaktivní zapojení diváka jakožto účastníka participujícího na utváření uměleckého díla, vede k postupnému smazávání hranic mezi ním a autorem. Umělcova tvorba již není řízena pouhou nápodobou existující

---

<sup>6</sup> Termín kyberkultura odkazuje k období přibližně od 40. do 80. let 20. století, spojenému s ustavením vědního oboru kybernetiky a dalších přidružených oborů, zaměřených na vývoj informačních a komunikačních technologií.

reality (*mimesis*), umělec se ve stále větší míře stává tvůrcem originálních obsahů a zároveň mediátorem, zprostředkovávajícím publiku určitou konkrétní situaci.



**2. Raoul Hausmann,**  
*Tatlin žije doma* (1920).

Fotomontáž zobrazující portrét ruského konstruktivisty Vladimira Tatlina ilustruje dadaistickou utopii, v níž je emociální myšlenka nahrazena myšlenkou mechanickou

Na formování a uskutečňování této situace se s ním přitom publikum aktivně podílí a společně s umělcem do ní vkládá konkrétní významy. Podobně se proměňuje i vztah mezi umělcem a jeho tvůrčím nástrojem – technologií. Ta se začíná stávat klíčovým aspektem uměleckého díla a v souvislosti s logikou hypermediace<sup>7</sup> je na její přítomnost kladen stále větší důraz. Technologie tak zároveň sblízuje svět umění se světem vědy, stává se jejich společným průsečíkem, motivací a styčným bodem jejich vzájemné kolaborace. Tato její funkce ostatně vyplývá již z etymologického původu slova technologie, vycházejícího z výrazů *téchnē* (zručnost, řemeslo, umění) a *logía* (studium, nauka). Jakkoliv se zdá, že umění a věda se v porenasanních dobách navždy rozcházejí, technologický vývoj obou oblastí zaznamenaný v posledních letech naznačuje určitý obrat. Kromě výše zmiňovaných uměleckých žánrů spojovaných s interaktivním přístupem, je to zejména rozvoj biotechnologií a vznik přidružených uměleckých směrů, obvykle označovaných zastřešujícím termínem bioart (podrobněji viz kapitola 3), který přispívá k formování jakési novodobé umělecko-vědecké tradice. Neurobioložka Maria Joao Grade Godinho na letošní konferenci

<sup>7</sup> Logika hypermediace spočívá v mnohosti a zviditelnění aktu mediální reprezentace - jinými slovy divákovi nutí, aby si přítomnost média/technologie neustále uvědomoval.

*Mutamorphosis* svou pozici institucionalizovaného vědce vymezila jako více méně svazující. Na základě vlastních zkušeností s prací mimo oficiální vědecké laboratoře a své spolupráce s řadou bioartových umělců hovořila o přínosu transdisciplinárního umělecko-vědeckého přístupu. Umělci, kteří mají ze své pozice o poznání „volnější ruce“ než vědečtí pracovníci, podle ní mohou vytvářet kreativní díla přesahující běžné ikonografické hodnoty a přispívat ke zvyšování všeobecného povědomí o sociálních, etických i politických aspektech současného technologického pokroku.<sup>8</sup> Relevance propojení těchto dvou oblastí je pak dále potvrzována řadou autorů, nacházejících se na obou stranách umělecko-vědeckého kontinua: Filosof vědy Paul Feyerabend hovoří o přínosnosti absurdity a paradoxu obsažených v uměleckém přístupu, ze kterého mohou vědci čerpat zcela nové přístupy k jejich výzkumu, umělec a teoretik Stephen Wilson umění a vědu vymezuje jako dva hlavní motory kultury, multimediální umělkyně a profesorka Vibeke Sorensen pak umělcům přisuzuje roli interdisciplinárních kreativců, kteří posouvají limity poznání do nových dimenzí.<sup>9</sup> Teoretička performativního umění Susan Broadhurst shrnuje, že technologie se postupně stává neoddělitelnou součástí každodenní reality, reformuje způsoby orientace a pohybu lidského těla v prostoru, a potažmo tak mění celý lidský život.<sup>10</sup>

Přijmeme-li předpoklad, že výše popsané tendence k technologickému formování člověka a společnosti, které zde souhrnně označuji termínem posthumanismus, jsou relevantním aspektem lidského života, a přijmeme-li zároveň tezi o tom, že jazyk umění je relevantním nástrojem pro artikulaci těchto tendencí, dostáváme se k motivacím vedoucím k sepsání tohoto textu. Oblast posthumanistického umění<sup>11</sup> je ovšem natolik obsáhlá, že je nutné ji v určité míře zúžit a zredukovat tuto optiku na jeden konkrétní umělecký směr. Vzhledem k ústřednímu tématu posthumanismu – tedy technologiím a jejich vlivu na člověka,

---

<sup>8</sup> Rozhovor s Mariou Joao Grade Godinho, konference *Mutamorphosis*, 8. 12. 2012 v Praze.

<sup>9</sup> Viz WILSON, Stephen. *Information Arts. Intersections of Art, Science and Technology*. The MIT Press, 2002, s. 19. ISBN: 9780262731584.

<sup>10</sup> BROADHURST, Susan. *Digital Practices. Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology*. Palgrave MacMillan, 2007. ISBN: 978-0-230-29364-9.

<sup>11</sup> Termínem *posthumanistické* umění zde odkazuji k umění zabývajícím se posthumanismem. Často používaný termín *posthumánní* (ať už umění, společnost, strategie apod.) pak odkazuje k praktikám realizovaným ve věku posthumanismu, postčlověkem. Na základě této úvahy budu v tomto textu (až na relevantní výjimky) dále pracovat s první variantou termínu.

který je uskutečňován zejména skrze jeho tělo – jsem pro tyto účely zvolila uměleckou oblast performance art.

Performance art jakožto živé umění založené na přímých intervencích do lidského (ať už fyzického nebo technologicky zprostředkovaného) těla, reflektuje posthumanistické tendence v různých podobách. Od performancí zaměřených na prostupnost společensky ustavených kategorií genderu, sexuality nebo etnické příslušnosti, až po performance orientované na ambivalentní vztah člověka, přírody a technologií, nabízí tento umělecký směr komplexní reflexi jednotlivých oblastí posthumanistického zájmu. Právě touto reflexí, kterou jsem zde souhrnně označila jako *posthumanistické tendence v performance art*, se tedy budu zabývat v následujících kapitolách. V první části textu nastíním základní charakteristiku, východiska a souvislosti zformování posthumanismu jakožto myšlenkového směru, ve druhé části pak budu tato východiska ilustrovat na konkrétních praktických příkladech z oblasti performance art.

# 1. Posthumanismus

Posthumanismus se jakožto myšlenkový směr orientovaný primárně na vztah člověka a technologií formuje přibližně na přelomu 70. a 80. let minulého století. Hovoří přitom o nutnosti redefinice zažitých konceptů lidské přirozenosti, které v kontextu kontinuálního technologického rozvoje ztrácejí na platnosti. Východiskem pro tuto redefinici je mu zejména vznikající trend informatizace společnosti, spojený s nárůstem objemu informací cirkulujících společnostmi. Prolínání člověka a technologií dává vzniknout vlně úvah o nových formách identit, vymykajících se dualistickým kategoriím, striktně oddělujícím živé a neživé, přírodní a kulturní, sociální a biologické, materiální a nehmotné, mužské a ženské nebo bílé a černé. Univerzální model člověka, ztělesněný v bílém, maskulinním, heterosexuálním, anglicky hovořícím muži ze střední třídy tak začíná být nahrazován modelem neohrazeného lidského bytí, volně prostupujícího hranice tradiční sociologické i antropologické kategorizace.

Tento trend implikuje potřebu revize stávajících teorií, vymezujících povahu společnosti – jejího uspořádání, udržování či vývoje – ale též povahu toho, co (nebo kdo) je člověk. Pro tento účel zavádí posthumanistický diskurz teoretický koncept postčlověka, založený na popření zažitých dualismů a odmítnutí představy člověka jako univerzální entity, definovatelné na základě fixních kategorií jakými jsou rasa, gender, nebo sociální třída. Pluralistický, anti-esencialistický posthumanismus naopak pracuje s představou multiplicity života, kolapsu ontologických a teleologických hranic a na lidskou existenci pohlíží jako na sumu vzájemně provázaných prvků, podléhajících aktuálním kulturním a společenským změnám. Posthumanistický postčlověk tedy může přijmout řadu různých identit, může se jimi autonomně stávat na základě svého vlastního rozhodnutí, a na svět tak nahlížet z množství různých perspektiv. Toto stávání se přitom probíhá primárně prostřednictvím biologického těla, respektive skrze jeho technologickou manipulaci. Mnoho autorů v tomto kontextu hovoří o procesu tzv. *odtělesnění*, tedy jakémsi metaforickým vyvázáním člověka – neboli tedy jazykem posthumanismu postčlověka –

z tělesných limitů.<sup>12</sup> Tento proces vychází z matematického modelu odtělesněné informace, který je ve 40. letech inspirován prací amerického matematika Clada Shannona, a který se stává východiskem pro vznik kybernetiky a systémové teorie. V těchto souvislostech pak v 60. letech vzniká koncept kyborga, lidsko-strojového systému, který je v době svého vzniku chápán jako znak příchodu nové epistémé, spojené s překročením oněch dualistických kategorií, vymezujících lidskou podstatu. Konceptem odtělesněné informace, vznikem kybernetiky i postavou kyborga se budu v rámci výkladu východisek posthumanismu podrobněji zabývat v dalších kapitolách.

Ještě před tím je ovšem nutné obhájit (alespoň pro potřeby této práce) mnohdy zpochybňovanou relevanci samotného termínu posthumanismus. Martin Heidegger v roce 1947 hovoří o určitém paradoxu obsaženém ve všech kulturních *-ismech*. Jakkoliv je podle něj celé 20. století poznamenáno jejich nadužíváním a člověk se tedy v nepřeborném množství jejich variant postupně začíná ztrácet, stále v produkci nových a nových *-ismů* vytrvale pokračuje.<sup>13</sup> Termín posthumanismus je ovšem problematický nejen stran jeho přípony. Jacques Derrida například kritizuje i onu předponu *-post*: Přijetí označení *-post* v názvu jakékoliv epochy, by totiž podle něj vyžadovalo kompletní revizi stávajícího pojmosloví. Pokud tedy například hovoříme o posthumanismu, vždy o něm hovoříme jazykem humanismu, každé transgresivní gesto popírající lidskou podstatu, které je realizováno člověkem, je vždy postaveno na humanistickém východisku a má-li přijít *konec člověka*, nutně tedy bude muset být řečen *jazykem člověka*.<sup>14</sup> Tento lingvistický přístup se ovšem nezdá být příliš progresivním a uvrhuje nás do fáze určité stagnace – jako by nám zamezoval v přemýšlení nad jakýmkoliv překročením stávajících hodnot. Od toho mají samozřejmě Heidegger i Derrida daleko a v rámci dekonstruktivní metody navrhují, že princip veškerého vymezování se a překračování zavedených pravidel je již automaticky vepsán v každém systému jako takovém. Narušování stávající struktury

---

<sup>12</sup> Stanovení pravidla používání termínů člověk a postčlověk je v kontextu souhrnné práce o posthumanismu poněkud obtížné - posthumanismus totiž (jak budu podrobněji zmiňovat později) nenabízí jednotné časové vymezení onoho přechodu do éry *post*-. V rámci této práce proto budu používat oba termíny, v závislosti na (mnou subjektivně vnímané) logice jejich využití v daném kontextu.

<sup>13</sup> HEIDEGGER, Martin. *Letter on Humanism. Basic Writings*. London, 1993, s. 219. ISBN: 978-0061627019.

<sup>14</sup> Viz BADMINGTON, Neil. *Posthumanism*. New York: Palgrave, 2000, s. 9. ISBN: 978-0415310239.



se tedy podle nich zcela přirozeně odehrává uvnitř systému a není potřeba realizovat jej zvenčí. Předpona *post-* v termínu postčlověk by ovšem neměla být čtena ve smyslu vymezování se od člověka, jeho misantropického odmítnutí či jeho ontologické smrti. Posthumanismus není jakýmsi ne-humanismem, nepopírá autonomii člověka, pouze navrhuje redefinovat ji tak, aby vyhovovala aktuální, technologiemi ovlivněné podobě světa. Posthumanismus tedy přichází po humanismu, postčlověk zůstává člověkem, pouze opouští některé atributy, které mu byly v průběhu jeho historie připisovány.

Jakkoliv je tedy posthumanismus mnohdy považován za další z plejády vágních *post-ismů*, je nutné přijmout jej jako označení jakési tranzice a snahy o reálný i konceptuální posun představy o tom, jaké místo člověku v technologiemi protkaném světě 20. století náleží. Východiskem zde může být výrok kulturního teoretika Ihaba Hasana, který vznik posthumanismu v 70. letech komentuje slovy:

„Jakkoliv se může zdát, že jsme vyprodukovali pouze další pochybný postmoderní slogan, je nutné přijmout fakt, že přes pět set let trvající éra antropocentrického humanismu se může blížít ke konci, a to do fáze, kterou již nelze označit jinak než posthumanismus.“<sup>15</sup>

Vycházejíc z hlavní centrální premisy o zastaralosti a neaktuálnosti hodnot uznávaných liberálním humanismem, hovoří posthumanismus i s celou svou *post-ismy* protkanou terminologií o nutnosti redefinice tradičního antropocentrického nahlížení člověka jako řídicího principu světa. V této souvislosti se hodí dodat, že na Derridou nastíněnou otázku: „*Jakým jazykem by tedy měl hovořit onen postčlověk?*“ zřejmě neexistuje jasná odpověď – Co se ovšem posthumanismu jako vědního oboru a myšlenkového směru týče, z doposud vzniknuvších teoretických pramenů je jasné, že jeho hlavním jazykem je angličtina, tolik přizpůsobivá oněm *post-ism* neologismům. Překlápění jazyka posthumanismu do češtiny proto nese mnohá úskalí, kterými je bezpochyby poznamenána i tato práce, jakkoliv jsem se s nimi snažila vyrovnat co možná nejlépe.

---

<sup>15</sup> „*At present posthumanism may appear variously as a dubious neologism, the latest postmodern slogan [...] yet we need to understand that five hundred years of humanism may be coming to an end, as humanism transforms itself into something that we must helplessly call posthumanism.*“ Viz HASSAN, Ihab. Prometheus as Performer: Toward a Postmodern Culture? In: *Performance in Postmodern Culture*. Ed. Michel Benamou, Charles Caramello. Madison, Wisconsin: Coda Press, 1977, s. 843. ISBN 0-930956-00-1.

## 1. 1 Posthumanismus jako post-antropocentrismus

Posthumanismus člověku přisuzuje roli bytosti, jejíž existence je formována ve vztahu k ostatním živým i neživým entitám. Člověka tedy nevnímá jako svrchovaného tvora, který má díky rozumové složce své duše možnost řídit veškerý život na Zemi, ale hovoří o jeho vzájemném prolínání s přírodou i technologiemi, které jej formují stejně tak, jako on formuje je. Vymezuje se tak od antropocentrického nahlížení na člověka, které společnost v různých obměnách doprovází téměř po celou její historii.

Jakkoliv je antropocentricky orientované myšlení spojováno především s obdobím renesančního humanismu a osvícenství, kořeny této tradice sahají mnohem hlouběji. Člověka jako řídící princip světa chápou již někteří starořeční a antičtí filosofové, což ilustruje například Protágorův výrok: „*Mírou všech věcí je člověk – jsoucí, že jsou, a nejsoucí, že nejsou*“.<sup>16</sup> Starořecký antropocentrismus souvisí s lingvocentrismem a kladením důrazu na výjimečnost lidské řeči (hranice lidského světa vymezuje *logos* ve smyslu *slovo*), v období antiky se pak pozornost přesouvá k logocentrickému akcentování lidského rozumu (hranice lidského světa vymezuje *logos* ve smyslu *rozum*).<sup>17</sup> Pythagoras například hovoří o třech částech duše: Mysli (*nús*), touze (*tyhmos*) a rozvaze (*frenes*). Mysl a touha je obsažena v duši všech živočichů, rozvaha je však vlastní pouze člověku. Pouze část duše obdařená rozvahou je nesmrtelná a oddělitelná od fyzického těla a může tedy migrovat osvobozena od tělesného vězení. Toto dualistické myšlení pak významně rozvíjí Platón ve svém podobenství o jeskyni, kde proti sobě staví pravý svět idejí a klamný svět smyslových zkušeností: Pouze rozumná duše oproštěná od materiálních pout těla a smyslů přitom podle něj může dojít pravého poznání. Od Platónského dualismu se však později odklání zejména Aristotelés, který na duši a tělo nahlíží holisticky, tedy jako na komplexní, neredukovatelný celek. Rozum ovšem stále chápe jako

---

<sup>16</sup> Viz CHLUBNÝ, Jiří; SVOBODOVÁ, Lenka. *Sofisté* [online]. Antika. 09.12.2004 [cit. 08.10.2012]. Dostupné z: <<http://antika.avonet.cz/article.php?ID=1938>>

<sup>17</sup> *Slovník epoch směrů, skupin a manifestů antropocentrismus* souhrnně vymezuje jako obecné označení jednotlivých vyhraněných projevů jakékoliv lidské poznávací a interpretační agresivity (např. lingvo-, logo-, homo-, senzo-, etno- a falocentrismu nebo radikálního feminismu). Viz PAVELKA, Jiří; POSPÍŠIL, Ivo. *Slovník epoch, směrů, skupin a manifestů*. Brno: Georgetown, 1993. (Co nás spojuje; sv. 1). ISBN 8090160409.

primárně lidský atribut, který člověka řadí nad vše ostatní. Živé organismy charakterizuje vlastnostmi jako je zrození, růst, zánik, schopnost pohybu, vnímavost, reprodukce, potřeba potravy a především přítomnost duše. Ta může být podle Aristotela trojího druhu: Vegetativní u rostlin, vnímavá u živočichů a konečně rozumná u člověka. Pouze rozumná duše má schopnost poznat bytí jsoucna a člověk obdařený rozumem je tedy, na rozdíl od ostatních živých organismů, společenským živočichem (*zoon politikon*).

Křesťanská filosofie se od antropocentrismu odklání směrem k teocentrismu a podstatu člověka spatřuje především v jeho vztahování se k bohu (*imago Dei*). Sv. Augustin vidí esenci člověka v pevném spojení duše a těla. Člověk podle něj nemůže být ani bez těla, ani bez duše; tělo patří k lidské bytnosti, ve srovnání s duší ovšem nemá tak podstatný význam. Duše má vyšší hodnotu, oživuje tělo a tvoří s ním nepřímou jednotu. Tělesná schránka podle Augustina není hrobem duše, jak tvrdí Platón, je ovšem výslovně vyloučena z myšlenky o stvoření člověka k obrazu Božímu. Scholastik Tomáš Akvinský pak lidský rozum, vymezující člověka od ostatních živočišných druhů, chápe jako samotnou schopnost poznat Boha.<sup>18</sup>

Období renesančního humanismu antropocentrickou tradici opět oživuje, a to zejména v souvislosti s racionalistickou filosofií Reného Descarta. Ten rozumnou lidskou duši chápe jako hlavní a určující princip existence člověka, stavějící jej nad veškeré ostatní (živé či neživé) bytí, což shrnuje výrokem: „*Myslím, tedy jsem*“ („*Cogito ergo sum*“). Stroj ani zvíře na rozdíl od člověka rozum nemají, a podle Descarta mezi nimi tedy není esenciální rozdíl. Všechny živé organismy vyjma člověka proto považuje za svého druhu mechanismy, které by bylo možno rozebrat na jednotlivé části, a ty pak opět složit do původní podoby. Pouze člověk má nehmotnou rozumovou duši, kterou tímto způsobem rozkládat a skládat nelze.<sup>19</sup> Karteziánský dualismus a předpoklad existence pevných hranic mezi kategoriemi objekt/subjekt,

---

<sup>18</sup> Viz HEINZMANN, Richard. *Středověká filozofie*. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2000, s. 82-83. ISBN: 80-7182-105-5.

<sup>19</sup> Descartův dualismus, založený na striktním vymezení duchovní a fyzické substance, ovšem od samého začátku naráží na tzv. *problém interakce* (nebo též tzv. *psychofyzický problém*): Jak je možné, že se tyto dvě substance očividně vzájemně ovlivňují, tedy že člověk chce například zvednout ruku a skutečně ji zvedne? Jak by mohla Descartova nehmotná „myslící substance“ plně kontrolovat mozek? Descartovo řešení, že toto spojení obstarává mozková žláza epifýza (šišinka), nebylo příliš přesvědčivé již ve své době. Viz DESCARTES, René. *Rozprava o metodě*. Praha: Svoboda, 1992. ISBN 80-205-0216-5.

kultura/příroda nebo stroj/člověk je dále východiskem pro tradici vědeckého racionalismu, která se rozvíjí v období osvícenství, zejména v souvislosti se skupinou encyklopedistů.<sup>20</sup>

Osvícenství je spojeno se vznikem množství nových vědních oborů, potažmo s rozvojem nových vědeckých metod a technologických postupů. Právě vědecký pokrok a kontinuální prohlubování znalostí o světě zároveň implikují pochybnosti o člověku jako vrcholu existence. Postupně se formuje přesvědčení, že svět má příliš složitou a komplexní povahu, aby mohl být řízen jediným transcendentálním principem (ať už by to měl být člověk, bůh, nebo jakýkoliv jiný řídicí prvek). Ve 20. století pak na toto téma navazuje myšlenková tradice postmoderny, která dává vzniknout řadě nových hnutí, popírajících rétoriku antropocentrického humanismu: K nejvýraznějším patří hnutí feministická, environmentalistická, hnutí za rasovou rovnoprávnost nebo hnutí za práva zvířat. Pro vysvětlení složitých provázaných vztahů člověka, přírody a technologií se tedy redukcionistický antropocentrický přístup již nezdá být adekvátním a postupně je tak nahrazován přístupem holistickým, polycentrickým neboli slovy italské teoretičky Rossi Braidotti *post-antropocentrickým*.<sup>21</sup> Právě v těchto souvislostech se pak v na přelomu 70. a 80. let formuje tradice posthumanismu, která post-antropocentrický přístup k člověku dává do přímé souvislosti s postupnou fúzí technologie a kultury. Autor *Manifestu posthumanismu* Robert Pepperell tento posun shrnuje slovy:

„Humanisté chápali člověka jako unikátní stvoření v antagonistickém vztahu ke svému okolí, postčlověk je naopak vnímán jako jedna z mnoha součástí technologicky rozšířeného světa.“<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Za encyklopedisty je označována skupina francouzských filozofů a vědců, kteří se v druhé polovině 18. století sdružili k sepsání *Encyklopedie aneb Racionální slovník věd, umění a řemesel* - sborníku, jehož cílem bylo shrnutí veškerého dosavadního lidského poznání. K hlavním osobnostem encyklopedistů patřili Denis Diderot, Jean le Rond d'Alembert, nebo Jean-Jacques Rousseau.

<sup>21</sup> BRAIDOTTI, Rosi. Posthuman, All Too Human: Towards a New Process Ontology. In: *Theory Culture Society* [online]. SAGE, London, Thousand Oaks and New Delhi, 2006, roč. 23, p. 197-208 [cit. 12. 07. 2012]. Dostupné z: <<http://tcs.sagepub.com/content/23/7-8/197.full.pdf+html>>

<sup>22</sup> „Humanists saw themselves as distinct beings in an antagonistic relationship with their surroundings. Posthumans, on the other hand, regard their own being as embodied in an extended technological world.“ Viz PEPPERELL, Robert. *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain*. Intellect Ltd; 2nd edition, 2003, s. 152. ISBN 1-84150-048-8.

Shrneme-li výše řečené, posthumanismus do centra svého zájmu staví nutnost redefinice humanistického přístupu k člověku jako transcendentálnímu prvku ovládajícímu veškeré dění, a zároveň nutnost redefinice jeho dualistického nahlížení jakožto bytosti s pevně danou a neměnnou esencí. Postčlověk tedy v tomto smyslu není popřením člověka, ale spíše popřením jeho stávající pozice v řádu věcí. Na tomto místě je vhodné jasně stanovit, že takto kriticky orientovaný posthumanismus nelze ztotožňovat s utopickým antropocentrickým transhumanismem. I transhumanismus hovoří o nutnosti redefinice člověka, ta má však zcela jiný charakter i motivaci. V podání transhumanistů je možná pouze skrze člověkem řízený proces postupné augmentace lidského těla i duše až do fáze jakéhosi *superčlověčenství*. Oba směry tedy zpracovávají zdánlivě podobné téma: Prolínání člověka a nových technologií. K tomuto tématu však přistupují na základě zcela odlišných, v mnoha ohledech dokonce vzájemně si odporujících východisek, a považují proto za nutné, vnímat je jako odlišné oblasti. Pro hlubší rozbor této distinkce je ovšem nejprve nutné oba směry podrobněji rozebrat. Tématem posthumanismus versus transhumanismus se tedy budu dále hlouběji zabývat až v kapitole 2.6.

## **1. 2 Posthumanismus jako syntéza člověka a technologie**

Vztah člověka a technologie nabývá na významu zejména v kontextu průmyslové revoluce 18. a 19. století, kdy se stroje začínají stávat zásadní součástí lidského života jak v oblasti tovární velkovýroby, tak v běžné domácnosti. Mechanizace výroby a odosobněná dělba práce vedou k redukci sociálních vazeb mezi pracovníky v továrnách, jejichž činnost se omezuje na pouhé, ekonomicky co nejvýhodnější odvedení zadané práce. Ta se tak začíná stále více podobat mechanické práci stroje. Nové technologie dávají vzniknout novým modelům výroby, strukturování práce, volného času i mezilidských vztahů, a zároveň přivádějí pozornost k prostupnosti hranic mezi člověkem a strojem. Díky jejich vzrůstajícímu vlivu na formování lidského života již přestávají být chápány jako pasivní nástroje, plně závislé na lidské kontrole a úsudku.

Na odkaz průmyslové revoluce dále ve 40. letech 20. století navazuje revoluce počítačová, která probíhající technologizaci společnosti ještě umocňuje. Význam vynálezu počítače shrnuje například filosof a kognitivní vědec Marek Petru:

„Žádný jiný technický vynález totiž nepodníl takové množství euforických metafyzických prohlášení a takovou spoustu diskusí o podstatě člověka. Ani telefon, ani automobil, ani dobytí vesmíru.“<sup>23</sup>

Spolu s vývojem prvních digitálních počítačů a přechodem od éry mechanizace do éry automatizace se začíná výrazněji rozvíjet myšlenka stroje jakožto sofistikovaného zařízení, které zvládne více, než pouhou přeměnu jednoho druhu energie na jiný. Počátky výzkumu v oblasti výpočetní techniky, spojené se vznikem vědních oborů jako informační věda a kybernetika, jsou tak považovány za zásadní milník ve vztahu člověk – stroj. Právě tento přechod od industriální společnosti ke společnosti kybernetické, doprovázený nahrazováním mechanických strojů odhmotněnými počítačovými algoritmy, bývá označován za přechod od humanistického světa ke světu posthumanímu.<sup>24</sup> Klíčovou proměnnou je v tomto kontextu informace a její pojetí jako pravděpodobnostní nemateriální funkce bez nutného napojení na význam, které dává vzniknout jejímu vymezení jako odtělesněné entity. Za hlavní inspirační zdroj tohoto matematického pojetí informace je nejčastěji považován americký matematik Claude Shannon, který při své formulaci vychází zejména z poznatků o vztahu informace a entropie fyziků Ludwiga Boltzmann a Léa Szilarda. Ti se studiem vzájemného vztahu těchto dvou veličin zabývají v souvislosti s vyvrácením tzv. *Maxwellova démona*, myšlenkového experimentu, pomocí kterého se v roce 1867 britský fyzik J. C. Maxwell pokouší zpochybnit platnost druhého termodynamického zákona.

---

<sup>23</sup> PETRŮ, Marek. *Fyziologie mysli. Úvod do kognitivní vědy*. Triton, 2007. ISBN 978-80-7254-969-6.

<sup>24</sup> Viz například Braidotti, pozn. 21, s. 197-208. Jak ale bylo zmíněno výše, ohledně časového vymezení éry posthumanismu neapanuje mezi teoretiky této oblasti všeobecně přijímaná shoda.

## 1. 2. 1 Ovládnutí démona a odtělesněná informace

Pro pochopení Maxwellova experimentu a potažmo i Shannonova modelu odtělesněné informace je nejprve nutné alespoň rámcově nastínit podstatu termodynamiky, fyzikálního oboru, který je východiskem mnoha dalších vědeckých teorií. Termodynamika se primárně zabývá procesy a vlastnostmi látek spojenými s teplem a tepelnými jevy. Vychází přitom z obecných principů přeměny energie, které jsou popsány třemi termodynamickými zákony (či větami).<sup>25</sup> Základem termodynamiky je princip entropie (ve smyslu míry neuspořádanosti) a jejího růstu, který v roce 1865 s cílem vysvětlit původ spontánních fyzikálních procesů formuluje německý fyzik a matematik Rudolf Clausius.<sup>26</sup> Velmi zjednodušeně Clausius říká, že veškeré přírodní procesy odehrávající se v uzavřených systémech jsou řízeny šipkou entropie, tedy že směřují směrem od uspořádaného do neuspořádaného stavu. Z tohoto principu pak vychází i druhý termodynamický zákon, který říká, že veškeré spontánní procesy v uzavřených systémech vždy odpovídají vzrůstu entropie, k jejímuž snižování je potřeba do systému dodat energii – práci.

Maxwell se tento zákon snaží zpochybnit a pomocí svého démona ukazuje, že ke snižování entropie v systému může docházet i bez dodané práce. Celý proces Maxwell ilustruje na modelu uzavřeného prostoru rozděleného přepážkou na dvě samostatné poloviny, přičemž v jedné jsou pomalé částice a v druhé částice rychlé (tedy vytvářející teplo). Přepážka oddělující obě části v sobě přitom má otvor, skrze který se jednotlivé částice mohou postupně mísit. Právě zde stojí démon, jakási metaforická, perpetuum mobile připomínající bytost, která má schopnost třídit molekuly podle jejich kinetické energie. Démon zde jednotlivé částice sám selektuje –

---

<sup>25</sup> Podrobněji k tématu viz například LEITNER, Jindřich; VOŇKA, Petr. *Termodynamika materiálů: příklady*. 1 vyd. Praha: Vydavatelství VŠCHT, 1997. ISBN 80-7080-283-9.

<sup>26</sup> Podle této formulace v jakémkoliv uzavřeném systému entropie vzrůstá spolu s každým přenosem tepla. Dárce, tedy systém, ze kterého teplo proudí, má v přírodě vždy vyšší teplotu než jeho příjemce. Podíl odevzdaného tepla a výchozí teploty dárce je přitom roven úbytku jeho entropie a vyšší teplota dárce tedy znamená, že úbytek jeho entropie je menší, než přírůstek entropie příjemce. Celková entropie uzavřeného systému se tedy nemůže nikdy zmenšit. Tuto formulaci pak Clausius zobecňuje, když říká, že koncový stav všech přírodních jevů v uzavřených systémech má vždy větší entropii, než stav výchozí, a v přírodě tedy všechny děje směřují do více neuspořádaného stavu. Růst entropie tak vede šipku času, jinými slovy určuje, co bylo dříve, a co později. Podrobněji viz CHVOSTA, Petr. *Od Maxwellova démona k Brownovým motorům*. In: *Sborník k Projektu Otevřená věda* [online]. 2005 [cit. 15. 10. 2012]. Dostupné z:

<<http://archiv.otevrena-veda.cz/users/Image/default/C2Seminare/MultiObSem/008.pdf>>

rychlé pouští jedním směrem, pomalé směrem druhým. Přináší tedy do systému více pořádku a snižuje jeho entropii, přičemž se zdá, že nemusí vykonat žádnou reálnou práci (uzavřený systém je tepelně izolovaný od okolí a démon ke své činnosti nespotřebovává v podstatě žádnou energii). Celková entropie systému klesá, aniž by do systému byla dodávána energie.<sup>27</sup> Sám Maxwell démona považuje za nereálný teoretický a především provokativní koncept, který ovšem dlouhá léta nedokázal nikdo, včetně Maxwella samotného, uspokojivě zpochybnit.

Vyvrácením tohoto experimentu se následně zabývají celé generace fyziků. S jedním z prvních uspokojivých řešení v roce 1887 přichází Ludwig Boltzmann, který entropii popisuje jako mikroskopickou veličinu, kterou lze určit pouze statisticky, pravděpodobnostně. V roce 1929 pak Léo Szilard prezentuje řešení, v němž úplně poprvé spojuje informaci a entropii: Inteligenci démona popisuje jako akt získání informace měřením, k němuž je potřeba energie (měření má za následek větší uspořádanost, a snižuje tedy entropii, ale je k němu zapotřebí energie, a tak entropii zároveň zvyšuje). Právě z Boltzmannova pravděpodobnostního pojetí entropie a Szilardova propojení entropie s informací pak ve 40. letech vychází Shannon, který váhu informace definuje jako *průměrnou míru překvapení* (*average amount of surprise*), tedy na základě rovnice, že čím neočekávanější zpráva je, tím více informace poskytuje.<sup>28</sup> Toto poměrně složité vymezení, založené na několikaletém bádání matematiků a fyziků, tedy ve stručnosti vychází z následujícího předpokladu: Hlavním hnacím motorem systémů je entropie; informace funguje jako signál, kmitající mezi jednotlivými systémy a nezávisle na jakémkoliv hmotném nosiči se neustále pohybuje sem a tam a dodává systémům energii. Jinými slovy tedy snižuje jejich přirozenou entropii a zvyšuje míru informace, kterou v sobě v danou chvíli nesou.

Samotný pojem *odtělesněná informace* je pak v návaznosti na Shannona definován v rámci série vědeckých setkání, která probíhají v letech 1943–1954 pod

---

<sup>27</sup> Viz OPATRŇY, Tomáš. *Kapitoly z termodynamiky a statistické fyziky* [online]. Katedra teoretické fyziky, Přírodovědecká fakulta Univerzity Palackého, 2009 [cit. 15.10.2012]. Dostupné z: <<http://www.ktf.upol.cz/tom/statfyz/predn-statsum2-4.pdf>>

<sup>28</sup> SHANNON, Claude E.; WEAVER, Warren. *A mathematical theory of communication* [online]. Chicago: University of Illinois Press, 1965 [cit. 14.07.2012]. Dostupné z: <<http://cm.bell-labs.com/cm/ms/what/shannonday/shannon1948.pdf>>



zastřešujícím názvem *Macy Conferences*. Zde dochází k rozvíjení mezioborového výzkumu, který dává vzniknout řadě nových vědeckých disciplin, mezi jinými například kybernetice, kognitivní vědě, výzkumu neuronových sítí, výzkumu umělé inteligence, nebo zastřešující systémové teorii. Cílem tohoto mezioborového výzkumu je především vymezení obecných principů fungování živých i neživých systémů, respektive odhalování jejich podobností a odlišností. Výzkum systémů a jejich dynamiky se pak mimo jiné stává východiskem pro formulování matematické teorie komplexity.

### 1. 2. 2 Systémové myšlení

Na základě postupného odhalování složité struktury systémů se tedy začíná hovořit o jejich komplexitě. Komplexní systémy jsou charakteristické svou síťovou strukturou tvořenou množstvím vzájemně provázaných bodů, jejíž stabilita je udržována na základě principu zpětné vazby. Studium těchto komplexních struktur zahrnuje především odhalování a zkoumání interferencí mezi jejich jednotlivými body, které skrze neustálou vzájemnou adaptaci dávají vzniknout novým a novým, více či méně predikovatelným vlastnostem. Takto vznikající vlastnosti jsou označovány jako emergentní, tj. pozorovatelné až na určité úrovni složitosti systému (a nikoliv na jeho jednotlivých částech). Právě tento druh vzájemného propojení vytváří z celku více než pouhou sumu jeho částí, které by šlo zkoumat redukcionistickým způsobem – Komplexní přístup tedy na úkor redukcionismu preferuje celostní holismus, který v antických dobách popisuje již Aristoteles, a který později shrnuje například autorka knihy *Complexity: A Guided Tour* Melanie Mitchell. Ta jej definuje jako složitost, tvořící jediný celek, kde je vše spojeno se vším a vzájemně se ovlivňuje.<sup>29</sup>

Rovnováha komplexního systému je založena na kontinuálním aperiodickém vznikání a zánikání spojení mezi jeho jednotlivými částmi, bez závislosti na jakémkoliv centrálním řídicím prvku. Tato dynamika má nelineární charakter, nesměřuje pouze jedním směrem a nesleduje žádný hierarchický vzorec. Naopak – je nepravidelná, chaotická a nerovnovážná, mění se v čase a nemá jednoduše

---

<sup>29</sup> MITCHELL, Melanie. *Complexity: A guided tour*. Oxford University Press, New York, 2009, s. 299. ISBN: 978-0199798100.

předpověditelný vývoj. Komplexní systém jako takový je tedy autonomní, řízený principem vnitřní samoregulace. Ovlivňuje své části tím, že vytváří prostředí vhodné pro jejich fungování, a zároveň je jimi zpětně ovlivňován.

Odklon od mechanistického přístupu směrem ke komplexnímu se postupně rozšiřuje do mnoha různých oblastí zkoumání a matematický model komplexních systémů začíná být aplikován například v sociologii, ekonomice, ekologii, psychologii, evoluční biologii, antropologii nebo medicíně. Významnou roli v rozšíření komplexního systémového myšlení zastává *Obecná systémová teorie* rakouského biologa Ludwiga von Bertalanffyho a kybernetická epistemologie amerického antropologa Gregoryho Batesona.<sup>30</sup> Bateson systémovou optikou nahlíží na svět jako takový, který vnímá jako sérii vzájemně se přizpůsobujících adaptivních systémů, fungujících na základě samoregulačního principu. Tento princip v návaznosti na Batesona využívají i chilští biologové Huberto Maturana a Francisco Varela ve své teorii autopoietických systémů (z řeckého *autos* – sám, *poiem* – tvořit, dělat). Jako autopoietické vymezují systémy schopné vlastní autonomní samosprávy. Původně jimi však odkazují pouze k živým organismům, když autopoiesis popisují jako esenciální vlastnost vymezující živé systémy od těch neživých (jinými slovy jako nutnou a postačující podmínku k uchopení systému jakožto živého).<sup>31</sup>

Postupem času je ovšem teorie autopoiesis aplikována i na další oblasti, včetně společenských věd. O to se zasazuje především sociolog Niklas Luhmann ve své *Teorii systémů*, kde se původní význam termínu autopoiesis, ve smyslu sebetvorby/sebeprodukce života, pokouší v konstruktivistickém duchu převést do sociologického kontextu, jakožto sebetvorbu/sebeprodukcí sociální reality. Luhmannova *funkčně diferencovaná společnost* je stejně jako lidský organismus složená ze sub-systémů (například práva, hospodářství, vědy, školství nebo politiky), které v rámci společnosti komunikují se svým okolím, ovšem pouze na základě

---

<sup>30</sup> VON BERTALANFFY, Ludwig. *General System theory: Foundations, Development, Applications*. New York: George Braziller, revised edition 1976. ISBN: 0-8076-0453-4.

BATESON, Gregory. *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*. University Of Chicago Press, 2000. ISBN: 978-0226039053.

<sup>31</sup> MATURANA, Humberto J.; VARELA, Francisco J. Autopoiesis. The Organization of the Living. In: *Autopoiesis and Cognition. The Realization of the Living*. Ed. Robert S. Cohen and Marx W. Wartofsky. Boston Studies in the Philosophy of Science 42. Dordrecht: Reidel Publishing Company, 1980. ISBN 90-277-1015-5.

předem domluvených pravidel.<sup>32</sup> Ta vznikají a jsou udržována právě prostřednictvím komunikace, která zde plní funkci základního konstitučního prvku. Společnost tedy Luhmann nechápe jako množinu osob, ale jako komunikační strukturu, která svou komplexnost autoreferenčně redukuje tím, že pomocí komunikace zavádí určité uspořádání a pravidla.

S metaforou společnosti jako složité komplexní sítě pracuje i francouzský sociolog Bruno Latour ve své *teorii sítí aktérů* (*Actor Network Theory* – zkráceně *ANT*).<sup>33</sup> ANT je založena na představě společnosti jako soustavě vzájemně provázaných jednotek, ve které neexistují relevantní rozdíly mezi aktivními suverénními subjekty (tedy např. lidmi) a pasivními objekty (tedy např. neživými věcmi, nástroji). Každý aktér – ať už člověk, organizace, zvíře, rostlina nebo neživý nástroj – zde v anti-antropocentrickém duchu zastává roli rovnocenného spoluhráče (nebo konkurenta), a vztah člověk – technologie je tak chápán jako jakýsi symetrický výměnný systém. Latourova síťová společnost je proto často připodobňována k decentralizované organizaci hmyzích komunit.

Síťový charakter má také rhizomatická filosofie francouzů Gilla Deleuze a Pierra-Félixe Guattariho.<sup>34</sup> Rhizomatická struktura světa je v jejich podání náhodná, decentralizovaná a proměnlivá, nemá žádný začátek ani konec, je jakýmsi konstantním intermezem, které se nachází v neustálém pohybu odněkud někam. Je opakem struktury arborescentní (stromové), která se lineárně větví z jednoho pevného středu (kmenu). Rhizomatická síť je tedy založena na alianci svých jednotlivých komponent a má podobu soustavy rovnocenných spojení, které dohromady vytváří jakousi heterogenní asambláž. Jakýkoliv objekt je v této síti utvářen na základě jeho interakce s okolím – neexistuje sám o sobě jako danost, jeho existence je založena na procesu *stávání se* (*becoming*). Lidské tělo je v rhizomatickém duchu možno chápat jako asambláž genetického materiálu, idejí a schopnosti jednat

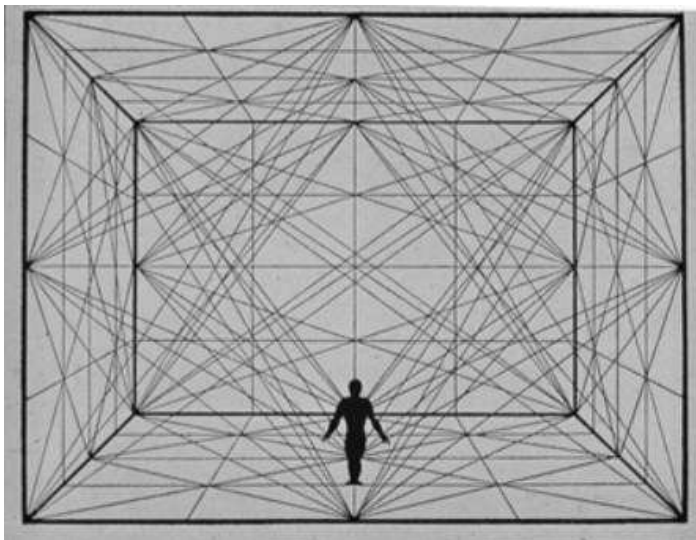
---

<sup>32</sup> Viz LAHODA, Tomáš. Estetika interference / od antropocentrismu k polycentrismu. In: *Časopis Umelec* [online]. 1999, č. 2 [cit.12.08.2012].  
Dostupné z: <[https://www.divus.cz/umelec/article\\_page.php?item=321](https://www.divus.cz/umelec/article_page.php?item=321)>

<sup>33</sup> LATOUR, Bruno. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. New York: Oxford University Press, 2008. ISBN 978-0199256051.

<sup>34</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Tisíc plošin*. Herrmann & synové, 2011. ISBN: 9788087054253.

s okolím, jakékoliv sociální uskupení (rodina, kmen, národ) pak představuje asambláž jednotlivých lidských těl. Ta se vzájemně setkávají, vyměňují si informace a zase se odlučují a skrze tento kontinuální proces se tak neustále utváří, vznikají, *stávají se*. Jsou přitom otevřená vpisování nových významů a představují jakási prázdná *těla bez orgánů* (*bodies without organs*), kterými proudí pouze potenciality a intenzity, uskutečňující se až v procesu interakce. Deleuze a Guattari svůj decentralizovaný přístup označují za *filosofický nomádismus*, s odkazem ke kočovné kultuře nomádů, která nikdy nezůstává na jednom místě a stále se přesunuje z jednoho bodu do jiného. Cílem tohoto přístupu je osvobodit myšlení od jakéhokoliv předem vytyčeného úhlu pohledu a nechat jej volně plout a pohybovat se na jakémsi rozmezí. Podstatou bytí tedy podle Deleuze a Guattariho není bytí samo o sobě, ale spíše samotný proces jeho existence, způsob jeho vznikání a všech virtualit či potencialit, z nichž takové vznikání vychází.



**3. Oskar Schlemmer,**  
*Figure and Space Delineation* (1924).  
Z představy lidského těla jako součásti rozsáhlé sítě vzájemně propojených elementů vychází již taneční estetika Oskara Schlemmera.

Manuel Castells se k síťové struktuře vyjadřuje výrokem „*The network is the message*“, kterým převrací představu média jako nositele významu, kterou se v 60. letech proslavil Marshall McLuhan.<sup>35</sup> Tento význam podle Castellse nespočívá v médiích, tedy v jednotlivých aktérech sítě, ale právě ve struktuře sítě a jejích spletených spojkách. Systémových pojetí, nahlížejících společnost jako komplexní síť,

<sup>35</sup> Castells zde parafrázuje výrok Marshalla McLuhana „*Medium is message*“, který odkazuje k médiu jako hlavnímu nositeli významu v procesu komunikace. McLuhan jej poprvé zmiňuje ve své knize *Understanding Media: The Extensions of Man*, poprvé publikované v roce 1964. Viz CASTELLS, Manuel. *The Internet galaxy. Reflections on the Internet, business, and society*. Oxford: Oxford University Press, 2001. ISBN 0-19-924153-8.

dále existuje celá řada: Dánský teoretik nových médií Lars Qvortrup hovoří o *hyperkomplexní společnosti*, Gotthard Günter pak o společnosti *polykontextuální*.<sup>36</sup> Všechny tyto systémové teorie, nabízející různé výklady společnosti jakožto široké sítě lidí, zvířat, strojů a institucí, jsou postupem času dávány do souvislosti s rostoucím významem informace. Frank Webster tak v 90. letech hovoří o *informační společnosti*, která se vyznačuje narůstajícím množstvím informačních okruhů. Vznik těchto okruhů zároveň implikuje nárůst vzdělanosti a navýšení počtu zaměstnanců v informační sféře, a informační technologie je tak podle něj možné považovat za novodobé technologie vědění.<sup>37</sup>

Systémová teorie, jejíž základy jsou položeny v 50. letech v rámci *Macy Conferences*, tedy implikuje potřebu vzniku komplexních vědeckých přístupů, které by člověku umožňovaly pochopit narůstající složitost sociální reality. Požadavek celostního přístupu se postupem času stává jedním z ústředních pojmů jak přírodních, tak humanitních oborů. Jako komplexní systém začíná být nahlížena jak společnost, tržní hospodářství, politický systém nebo přírodní ekosystém, tak i samotný člověk, jakožto jedna z mnoha jednotek tvořících součást všech těchto systémů vyšší úrovně, ale zároveň též jako autonomní komplexní systém sám o sobě. Touto poměrně komplikovanou cestou, vedoucí od konceptu odtělesněné informace, až k nahlížení reality jako komplexní sítě vzájemně propojených aktérů, se tedy dostáváme k pojetí člověka jako složitého systému, utvářející se na základě jeho interakce s okolím.

Z tohoto systémového přístupu a pojmání informace jako odtělesněné entity pak v 80. letech vychází i onen posthumanistický koncept fyzického odtělesnění, tedy představa lidského organismu jako programovatelného celku, ve kterém informace zastává funkci autonomního prvku, nezávislého na svém nosiči. Nervová soustava člověka je v tomto pojetí chápána jako uzavřený systém fungující na principu zpětné vazby, genetický kód je připodobňován ke kódu binárnímu a otevírá se tak prostor pro vize o reprogramování lidského organismu (nutno ovšem podotknout, že sám Shannon svůj model nezamýšlel aplikovat na lidského příjemce a metaforu

---

<sup>36</sup> Viz LAHODA, pozn. 32.

<sup>37</sup> WEBSTER, Frank. *Theories of the Information Society*. Routledge, 1995. ISBN: 978-0-415-10574-3.

informačního těla je tedy potřeba chápat skutečně pouze metaforicky, nikoliv doslovně).

Jedním z hlavních historických východisek pro toto ztotožňování lidského organismu a stroje je tzv. *Turingův test* – experiment britského matematika Alana Turinga, jehož cílem je prokázat, jsou-li stroje schopné napodobit inteligentní myšlení člověka, respektive je-li inteligence pouhou strojově vypočitatelnou funkcí.<sup>38</sup> Z Turingova testu posléze vychází řada dalších vědců, mezi jinými například britský matematik John von Neumann ve svém návrhu prvního reprodukcujícího se celulárního automatu, jehož funkce má být analogická k procesu duplikace genetického materiálu u biologických organismů. Přelomovou událostí se pak v tomto ohledu stává představení konceptu kyborga, lidsko-strojového systému implikujícího možnost trvalé symbiózy živého a umělého. Kyborg se v průběhu let stává symbolem onoho metaforického vyvážení z limitů lidského těla a inspirací vědeckofantastické fikce i seriózního vědeckého výzkumu.

### 1. 2. 3 Kyborg: Lidsko-strojový systém

Koncept kyborga, tedy seberegulujícího kybernetického organismu, založeného na umělých extenzích biologického těla, uveřejnila v 60. letech dvojice vědců Manfred E. Clynes a Nathan S. Kline. Kyborg původně vzniká jako koncept navržený pro potřeby vesmírného výzkumu americké NASA<sup>39</sup>, v průběhu následujících let se ovšem stal symbolickou reprezentací vztahu člověk – stroj a dostává se mu množství různých interpretací jak v oblasti technických a humanitních vědních oborů, tak v oblasti populární kultury.

---

<sup>38</sup> Test je založen na imitační hře, ve které má člověk sedící osamocen v místnosti za úkol rozeznat, zda na dálku komunikuje s jiným člověkem nebo se strojem. Případy, ve kterých testovaný člověk neuspěje a nedokáže rozeznat povahu svého komunikačního partnera, podle Turinga dokazují podobnost lidské inteligence a strojového zpracování dat, potažmo tedy i schopnost stroje „myslet“ (inteligence je však v tomto kontextu chápána spíše jako schopnost manipulace s informačními vzory, než jako přítomnost mentálních procesů).

<sup>39</sup> Termín kyborg se poprvé objevuje v esejí *Cyborgs in Space* (1960), který Clynes a Kline sepisují pro časopis *Astronautics*. Kyborgem zde odkazují k technologickým modifikacím lidského těla, nutným pro přežití člověka ve vesmíru. Viz CLYNES, Manfred E.; KLINE, Nathan S. *Cyborgs and Space*. In: *Astronautics* [online]. 1960, s. 74-76 [cit. 15.06.2012]. Dostupné z: <<http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>>

Samotní Clynes a Kline kyborga chápou jako přemostění karteziánské distinkce mysl – hmota, tedy představy materiálního těla oddělitelného od nepostihnutelné nehmotné duše. Kyborg je v jejich podání symbolem komplexního, svobodnějšího a flexibilnějšího organismu, jehož život přestává být díky technologickým extenzím omezen dědičností. Odkazuje ke zrušení všech esenciálních rozdílů, vymezujících tělesnou existenci od počítačové simulace, biologický organismus od kybernetického mechanismu, ontologii člověka od teleologie stroje.<sup>40</sup> Na toto vymezení kyborga navazuje řada dalších technooptimistů, mezi jinými i kanadský teoretik Marshall McLuhan, který v 60. letech prohlašuje symbiózu člověka a nových technologií za přirozené pokračování evolučního procesu. Tuto symbiózu ovšem pojímá v širokém slova smyslu a za kyborga považuje každého člověka, jehož smysly jsou rozšiřovány pomocí technologií. Jinými slovy tedy kohokoliv, kdo k extenzi vlastních schopností nějakým způsobem využívá technologie typu telefon nebo počítačová myš, ale i mechanické nástroje jako nůž, tužka či tenisová raketa.<sup>41</sup> V tomto užším vymezení tedy za kyborga může být považován kdokoliv s umělou končetinou, kardiostimulátorem, naslouchátkem nebo brýlemi, ale i lidé užívající jakékoliv léky ovlivňující jejich fyzický či psychický stav. Je ovšem nutno mít na paměti, že kyborg v původním slova smyslu odkazuje k permanentní extenzi lidského organismu a tyto dočasné protézy je proto vhodnější označovat alternativním termínem – jedním z častěji používaných je například tzv. *low-tech cyborg*.<sup>42</sup>

Za prvního kyborga v původním slova smyslu, tedy trvalou živoucí syntézu kybernetického obvodu a genetického kódu, lze považovat laboratorní krysu s implantovanou osmotickou pumpou, která je experimentálně vytvořena v 50. letech v New Yorkské Rockland State Hospital.<sup>43</sup> Za prvního lidského *high-tech* kyborga se v roce 1998 prohlašuje Kevin Warwick, když si pod kůži nechává voperovat

---

<sup>40</sup> Viz HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999, s. 3. ISBN: 0-226-32145-2.

<sup>41</sup> MCLUHAN, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura; výbor z díla*. JOTA, Brno, 2000, s. 219. ISBN: 80-7217-128-3.

<sup>42</sup> Viz například GRAY, Chris Hables. *The Cyborg Handbook*. New York: Routledge, 1995, s. 373. ISBN 978-0-415-37622-8.

<sup>43</sup> Že kyborg nemusí mít lidskou podstatu, ukazuje například William Gibson v románu *Neuromancer*, kde se setkáváme s kyborgovským delfínem Jonesem (viz kapitola 1.2.5).

vysokofrekvenční radio-identifikátor. Ještě o rok před ním ovšem stejnou proceduru absolvuje bioartový umělec Eduardo Kac, v rámci svého projektu *Time Capsule* (Kacova práce je podrobněji rozebírána v kapitole 4.6).

Kyborg je jakožto symbol prolínání lidského těla a stroje přijímán ambivalentně. Optimistické reakce na kyborga jsou dále prohlubovány zejména v souvislosti se subkulturou hackerů, která se začíná formovat v 60. letech na půdě kalifornského *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*. Jakožto proponenti sílící vlny technodeterministického pohledu na společnost, zakládají hackeři tzv. tělesnou politiku kyberkultury, založenou na fyzické askezi a upevňování vlastní identity v rámci netělesných, symbolických datových prostředí. Hackerský kodex, který v roce 1984 v knize *Hackers, heroes of the computer revolution* uveřejňuje Steven Levy, ostatně kromě jiného ustanovuje, že hackeři by měli být posuzováni podle svého hackování, nikoliv podle falešných kritérií jako je vzdělání, věk, rasa nebo společenská pozice. Tento požadavek pak v souvislosti s kyborgem přebírá i řada minoritních sociálních hnutí, která v něm spatřují symbol skutečného oproštění od tělesných atributů, představujících možné podněty k diskriminaci většinovou společností. Mezi jinými je to například hnutí kyberfeminismu, o kterém se podrobněji zmíním později.

Kyborg se ovšem zároveň stává symbolem pesimistických vizí budoucnosti vztahu člověka a technologie, ve kterých má být lidský aktér postupně upozadován mocenským technologickým diktátem. Již zakladatel kybernetiky a jeden z hlavních aktérů *Macy Conferences* Norbert Wiener éru informačního těla označuje za „*období komunikace a kontroly*“.<sup>44</sup> Toto Wienerovo označení se v následujících dekádách ukazuje být poměrně výstižným, zejména v souvislosti s rozvojem internetu a virtuální reality. Virtuální prostředí kyberprostoru však představuje stejný problém jako koncept kyborga: Na jedné straně je optimisty vítáno jako místo nové

---

<sup>44</sup> Wienerův model historického propojování lidského těla a stroje je rozčleněn do čtyř vývojových etap: První, tzv. *golemické období* zahrnuje pohled na tělo jako na neautonomní hliněnou figuru, *období hodin* spadající do přelomu 17. a 18. století připodobňuje tělo k mechanickému hodinovému stroji, *období páry* v 19. století na tělo nahlíží jako na metaforu stroje spalujícího živiny a převádějícího chemickou energii v pohyb, a konečně *období komunikace a kontroly* již lidské tělo chápe jako elektronický systém. Viz WIENER, Norbert. *Cybernetics or the Control and Communication in the Animal and the Machine*. Kessinger Publishing, 2010, s. 51. ISBN: 9781164485766.



kybernetické svobody, na straně druhé pak jako prostor bez pevných bezpečnostních pravidel.

#### 1. 2. 4 Virtuální realita a otevření kyberprostoru

Vývoj virtuální reality<sup>45</sup> je spojován především s postavou počítačového experta Jaron Laniera, který v roce 1984 zakládá společnost VPL Research, kde vznikají tzv. *goggles n' gloves* (ochranné brýle a rukavice) a *data suit* (datový oblek), první systémy umožňující věrnou simulaci pobytu ve virtuální realitě.<sup>46</sup> Termín virtuální realita odkazuje k několika různým druhům datového prostředí, která se liší podle míry uživatelské imerze, tedy míry s jakou se do tohoto prostředí může „ponořit“. Tice a Jacobson virtuální realitu (VR) definují jako simulované prostředí, přístupné ve třech možných formách. *Imerzivní/inkluzivní VR* je přístupná právě prostřednictvím datových brýlí, rukavic, obleku, popřípadě HMD displeje<sup>47</sup> a diváka kompletně vtahuje do virtuálního prostoru. Tento typ VR se snaží vytvořit iluzi prostoru obklopujícího uživatele ze všech stran, a jako takový navazuje na dlouhou historii zobrazovacích technik, vlastních již renesančním freskám. Zároveň se ovšem snaží zahrnout všechny jeho smysly a prostřednictvím kombinace vizuálních iluzorních technik, simulovaného stereoskopického zvuku a kinestetického pocitu na uživatele přenáší dojem bytí v komplexním strukturovaném prostoru skutečného světa. Druhý typ tzv. *desktop VR* umožňuje sledovat 3D virtuální prostředí skrze monitor počítače a konečně *third-person VR* uživateli umožňuje ovládat své virtuální já v podobě odtělesněného datového avatara.<sup>48</sup>

Do třetí oblasti pak spadá zejména oblast počítačových her a online herních prostředí, vycházejících z odkazu *MUDs (Multi-User Dungeon)* a *MOOs (Object Oriented*

---

<sup>45</sup> S termínem *aktuální* v souladu s vymezením Piera Lévyho pracuji jako s opakem termínu *virtuální*. Viz LÉVY, Pierre. *Kyberkultura*. Karolinum: Praha, 2000. ISBN: 8024601095.

<sup>46</sup> Za první prototypy technologie virtuální reality jsou ovšem považovány již zařízení *Sensorama simulator* Mortona Heiliga z roku 1962 a *Damoklův meč* Ivana Sutherlanda a Boba Sproulla z roku 1968.

<sup>47</sup> *Head Mounted Display (HMD)* je displej umístěný v helmě či brýlích, který uživateli umožňuje orientaci v imerzivních/inkluzivních virtuálních prostředích.

<sup>48</sup> JACOBSON, Linda. *Cyberarts: Exploring Art and Technology*. Backbeat Books, 1992, s. 280. ISBN: 978-0879302535.

*MUD*), která se v početné komunitě internetových uživatelů začínají masově šířit na konci 80. let. Textově orientované prostředí *MUD* i objektově orientované *MOO* umožňují tisícům uživatelů komunikovat na dálku a vystupovat přitom pod fiktivní identitou.<sup>49</sup> Kromě zcela fiktivních charakterů v podobě válečníků, kouzelníků, princezen nebo draků, ovšem uživatelé svou totožnost velmi často mění „pouze“ v rovině genderu, věku nebo rasové a sociální příslušnosti. Pro potřeby ne-herní sociální interakce ostatně vznikají i tzv. *Social MUDs* prostředí, zaměřená na budování komunit sdružujících se kolem konkrétního zájmu. Kategorie ne-herních virtuálních světů se v průběhu let rozšiřuje, tato prostředí nabývají na sofistikovanosti zejména po vizuální stránce a svým uživatelům nabízejí širokou škálu nových možností seberealizace. K jednomu z nejpoblárnějších prostředí tohoto typu patří například v roce 2003 spuštěný virtuální svět *Second Life*.<sup>50</sup>

Technologie virtuální reality, umožňující na různých úrovních vstupovat do datového nemateriálního prostředí kyberprostoru, tak dávají vzniknout utopickým představám o konečném vyvázání z limitů fyzického těla. Zejména v počátcích rozvoje internetu, spojených s postupným zabydlováním doposud prázdného a volného kyberprostoru, se začínají objevovat vize o zrušení veškerých společenských nerovností vyplývajících z fyzických daností člověka. Kyberprostor se má stát místem svobodného projevu různých minoritních sociálních skupin, ať už genderových, etnických nebo jiných. Tato optimistická vize v určité míře přetrvává i v kontextu současného internetu a mnoho uživatelů jej v tomto smyslu stále využívá (jako příklad zde může sloužit performerka Micha Cárdenas, jejíž práci rozebírám v kapitole 4.2). S postupným masovým rozšiřováním internetu se ovšem objevuje i řada negativních aspektů, například v podobě vytváření falešných identit za účelem páchaní zločinů - tyto aspekty popisuje například Michael Heim ve svém *Syndromu změněného světa*, odkazujícím k hrozbě ztráty vlastní aktuální identity na úkor

---

<sup>49</sup> Oba typy prostředí spadají pod tzv. *MUVE (Multi-User Virtual Environment)* - virtuální kooperativní prostředí, jejíž historie sahá až do roku 1969, kdy na skříňových počítačích vzniká herní projekt *Dungeons and Dragons*. První MUDs ovšem začínají být vytvářena až v 80. letech pod vedením vývojářů Roye Trubshawa a Richarda Bartla.

<sup>50</sup> *Secondlife* [online]. Linden Research, Inc. ©2012 [cit. 15.09.2012].  
Dostupné z: < <http://secondlife.com/> >

identity virtuální.<sup>51</sup> Sherry Turkle tento problém zkoumá v kontextu *MUDs* a ilustruje jej na výzkumné skupině vysokoškolských studentů, kteří ve virtuálních světech pobývají pod třemi a více fiktivními identitami. Zkoumaní studenti svou motivaci definují jako možnost odpoutat se od vlastních skutečných životů a na nějaký čas se stát někým jiným, což Turkle dále analyzuje jako východisko pro možný vznik psychologických a sociálních poruch.<sup>52</sup> Jakkoliv tedy kyberprostor v určitém smyslu umožňuje rozšíření možnosti svobodného projevu jednotlivců, postupem času začíná být jasné, že tato svoboda s sebou nese řadu vedlejších efektů. Nutno dodat, že svoboda kyberprostoru je již od jeho samotných počátků popírána nerovnou možností přístupu, vyplývající zejména z již zmiňovaných socio-ekonomických disproporcí, souhrnně označovaných jako *digital divide*.

Gabriella Giannachi o představě plnohodnotné virtuální identity, nahrazující identitu aktuální, hovoří jako o nonsensu. Paradoxní povaha této představy podle ní pramení již ze samotné podstaty kyberprostoru: Virtuální realita vytváří imerzivní prostředí, divák se stává jeho součástí, ale zároveň s tímto prostředím interaguje a musí se tedy nutně nacházet vně, mimo něj. Aby virtuální prostředí vůbec mohlo existovat, musí být někým vnímáno – jinými slovy musí být ztělesňováno divákem. Virtuální realita tedy není kompletním nahrazením reality, jako spíše jejím rozšířením. Aspekt virtuálního, jakožto extenze aktuálního, má i své politické a etické implikace, jak je známo například z pokřivené mediální reprezentace první Války v Perském zálivu, zprostředkovávající falešnou představu veřejnosti o relativně klidném průběhu válčení. Tato virtuálně vyvolaná představa se postupně stala veřejností přijímaným faktem a nahradila tak skutečnou realitu – slovy Jeana Baudrillarda se tedy stala dokonalým simulakrem.<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup> HEIM, Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality*. NY: Oxford University Press, 1993. ISBN: 978-0195092585.

<sup>52</sup> TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster; First Edition edition, 1997. ISBN 978-0684833484.

<sup>53</sup> Vzhledem k jejich špatné zkušenosti s mediálním zprostředkováním války ve Vietnamu, zavedly Spojené státy informační armádní cenzuru a z dějiště konfliktu úspěšně odfiltrovaly nezávislá média. V televizi se pak sice objevovaly záběry z válčení, jednalo se však o odosobněné záznamy naváděných raket nebo nočních bojů, při nichž diváci nemohli spatřit umírající vojáky a civilisty, tedy skutečný průběh války. Válka v zálivu měla v očích veřejnosti zcela jiný průběh, než tomu bylo ve skutečnosti a podle Baudrillarda se tedy vlastně vůbec nestala. Její reálný průběh byl nahrazen jejím simulakrem - virtuální imitací skutečnosti, značící postupné stírání rozdílu mezi realitou a fikcí. Viz BAUDRILLARD,

Tématem kyberprostoru a různých dimenzí virtuálního odtělesnění se budu podrobněji zabývat později, v dalších kapitolách. Po tomto krátkém nastínění základních principů a souvislostí týkajících se virtuální reality, se ovšem nyní vrátím zpět do 80. let plných nadšeného kyberkulturního vizionářství i kyberpunkové dystopie.

### 1. 2. 5 Kyberpunk

Jak optimistické, tak pesimistické vize kyborga, se stávají oblíbeným námětem širokého spektra kulturních děl. Za literární předobraz kyborga je možné považovat různé fiktivní postavy románových monster: Od legendárního židovského *Golema*, přes *Dr. Franksteina* ze stejnojmenného románu anglické spisovatelky Mary Shelley (1818), až po roboty ze hry Karla Čapka *R.U.R.* (1920). V souvislosti s „kybertématy“ (tj. kyborgem, vznikem kybernetiky a informační vědy nebo otevřením kyberprostoru a potažmo informatizací společnosti) se v 80. letech začíná formovat subkulturní hnutí kyberpunku. Kyberpunk se do širokého povědomí veřejnosti zapisuje především jako literární a filmový subžánr science fiction, jehož ústředním tématem jsou špičkové technologie, ovšem v prostředí pouličního života (tzv. *high tech in low life*).<sup>54</sup> Kyberpunkoví autoři obvykle nabízejí dystopickou vizi technologiemi protkaného světa, který je zcela v rukou mocných technokorporací. Proti těm bojují jejich hlavní hrdinové – desperáti z nižší společnosti, kteří svými technologicky modifikovanými těly manifestují odpor vůči establishmentu. K nejpopulárnějším charakterům raných kyberpunkových děl patří například postava Ricka Deckarda z filmu *Blade Runner*, hacker Case z románu Williama Gibsona *Neuromancer*, nebo diplomat Abélard Lindsay ze *Schizmatrixu* Bruce Sterlinga.<sup>55</sup>

---

Jean. *The Gulf War Did Not Take Place*. Bloomington: Indiana University Press, 1995. ISBN: 978-0253210036.

<sup>54</sup> Označení kyberpunk se vůbec poprvé objevuje ve stejnojmenné povídce Bruce Bethkeho, otištěné v roce 1983 v americkém vědecko-fantastickém časopise *Amazing Stories*. Za ústřední dílo kyberpunku je ovšem považován román *Neuromancer* Williama Gibsona z roku 1984. Viz GIBSON, William. *Neuromancer*. Laser, 1992. ISBN: 80-85601-27-3.

<sup>55</sup> DICK, Phillip K. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Del Rey, 1996. ISBN: 9780345404473. (Předloha k filmu *Blade Runner*. Režie Ridley SCOTT. USA, 1982)  
STERLING, Bruce. *Schizmatrix*. Arbor House Publishing Company, 1985. ISBN 0-87795-645-6.  
GIBSON, pozn. 54.

Téma technologických tělesných modifikací je v kontextu kyberpunku obvykle pojímáno radikálně: Od různých technologických protéz v podobě robotických končetin nebo mozkových implantátů, až k onomu virtuálnímu odtělesnění ve smyslu opuštění těla jakožto zastaralého a limitujícího kontejneru. (Fiktivní) kyberpunkové tělo se tak v shannonovském duchu stává pouhým nosičem informace, v tomto případě tedy lidského vědomí, které, odpoutáno od veškerých fyzických omezení, putuje kyberprostorem, aby mohlo být zpětně zhmotněno v různých biologických, strojových i hybridních formách.



4. Ridley Scott,  
*Blade Runner* (1982).  
Přebal kultovního filmového  
zpracování sci-fi novely Philipa  
K. Dicka *Do Androids Dream of  
Electric Sheep?* (1968).

Tělo zůstává terminálem, čekajícím na svého majitele jako oblek v šatně, vědomí je naopak fluidním datovým tokem, pohybujícím se napříč skutečnými i virtuálními světy. Tak je tomu například v *Metaverzu*, paralelním virtuálním vesmíru, popisovaném v románu *Snowcrash* amerického spisovatele Neala Stephenson.<sup>56</sup> Uživatelé se do *Metaverza* připojují prostřednictvím speciálních brýlí, sluchátek a pouličních počítačových terminálů, aby se ze zastaralého a neutěšeného prostředí aktuálně žitého světa dostali do sofistikovaného virtuálního prostoru, umožňujícímu volný pohyb bez jinak všudypřítomné kontroly a dohledu. Kyberpunková fikce v 80. letech spouští vlnu utopických představ o budoucnosti lidstva, spojené s objevováním zcela nových dimenzí nezávislosti

<sup>56</sup> STEPHENSON, Neal. *Snowcrash*. Spectra, 2000. ISBN: 978-0553380958.

a svobody, zabydlováním svobodných virtuálních prostorů a techno-nesmrtelností. Stejně tak se ovšem stává i zdrojem dystopických obav z pře-technologizovaného světa, ve kterém se lidstvo bude se muset podřítit nové politice strojů.

Liberální kyberpunková idea naprosté svobody a opuštění veškerých sociálních norem ve prospěch volného experimentování s vlastním tělem a identitou, ovšem nachází své místo i za hranicemi science fiction a stává se (jak jsem ostatně naznačila již v předchozí kapitole) inspirací pro řadu minoritních společenských skupin. Jakkoli je kyberpunk na konci 80. let prohlašován za mrtvý žánr, který se postupně rozpouští v oceánu populární kultury, mnozí autoři, jako například Thomas Foster (viz kapitola 2.2), jej za relevantní inspirační zdroj považují i dnes, téměř o tři dekády později. Zejména díky kyberpunkové vědeckofantastické popularizaci se problematika odtělesnění postupně přenáší i na akademickou půdu a tetráda témat tělesnost – identita – technologie – informace, se tak stává pevnou součástí společenskovědního diskurzu. Právě v tomto kontextu se v 80. letech formuje zastřešující myšlenkový proud zvaný posthumanismus.

## 2. Příchod postčlověka

Za jednu z ústředních teoretických statí posthumanismu je považována kniha literární teoretičky Katherine Hayles *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*.<sup>57</sup> Vzhledem k datu jejího vydání (1999) sice nepatří k prvním teoretickým reflexím posthumanismu, z obsahového hlediska je ovšem považována za téměř kanonické dílo. Hayles člověka chápe jako specifickou konstrukci, vycházející z tradice liberálního humanismu a dobových konfigurací tělesnosti, technologie a kultury. Postčlověk se podle ní rodí ve chvíli, kdy se základem bytí namísto biologického materialismu stává datová procedura. Na tělesnost tedy nahlíží jako na dějinnou náhodu a důsledek konkrétních kulturních souvislostí, spíše než jako na nevyhnutelnou danost. Tělo postčlověka proto chápe jako dynamicky se vyvíjející entitu, která se formuje na základě sociálních interakcí svého nositele.<sup>58</sup>

Její výklad posthumanismu straní informačnímu vzorci před materialitou a umožňuje tak nahlížení jakéhokoliv subjektu – v tomto případě tedy člověka – jako manipulovatelné sady informačních elementů. V návaznosti na Clynese a Klina i kyberpunkové autory tedy Hayles pokračuje v připodobňování lidského mozku k softwaru a lidského těla k hardwaru stroje, tedy k programovatelným a manipulovatelným entitám. Zároveň ovšem kritizuje onu vizi fyzického odtělesnění, vycházející ze shannonovského pojetí informace. Matematický model komunikace podle ní není možné automaticky aplikovat na člověka a vizi o odtělesnění, ve smyslu vyvázání se z limitů lidského těla, chápe jako pouhý ideologický svod. Lidské vědomí je podle ní nutně spjato s fyzickým tělem, stejně tak jako je existence informace nutně podmíněna jejím uložením v nějakém médiu.<sup>59</sup> Hayles ve své knize zdůrazňuje, že lidské tělo nikdy nemůže být složeno pouze z informací – nezávisle na tom, na jaké straně počítačového monitoru se nachází. Nadšené vize vědců z 50. a 60. let,

---

<sup>57</sup> Viz HAYLES, pozn. 40.

<sup>58</sup> Hayles v tomto ohledu rozlišuje *tělo (body)* a *tělesnost (embodiment)*. Tělo je vždy normativní, idealizovaná forma, zatímco tělesnost je forma kontextuální, spojená se specifickým prostorem, časem, fyziologií a kulturou.

<sup>59</sup> Tento názor ostatně formuluje již McLuhan ve svém výše zmíněném výroku „*Medium is message*“ (viz pozn. 35).

umocněné vlnou kybernetických inovací a výzkumným pokrokem v mnoha technologických oborech, tedy s odstupem času bere s rezervou a koncept fyzického odtělesnění pojímá čistě metaforicky.

Její pojetí postčlověka jako informačního těla tedy neodkazuje k nesmrtelným „super-bytostem“ v lesklém metalickém, popřípadě nehmotném datovém těle, ale spíše k anti-esencialistickému popírání lidské biologické předurčenosti. Člověk je podle Hayles měnitelnou konfigurací informačních dat, která může nabývat různých podob. Jakkoliv složitě a neuchopitelně může toto vymezení znít, je opět nutné si uvědomit jeho metaforický charakter: Její výklad můžeme jinými slovy interpretovat tak, že člověk se nerodí s fixně danou identitou, ale během svého života ji může svobodně měnit, tedy v deleuzovském smyslu *stávat se*. K tomu mu dopomáhají zejména technologie, které mohou fungovat jako extenze jeho fyzických i psychických schopností a zároveň mu mají umožňovat vyvázání z jakékoliv dualistické kategorizace.

V 80. a 90. letech se posthumanismus výrazně prolíná s (kyber)feministickým hnutím a do centra zájmu posthumanistického zkoumání se tak dostává téma žena – postčlověk. Zásadní přínos má v tomto ohledu americká bioložka a historička vědy Donna Haraway, která v roce 1985 publikuje text *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*.<sup>60</sup> Tento feministicky laděný manifest se postupem času stává východiskem mnoha reflexí postčlověka a zkoumání feminních aspektů post-bytí napevno umisťuje do oblasti posthumanistického diskurzu. Není proto divu, že akademickou oblast posthumanismu z velké části tvoří ženy.<sup>61</sup> Kromě Donny Haraway, Katherine N. Hayles, Rossi Braidotti, Susan Broadhurst a Gabrielly Giannachi, můžeme jmenovat například Judith Halberstam nebo Lauru Bissell, z jejichž textů budu v této práci dále vycházet.<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup> 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.

<sup>61</sup> Což nijak nesnižuje přínos teoretiků jako Ihab Hassan (viz pozn. 15), Robert Pepperell (viz pozn. 22), Neil Badmington (viz pozn. 14), Andy Miah (viz pozn. 89) nebo Eugene Thacker (viz pozn. 112).

<sup>62</sup> Viz Giannachi, pozn. 88; Halberstam, pozn. 76; Bissell, pozn. 145 a 163.



## 2. 1. Postčlověk nad genderem

„Ironický politický mýtus věrný feminismu“, jak Donna Haraway svůj *Manifest* v 80. letech označuje, kyborga vymezuje jako post-genderového hybrida člověka a stroje, který jakožto imaginativní zdroj mapující sociální i tělesnou realitu může nabízet některá „velmi plodná spojení“.<sup>63</sup> Kyborga (kterého označuje za jakousi beta-verzi postčlověka)<sup>64</sup> tedy Haraway v metaforickém smyslu využívá k popření strukturálních binárních opozic jako subjekt – objekt, muž – žena nebo přírodní – umělé. Tyto opozice jsou podle ní důsledkem konzervativního falogocentrického narativu, který již v soudobé, technologiemi protkané, společnosti nemá místo. Haraway ve svém *Manifestu* vychází z feministických teorií autorek jako Julia Kristeva, Luce Irigaray nebo Judith Butler, které představovaly významné konceptuální pilíře feministické revoluce 80. a 90. let. Jejich přístupy v různých formách navazují na Lacanovu teorii zrcadlové fáze, stavějící ženu do pozice *konstitutivního druhého*, který muži ztělesňuje postavu jiného, cizího a tajemného elementu – monstra.<sup>65</sup>

Tato monstrozita vychází již z historické pozice ženy – rodičky, díky které byla žena vnímána především jako element úzce propojený s přírodou disponující tajemnými tělesnými schopnostmi, a představovala tak opak mužské racionality a duchovní síly. Schopnost plodit odkazovala jak k jakési magické, neracionální síle, tak k nečistotě spojované s ženským krvácením. Žena tedy z historického hlediska ztělesňovala iracionalitu, tajuplnost, neuspořádanost a nečistotu – vlastnosti zcela nečitelné pro mužské symbolické chápání, unikající možnostem falogocentrického jazykového pojmenování. Postavení ženy jakožto

---

<sup>63</sup> HARAWAY, pozn. 60, s. 52.

<sup>64</sup> Viz HARAWAY, Donna. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. London: Free Association Books, 1991. ISBN: 978-0415903875. V návaznosti na Haraway budu oba tyto termíny dále využívat jako synonymní.

<sup>65</sup> Lacanův koncept zrcadlové fáze nabízí definici genderových vztahů, ve které je muž na základě vlastnictví falu definován jako *to* (nadřazené), oproti ženě, která postrádá falus a z pohledu muže je tedy *to jiné* (méněcenné, nedostatečné). Jako jeho protiklad je pro muže ženský element nástrojem sloužícím k jeho identifikaci na základě exkluze - tedy vytyčením toho, čím není. Podrobněji viz KUBÍČKOVÁ, Eva. *Orlan, (kyber)feminismus: Postmoderní utopie?* Brno, 2010, s. 14. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně, Filozofická fakulta.

onoho *druhého* je možné chápat jako příklad Freudova konceptu *Unheimlich*.<sup>66</sup> Freud *Unheimlich* definuje jako opak familiárního, tajemnou sílu, podivné pnutí vznikající v situacích, které se zdají být známými a zcela cizími zároveň. V rámci jejich psychoanalytických sezení údajně Freudovy mužští pacienti často tvrdí, že představa ženských genitálií v nich vzbuzuje právě tento pocit, později označený jako *Unheimlich*. Freud to vysvětluje tím, že vagina je pro muže zcela cizím a tajuplným, objektem, ke kterému měl ovšem původně velmi blízko, respektive byl jeho součástí. Onu monstrózní charakteristiku ženskému tělu tedy podle Freuda dává právě jeho genitální ústrojí, vagina, která je pro muže cizí, děsivá, nečistá a zároveň ze své podstaty blízká a familiární. Na jednu stranu v něm evokuje kastráční komplex, stejně tak je však objektem jeho touhy. Žena jako součást či samotný zdroj *Unheimlich* se tedy stává ambivalentním podivným elementem, symbolem jinakosti, odcizenosti a monstrozity.

Tuto ženskou monstrozitu chce Haraway překročit svým kyborgem, lidsko-strojovým systémem, který nevzniká zrozením, nýbrž sebestvořením. Východiskem pro konceptualizaci kyborga je pro ni performativní pojetí genderu Judith Butler, které 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*).<sup>67</sup> Tou Butler odkazuje k aktivním projevům jedince, jeho vnější stylizaci a opakování vzorců chování, typicky přisuzovaných ženské či mužské pohlavní identitě. Překračuje tak vnímání genderu jako vrozené a neměnné vlastnosti a hovoří o jeho sociální formovatelnosti. Takto performativně se tedy utváří i autonomně vznikající kyborg, stvoření oproštěné od stigmatu pohlaví a pohlavní identity: Tělo a původ pro kyborga nejsou determinující, jeho identita již nepředstavuje vrozenou esenci, ale je sociálně formovatelná a potenciálně měnitelná. To vše je kyborgovi umožněno zejména díky technologiím, které Haraway nahlíží ryze technooptimisticky, totiž jako nástroje řešení (nejen) genderové diskriminace a prostředky k nastolení individuální nezávislosti a svobody.

---

<sup>66</sup> Viz AMTOWER, Laurel. *Freud, The Uncanny* [online]. [Cit. 23.11.2012]. Dostupné <z: <http://www-rohan.sdsu.edu/~amtower/uncanny.html>>

<sup>67</sup> BUTLER, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge, 2006, s. 187. ISBN: 978-0415389556.

Spojení žen a techniky, doposud považované za typicky mužskou záležitost, z *Manifestu kyborga* zároveň činí jeden ze základních textů hnutí kyberfeminismu, které se formuje na počátku 90. let. Místo tradičního hledání původní identity a rovnoprávnosti, charakteristického zejména pro rané fáze feminismu,<sup>68</sup> je cílem kyberfeministického hnutí překonat za pomoci technologií veškerá tělesná omezení a tím definitivně narušit stávající genderové stereotypy spojené s distinkcí muž – žena. 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. Lourdes Arizpe ve studii *Women@Internet* shrnuje hlavní výzvy, které by se feministky na internetu měly snažit naplnit.<sup>69</sup> Primárně zdůrazňuje imperativ aktivity: Internetová feministická hnutí by měla usilovat o to, aby ženy nezůstaly za hranicemi digital divide, v oblasti vyloučených uživatelů. Jejich aktivita by se ovšem měla soustředit na pokročilé užívání internetu, tedy nikoliv pouze na zastávání role uživatelek/čtenářek, ale spíše na samotné utváření jeho originálních obsahů. Tento proaktivní přístup má být podle Arzipe zárukou šíření myšlenky ženské emancipace.

Samotný termín kyberfeminismus se objevuje na počátku 90. let v publikacích teoretičky Sadie Plant, následně je rozvíjen v textu *Cyberfeminist Manifesto for 21. Century* australské skupiny VNS Matrix.<sup>70</sup> Myšlenku provázanosti žen a (digitálních) technologií Plant podrobněji rozebírá v knize *Nuly a jedničky: digitální ženy a nová technokultura*.<sup>71</sup> Jejich vzájemná spřízněnost podle ní vychází z toho, že ženám i počítačům zdánlivě chybí identita a esence: Počítač jako stroj jenom simuluje práci

---

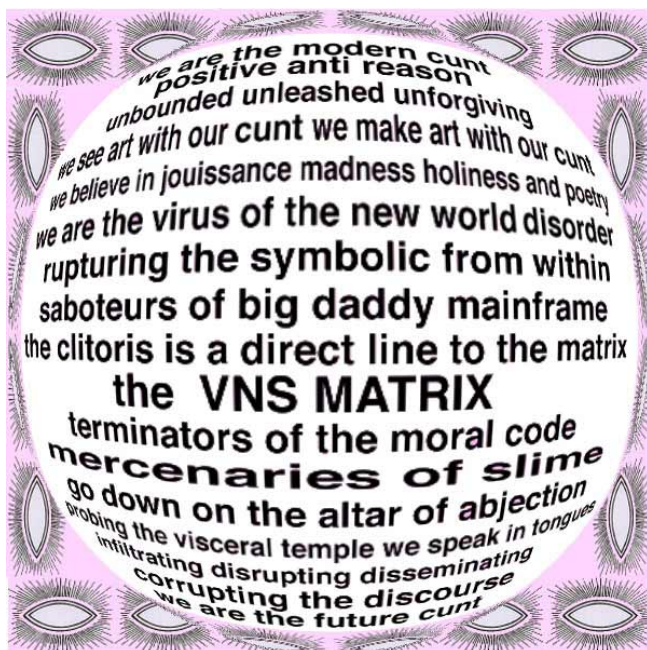
<sup>68</sup> Feministické hnutí prochází ve své historii několika „vlnami“. Tzv. první vlna feminismu usiluje především o zrovnoprávnění před zákonem (volební právo a rovný přístup ke vzdělání). Druhá vlna feminismu, která se datuje od počátku 60. let 20. století, se pak soustředí zejména na kulturní a psychologické aspekty nerovnoprávnosti. Viz *Analýza situace lesbické, gay, bisexuální a transgender menšiny v ČR* [online]. 2007, s. 10. Kolektiv autorů [cit. 25.11.2012] Dostupné z: <[http://www.vlada.cz/assets/ppov/rlp/sexualni-mensiny/CZ\\_analyza\\_web.pdf](http://www.vlada.cz/assets/ppov/rlp/sexualni-mensiny/CZ_analyza_web.pdf)>

<sup>69</sup> ARZIPE, Lourdes. *Women@internet: Creating New Cultures in Cyberspace*. Zed Books, 1999. ISBN 978-1-85649-572-1.

<sup>70</sup> VNS Matrix. *Cyberfeminist Manifesto for the 21st century* [online]. Adelaide, Sidney, 1991 [cit. 13.11.2012]. Dostupné z: <<http://www.sysx.org/gashgirl/VNS/TEXT/PINKMANI.HTM>>

<sup>71</sup> PLANT, Sadie. *Zeroes and Ones: Digital Women and the New Technoculture*. New York: Doubleday, 1997. ISBN: 978-038548260.

jiných strojů a definujeme ho spíše tím, co momentálně dělá, než tím, co sám o sobě je. Zvláštní spřízněnost žen a strojů podle ní dokládá i to, že stroje měli stejně jako ženy odjakživa sloužit vládnoucímu muži, bez nároku na osobní svobodu. Ženy a dnešní technologie podle Plant spojují i takové vlastnosti, jako je multitasking, tedy schopnost dělat několik věcí najednou a zároveň synchronně zastávat několik různých rolí. Sebeutvářející ženský kyborg, který má v kyberfeministickém diskurzu nejčastěji podobu virtuální identity v kyberprostoru, je tak podle ní zcela přirozenou figurou, vycházející z podobnosti ženy a technologie a jejich sdílené, v mnohém vzájemně podobné esence.<sup>72</sup>



5. VNS Matrix,  
*Cyberfeminist Manifesto* (1991).  
Kyberfeministický manifest v roce 1991  
ohlašuje příchod techno-ženy typicky  
ironickým jazykem.

Kyberfeministická idea kyberprostoru jako svobodného místa se ovšem v průběhu let ukazuje jako utopická (jak je ostatně naznačeno již v kapitole 1.2.4). Kyberprostor sice umožňuje volné a svobodné utváření vlastních identit, velmi často ovšem reprodukuje genderové stereotypy, zažívané v reálném světě. Jedním z nejviditelnějších příkladů může být fenomén internetové pornografie. S odstupem času je tedy patrné, že kyberfeministickému hnutí se nepodařilo, i přes jeho agilní

<sup>72</sup> Feministická autorka Paula Rabinowitz pak v tomto směru hovoří přímo o podobnosti ženy a postčlověka, plynoucí ze skutečnosti, že ani jeden z nich nemá jasně vymezenou a definovanou historii. Rabinowitz navazuje na spisovatelku Virginii Woolf, která se s nadsázkou ptá: „*Nemá-li žena historii, je vůbec člověkem?*“ Rabinowitz pak tuto myšlenku v kontextu posthumanismu s nadsázkou rozvíjí doplňující otázkou: „*Není tedy žena spíše postčlověkem?*“ Viz BADMINGTON, pozn. 14, s. 42.

aktivismus v 90. letech, vytvořit z internetu genderově neutrální místo. Jakkoliv v průběhu 90. let počet uživatelů internetu výrazně vzrůstá (z 15 procent z celkového počtu uživatelů v roce 1995 na 50 procent v roce 2000), aktivní vytváření obsahu, jeho kontrola a z toho plynoucí zisk, jsou stále spíše mužskými záležitostmi.<sup>73</sup> To ovšem neznamená, že by kyberfeministický aktivismus pozbýval významu. Jeho zásadní přínos je možné spatřovat již v pouhém podnícení pozornosti a vyvolání širší společenské debaty, což se díky přímé a rázné rétorice kyberfeministek, které si ve svých textech „neberou servítky“ (jak je patrné například z Manifestu VNS Matrix), do jisté míry jistě podařilo.

Postgenderový kyborg Donny Haraway ovšem neotevívá dveře pouze ženské emancipaci, ale snaží se o prolomení genderových a sexuálních stereotypů jako takových. Technologiemi protkaná společnost podle Haraway představuje komplexní komunitní systém, který umožňuje nelineární budování identity a skýtá prostor pro rovnocenné soužití různých organických i anorganických entit: Zvířat, rostlin, strojů, lidí s různým genderem i barvou pleti a všech možných forem hybridních bytostí, kterým současná heteronormativní společnost přiřkla pejorativní háv deviantů. Haraway tedy volá po mnohosti a prolínání ustavených hranic: „*Jeden je příliš málo, dva jsou pouze jedna možnost*“,<sup>74</sup> píše v souvislosti s genderem ve svém manifestu. Kyborg jakožto ztělesnění této mnohosti tedy zároveň dává hlas LGBTI subkultuře,<sup>75</sup> která v něm spatřuje symbol narušování konzervativních homofobních nálad většinové společnosti.

Judith Halberstam a Ira Livingstone ve své knize *Posthuman Bodies* popisují člověka jako bytost ztracenou v bludišti různých genderových identit a sexuálních orientací, které kdysi relativně jasně vymezenou realitu člověka posouvají směrem k nové, neohraničené a fragmentární realitě postčlověka.<sup>76</sup> Ten se stává

---

<sup>73</sup> RICHARDS, Amy; SCHNALL, Marianne. *Cyberfeminism: Networking on the Net* [online]. Ed. Robin Morgan. Washington Square Press, a division of Simon and Schuster, 2003 [cit. 14.09.2012]. Dostupné z: <<http://www.feminist.com/resources/artsspeech/genwom/cyberfeminism.html>>

<sup>74</sup> HARAWAY, pozn. 60, s. 57.

<sup>75</sup> LGBTI je zastřešující zkratka odkazující k lesbické, gay, bisexuální, transgender a intersexuální menšině.

odosobněným monstrem, příčinou i důsledkem postmoderního vztahu moci a potěšení, reality a virtuality, symbolem sexuální otevřenosti se všemi jejími důsledky. Postčlověk v jejich podání představuje prostor pro projekci společenských imperativů, náchylný ke kontaminaci. Jeho tělo je tělem technologickým, nestálým, queer tělem i tělem poznamenaným stigmatem AIDS.<sup>77</sup> Tento postčlověk tedy neimplikuje konec skutečného člověka, není znakem nového evolučního stupně, ale jako reprezentant minority sexuálně, rasově, či jinak odlišných, je spíše symbolem nové difference v oblasti vymezování lidské identity. Futuroložka a transhumanistka Natascha Vita-More pak přichází s fantaskní vizí sexuality v budoucí posthumánní společnosti, ve které bude vedle dnešních heterosexuálů, bisexuálů, homosexuálů a transsexuálů existovat další množství alternativních sexuálních orientací, jako jsou solosexualita, technosexualita, postsexualita nebo VR sexualita.<sup>78</sup>

Rosi Braidotti zároveň zmiňuje komerční aspekt této genderové diverzity. Neustálé vznikání nových forem identit dává do souvislosti s politickou ekonomikou globálního kapitalismu, když zdůrazňuje, že na hybridního nad-genderového postčlověka lze nahlížet také jako na zákazníka. Rozšiřování množství různých identit, které si tento post-zákazník může osvojit, přitom implikuje poptávku po novém identifikačním zboží, označujícím jeho náležením k určité komunitě.<sup>79</sup> V rámci identifikace s úžeji vymezenou komunitou tak vzniká plejáda nových genderových identit a sexuálních orientací, které mohou být prostředkem k diverzifikaci a vymanění se z diktátu stejnosti, zároveň ovšem také funkčním obchodním modelem.

Postgenderový posthumanismus vycházející z kyborgovské metafory Donny Haraway tedy postčlověka chápe jako bytost bez pevného náležením k určité genderové kategorii nebo sexuální orientaci, a to se všemi doprovodnými klady i zápory. Thomas Foster pak kyborga v reakci na vlnu postgenderismu popisuje jako ztělesněné trauma

---

<sup>76</sup> HALBERSTAM, Judith; LIVINGSTONE, Ira. *Posthuman Bodies*. Indiana University Press, 1995. ISBN 0-253-32894-2.

<sup>77</sup> Ibid., s. 3.

<sup>78</sup> VITA-MORE, Natascha. Future of Sexuality [online]. Presentováno na *EXTRO 3 Conference*, 1997 [cit. 17.11.2012]. Dostupné z: <<http://www.natasha.cc/sex.htm>>

<sup>79</sup> BRAIDOTTI, Rosi. Affirming the Affirmative: On Nomadic Affectivity [online] In: *Rhizome*. 2005/2006, č. 11/12. Ed. Michael O'Rourke [cit. 02.06.2012]. Dostupné z: <[http://www.rhizomes.net/issue11/braidotti.html#\\_ftn1](http://www.rhizomes.net/issue11/braidotti.html#_ftn1)>

bílého heterosexuálního muže, jehož pozice je ohrožena silící vlnou feministických, antirasistických a multikulturních sociálních hnutí.<sup>80</sup> Kyborg Donny Haraway se tedy stává inspirací nejen pro kyberfeminismus a různá genderová hnutí, ale zároveň pro kritickou rasovou teorii a s ní spojené iniciativy, zasazující se proti diskriminaci člověka na základě jeho rasové a etnické příslušnosti.

## 2. 2 Postčlověk a etnicita

S postupující globalizací, „smršťováním světa“ a nárůstem objemu migrace dochází v mnoha zemích západního světa k prolínání různých kultur a vzniku multikulturních enkláv. Soužití osob různých etnických příslušností implikuje potřebu vymezení vlastní kulturní identity a téma etnicky motivovaných sociálních disproporcí se stává stále frekventovanějším.<sup>81</sup> Multikulturalismus, postkolonialismus a problematika spojená s etnickou a rasovou příslušností jako taková, jsou zároveň dalšími oblastmi, které stojí v centru zájmu teoretiků posthumanismu.<sup>82</sup>

Foster se etnickou identitou podrobněji zabývá v souvislosti s kyberprostorem a možnostmi překonání limitů fyzického těla, které toto místo svým uživatelům nabízí. Ve své knize *The Souls of Cyberfolk: Posthumanism as Vernacular Theory* srovnává motivaci virtuálního překračování etnických stereotypů se snahou kyberfeministického hnutí 90. let a dochází k závěru, že představa o virtuálním vyvázání z etnické a rasové příslušnosti naráží na podobné problémy jako představa o virtuální neviditelnosti genderu.<sup>83</sup> Rasově a etnicky motivovanému obývání kyberprostoru navíc přisuzuje výrazně nižší subverzivní potenciál, než jaký nese

---

<sup>80</sup> FOSTER, Thomas. *The Souls of Cyberfolk: Posthumanism as Vernacular Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005, s. 173. ISBN 978-0-8166-3406-4.

<sup>81</sup> Začleňování imigrantů do společnosti se stalo velkým sociologickým tématem zvláště po přílivu migrantů z Evropy do Spojených států v druhé polovině 19. a na počátku 20. století.

<sup>82</sup> Kromě Fostera (viz pozn. 81) dále například Kurmo Konsa nebo Johann Visagie. Viz KONSANSA, Kurmo. Artificialisation Of Culture: Challenges to and from Posthumanism. In: *Journal of Evolution and Technology* [online]. 2008, č. 17, s. 23-35 [cit. 20.10.2012]. Dostupné z: <<http://jetpress.org/volume16/konsa.html>>; VISAGIE, Johann. Ideology and culture: Reflections on posthumanism, multiculturalism and Africa. In: *Acta Academica* [online]. 2004, č. 36 (2), s. 57-96 [cit. 20.10.2012]. Dostupné z: <<http://reference.sabinet.co.za/document/EJC15293>>

<sup>83</sup> FOSTER, pozn. 80

kyberfeministický aktivismus. Téma rasy a etnicity v kontextu posthumanismu považuje za všeobecně podceňované, určitou kompenzaci ovšem nachází v různých formách uměleckého zpracování. Zmiňuje například sci-fi komiks *Deathlok*<sup>84</sup> pojednávající o Afroameričanovi Collinsovi, jehož mozek byl použit jako *wetware*<sup>85</sup> pro konstrukci prototypu válečného kyborga naprogramovaného podle stereotypu bílého západního muže. Collinsovu snahu o vzepření se předprogramované identity Foster pokládá za výstižný komentář reálné asimilační politiky a zároveň za určitý symbol zmiňované nemožnosti skrýt vlastní identitu za oponu neutrální technologie.



6. Rich Buckler & Doug Moench,

*Deathlok* (1991).

Komiksový kyborg jako symbol rasové diskriminace.

Posthumanistické rozrušování bariér mezi *já* a *druhý*, a akcentování různých forem jinakosti se ovšem, jak již bylo několikrát řečeno výše, nemusí vztahovat pouze k člověku a lidsko-strojovým hybridům. Naopak – v souladu s deklarovaným anti-anthropocentrismem se posthumanismus již ze své podstaty musí zabývat i jinými než lidskými bytostmi.

---

<sup>84</sup> BUCKLER, Rich; MOENCH, Doug. *Deathlok*. In: *Astonishing Tales* #25. Marvel Comics, 1974.

<sup>85</sup> Termín *wetware* odkazuje k biologické alternativě hardwaru či softwaru, tedy k zařízení fungujícímu jako symbióza strojové komponenty (počítače) a biologického organismu.



## 2. 3 Posthumánní rodina spřízněných druhů

Tímto směrem se orientuje i autorka feministického kyborga Donna Haraway, která v roce 2003 přichází s novým manifestem, v němž svůj zájem o oblast člověk – stroj, respektive žena – stroj, přesouvá směrem ke vztahu člověk – zvíře. Její *Companion Species Manifesto: Dogs, People and Significant Otherness* pojednává o široké rodině spřízněných druhů, která kromě lidí a strojů zahrnuje též zvířata a ostatní živé bytosti.<sup>86</sup> Hlavními zástupci jsou pro ni v tomto směru (jak název manifestu napovídá) psi, kteří v současné západní společnosti přestávají být pouhými domácími mazlíčky, ale stávají se každodenními společníky člověka, jeho „nejlepšími přáteli“. Pes podle Haraway člověku zcela přirozeně ztělesňuje onoho *druhého*, který mu pomáhá ve vymezení jeho identity. Haraway se tak posouvá z oblasti na pomezí reality fikce směrem k velmi reálné oblasti vztahu člověka a zvířete, jakožto členů oné široké posthumánní rodiny, kterou označuje jako *spřízněné druhy*.<sup>87</sup> Tím však nijak nepopírá dříve tolik propagovaný význam technologií. Roli spřízněných druhů jako těch nejpřirozenějších *druhých*, ovšem s určitým časovým odstupem přisuzuje stejný, ne-li větší vliv.

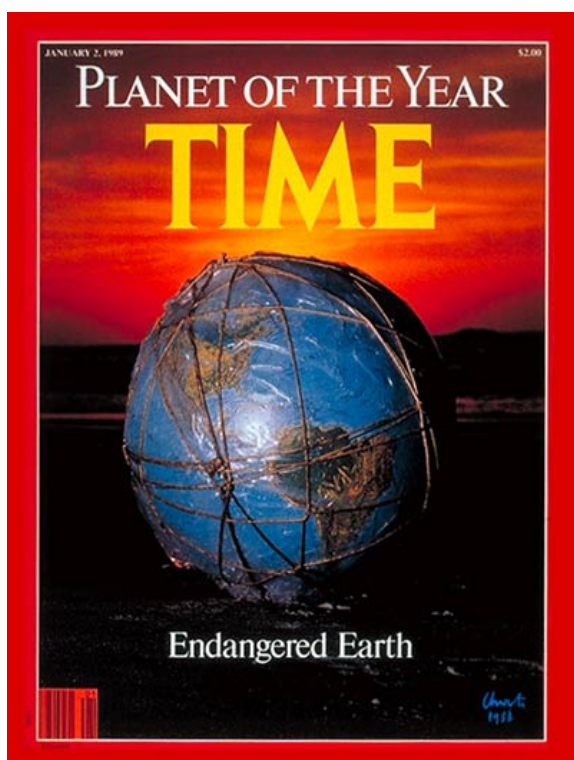
Posthumanistické anti-antropocentrické nahlížení na člověka se pak v širším kontextu vztahuje i k jeho vztahu k přírodě. Ta se pod vlivem technologických zásahů musí neustále přizpůsobovat novým podmínkám, což ovšem funguje pouze do jisté míry, a kontinuální technologická kontaminace se tak pro zachování přirozeného přírodního řádu stává v mnoha ohledech likvidační. Naléhavost environmentální tematiky a potřeba přírody vypořádávat se s rostoucími zásahy technologiemi extendovaného člověka, je symbolizována v *Osobnosti roku 1988* časopisu *Times*: Po počítači, který na čele žebříčku stanul v roce 1982, jeho místo o šest let později zaujímá *Ohrožená planeta Země*.

---

<sup>86</sup> HARAWAY, Donna. *The Companion Species Manifesto: Dogs, People and Significant Otherness*. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003. ISBN: 0-9717575-8-5.

<sup>87</sup> Haraway v tomto manifestu navrhuje termín „spřízněné druhy“ jako vhodnější alternativu k termínu postčlověk. Oba termíny ovšem odkazují k anti-antropocentrickému posthumanismu tak, jak je vymezen v tomto textu.

Gabriella Giannachi v tomto směru hovoří o narušení tradičního konceptu přirozené přírodní evoluce. V kontextu současné technokultury již podle ní evoluce neodkazuje k postupnému vývoji živých druhů, ale spíše ke kontinuální adaptaci přírody do technologiemi zamořeného prostředí. Příroda tak musí neustále inkorporovat nové a nové formy technologicky modifikovaných bytostí, jinými slovy tedy za své přijímat něco, co do ní přirozeně nikdy nenáleželo.<sup>88</sup> Technologie mění kulturu, kultura mění přírodu a tradiční koncept přirozenosti jako takové přestává být platným. To může být opět chápáno ambivalentně. Technologiemi protkaná příroda je sice přirozeným životním prostředím pro výše nastíněnou existenci kyborga, zároveň zde ovšem chybí nějaký univerzálně platný ukazatel, který by dokázal stanovit optimální tempo technologického pokroku tak, aby se na něj příroda zvládla bez problémů adaptovat.



7. **Time**,  
*Planet of the Year* (1988).  
Osobností roku 1988 se podle časopisu Time stala  
Planeta Země.

Andy Miah environmentální tematiku staví do centra zájmu posthumanismu, a to v širokém slova smyslu: Od oblečení, které člověk nosí, přes zplodiny které vypouští do ovzduší, až po jídlo, které pro své potřeby geneticky modifikuje.

<sup>88</sup> GIANNACHI, Gabriella. *Virtual Theatres: An Introduction*. Routledge; New edition, 2004, s. 70. ISBN: 978-0415283793.

Ekologické problémy Miah vnímá jako nutné břemeno spojené s technologickým pokrokem, které je potřeba nést a stavět se k němu zodpovědně. Takové využití technologií označuje za „environmentální“ a chápe je jako svého druhu návrat k přírodě.<sup>89</sup> Miah v tomto ohledu zastává názor, který by se dal označit za technorealistický. Vůči tomuto názoru se ovšem vymezují jak zástupci radikálních ekologických hnutí jako *Greenpeace*<sup>90</sup> nebo *Earth First*,<sup>91</sup> kteří odmítají většinu zásahů do přírody a věří v její přirozený řád, tak zástupci technooptimistů, kteří technologické modifikace přírody považují za přirozené pokračování evolučního procesu. První skupina svůj konzervativní postoj zaštiťuje především odkazy k historickým neúspěchům v lidské snaze o manipulaci přírody, například v podobě ekologických katastrof. Optimisté naopak vycházejí z představy technologií jako produktů spontánně se vyvíjejícího lidského vědomí, a veškeré důsledky jejich využívání proto vnímají jako součást přirozeného vývoje světa.

Ekologická problematika spojená s vlivem člověka na životní prostředí je tématem velmi obsáhlým a v rámci této práce se jím nemohu hlouběji zabývat.<sup>92</sup> Kontinuální rozšiřování nových technologií, které ve stále větší míře zasahují do lidského života, zároveň otevírá v úvodu této práce nastíněnou otázku po narušování lidské autonomie. Jakkoliv jsou nové technologické produkty vyvíjeny tak, aby se člověku přizpůsobovaly, nemohou být považovány za pouhé neutrální nástroje a z této pozice tedy vždy vyžadují, aby se člověk zároveň zpětně přizpůsoboval jim.

---

<sup>89</sup> MIAH, Andy. *Posthuman Environments. Lecture for University of the West of Scotland, Becoming Posthuman Course*. Slideshare [online]. 2010/2011 [cit. 09.10.2012]. Dostupné z: <<http://www.slideshare.net/andymiah/posthuman-environments>>

<sup>90</sup> Greenpeace [online]. Greenpeace ©2012 [cit. 14.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.greenpeace.org>>

<sup>91</sup> Earthfirst [online]. Earthfirst ©2012 [cit. 14.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.earthfirst.org>>

<sup>92</sup> Etické aspekty využívání technologií pak ovšem hlouběji rozvedu v dalších kapitolách, v kontextu biotechnologického výzkumu a genetického inženýrství.

## 2. 4 Postčlověk pod kontrolou technologie

Obraz odvrácené strany posthumanistického šíření techno-diverzity nabízejí v polovině 90. let Arthur Kroker a Michael Weinstein ve své *teorii virtuální třídy*. Ta odkazuje k vzniku nové mocenské techno-elity kybervizionářů a vývojářů nových technologií, v jejichž rukou se formuje nový kyberautoritářský mocenský řád.<sup>93</sup> Tito novodobí správci informačního kapitálu ovládají tzv. *digitální dálnici*,<sup>94</sup> a potažmo i každého obyčejného člověka (míněno člověka mimo tuto technologickou elitu), jehož hodnota se postupně redukuje do podoby manipulovatelného souboru informací o sobě samém. Kroker s Weinsteinem v tomto směru hovoří o procesu *mizení těla*, odkazujícím ke ztrátě hodnoty reálného lidského těla ve prospěch jeho datové reprezentace.<sup>95</sup> Tuto reprezentaci pak označují termínem *hypertextové tělo*, které je nejen součástí virtuální sítě, ale zároveň je sítí i samo o sobě. Jinými slovy tedy neodkazuje pouze k jednotlivému individuálnímu tělu, ale zároveň též k širšímu kolektivu, systému, síti těl. Hypertextové tělo tak není pouze znakem postupného simulakrálního mizení reálného těla, ale zároveň i znakem postupného vytrácení individualismu. Prvek *druhého* zde již reprezentuje člověk jako takový, který se v důsledku technologických manipulací odcizuje sám sobě a svou identitu pozvolna postupuje svému okolí. Člověk je tedy člověku *druhým* v univerzálním smyslu, nezávisle na genderu nebo barvě pleti.

Scott Bukatman v podobném duchu pracuje s výrazem *terminální identita*, kterým odkazuje jak k utopické terminaci (ukončení) konvenčního chápání lidské identity, tak k postupnému vznikání identity nové, konstruované na základě každodenní všudypřítomné interakce člověka s počítačovými terminály a televizními obrazovkami.<sup>96</sup> Terminály umožňující člověku vstup do informačního okruhu dat se

---

<sup>93</sup> KROKER, Arthur; WEINSTEIN, Michael A. *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*. New York: St. Martin's Press, 1994. ISBN: 978-0312122119.

<sup>94</sup> Digitální dálnice (*Digital Superhighway*) je označení projektu Ala Gora a Billa Clintona z počátku 90. let, zaměřeného na využití nových technologií a zejména Internetu pro řízení společenských systémů. Kroker a Weinstein tuto dálnici popisují jako mocenský projekt odporující stávajícímu pojetí Internetu jako decentralizované a demokratické sítě.

<sup>95</sup> MACEK, Jakub. Tělesnost a kyberkultura. In: *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5: Média a Digitalizace [cit. 14.11.2012]. Dostupné z: <[http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue05/macek-telesnost\\_a\\_kyberprostor.pdf](http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue05/macek-telesnost_a_kyberprostor.pdf)>

od konce 90. let stávají běžnou záležitostí i v tak ordinérních oblastech jako je nakupování, kde člověk zanechává svou datovou stopu v podobě placení platební kartou nebo při výběrech z bankomatů. Rozkrývání osobních dat zákazníků pak nabývá dalšího rozměru v podobě online obchodních transakcí a plateb přes internet. Steve Dixon v této souvislosti zmiňuje i fenomén zákaznických věrnostních karet, prostřednictvím kterých jejich držitel obchodníkům odhaluje svou identitu v ještě o něco hlubší rovině: Kromě svého jména a adresy jim zároveň poskytuje přehled o svých životních návycích, svém zdravotním stavu, zálibách nebo svém jídelníčku.<sup>97</sup> Z výsledků výzkumné studie Andrewa Smitha a Leigha Sparkse z roku 2004 vyplývá poměrně nepřekvapivý závěr, totiž že obchodním řetězcům v jejich věrnostních programech nejde ani tak o podporu loajality zákazníků, jako spíše o sběr jejich osobních dat, která jsou poté sortována a využívána k dalším marketingovým účelům. Smith a Sparks na základě dat sesbíraných z nákupů, které během dvouletého období učinila jedna vzorově vybraná držitelka věrnostní karty (označená fiktivním jménem Brenda), dokázali poměrně detailně vyvodit některé její osobnostní rysy: Brenda je žena s nadváhou, dlouhými vlasy a špatnou pletí, trpící krátkozrakostí. Její rodiče jsou stále naživu, má stálého partnera a pravidelně jezdí na přibližně dvoutýdenní dovolené.<sup>98</sup>

Všudypřítomnost technologií se na přelomu století stává stále frekventovanějším tématem. Dostupnost internetu, příchod webu 2.0, rozvoj sociálních sítí a blogosféry, počítačové hry simulující reálný život v reálném čase, vývoj umělé inteligence v podobě běžně dostupných zařízení, mobilní telefony a smartphony jako samozřejmá protetická extenze – to vše jsou oblasti zasahující do každodenního života člověka, kterému je tak umožněn instantní přístup do informačního okruhu a pobývání na několika místech naráz. Škála těchto dnes již běžných přístrojů a technologií se přitom neustále rozšiřuje a z různých míst na světě přicházejí zprávy o vývoji nových softwarů, zařízení a aplikací, jako jsou

---

<sup>96</sup> BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham, NC: Duke University Press, 1993. ISBN: 978-0822313403.

<sup>97</sup> DIXON, Steve. *Digital performance*. MIT Press, 2007. ISBN: 978-0262042352.

<sup>98</sup> Studie vycházela z Brendiných pravidelných nákupů konkrétních kosmetických produktů, kontaktních čoček, nadměrně velkého oblečení, prášků na hubnutí a sladkostí, samoopalovacích krémů (v jejichž nákupech se objevovaly prodlevy signalizující dovolenou), pánské kosmetiky a konkrétně adresovaných vánočních přání. Viz DIXON, pozn. 100, s. 471-2.

například hlasově ovládaný „inteligentní osobní asistent a navigátor“ *Siri*<sup>99</sup> nebo *Project Glasses* společnosti Google,<sup>100</sup> který skrze speciální brýle zprostředkovává vstup do informačního okruhu v podstatě odkudkoliv. Nositelné technologické protézy své uplatnění obvykle nacházejí spíše v oblastech armádního průmyslu, medicíny a sportu – Google brýle ovšem tuto oblast, označovanou také jako *wearables* (tedy technologií nositelných na lidském těle), přenášejí do roviny běžného každodenního života.



**8. Google,**  
*Project Glasses* (2012).  
Google Glasses obsahují  
paměťový procesor,  
dotykový ovladač, mikrofon,  
kameru, reproduktory  
a senzory pohybu.

Zdá se, jako by se lidstvo skutečně pomalu přibližovalo některým kyberpunkovým vizím z 80. let. Člověk obohacený o protézu v podobě Google brýlí například nápadně připomíná postavy *Gargoylů* ze Stephensonova románu *Snowcrash* – bytostí, které ve snaze zachovat kontinuální připojení k *Metaverzu* obohacují svá těla o komicky vypadající protetické terminály a speciální datové brýle. Gargoylové jsou primárně groteskními, hloupě vypadajícími bytostmi, Google brýle ovšem samozřejmě implikují i představu důstojných a mocných kyborgů, jakým byl například Verhoevenův *RoboCop*.<sup>101</sup>

---

<sup>99</sup> *Siri* [online]. Apple Inc. ©2012 [cit. 20. 12. 2012]. Dostupné z: <<http://www.apple.com/ios/siri/>>

<sup>100</sup> *Project Glasses* [online]. Google ©2012 [cit. 20.11.2012]. Dostupné z: <<https://plus.google.com/+projectglass/posts>>

<sup>101</sup> *RoboCop* [film]. Režie Paul VERHOEVEN. USA, 1987.

Vývoj nových technologií v sobě nese příslib jakéhosi zkvalitnění lidského života a otevírá člověku nové možnosti existence. Zároveň ovšem technologie vzbuzují orwellovské obavy z postupné ztráty lidské autonomie ve prospěch plošného technologického dohledu, který člověk postupně přijme jako přirozený právě tak, jako si postupně zvykl na každodenní využívání internetu a mobilního telefonu. Tuto tradici dále umocňují různé geolokační služby jako je například *FourSquare*,<sup>102</sup> které se ve vyspělých zemích stávají běžnou součástí každodenní zábavy. Lidský život se tak postupně digitalizuje a přemísťuje do komplexních virtuálních prostředí, vybízejících své uživatele ke sdílení takřka všeho, co se jich týká. Nejčastěji je v tomto směru skloňováno jméno nejrozsáhlejší světové sociální sítě *Facebook*, která v roce 2012 sdružuje více než miliardu uživatelů.<sup>103</sup> Scott Bukatman v tomto kontextu přichází s otázkou, není-li *Facebook* současným reálným naplněním jeho konceptu terminální identity z 90. let.<sup>104</sup>

Dixon v souvislosti s akceptací technologií jako novodobých nástrojů dohledu hovoří o tzv. *feel-good faktor*u, odkazujícímu k pocitu bezpečí a ochrany před zločinem, který tyto nástroje v lidech vzbuzují.<sup>105</sup> Hranice mezi dobrým pocitem z bezpečí na jedné straně a obavou ze ztráty soukromí na straně druhé, jsou ovšem individuálně nastavené, a u mnoha osob se v souvislosti s novými technologickými inovacemi stále rozšiřují. Mocenský aspekt technologií tak bývá přirovnáván jak k Orwellovu *Velkému Bratrovi*,<sup>106</sup> tak k Foucaultovu *panopticismu*.<sup>107</sup> Téma dohledu

---

<sup>102</sup> *Foursquare* [online]. Foursquare ©2012 [cit 21.11.2012]. Dostupné z: <<https://foursquare.com/>>

<sup>103</sup> FOWLER, Geoffrey A. Facebook: One Billion and Counting. In: *U.S. edition of The Wall Street Journal* [online]. 4.11.2012 [cit. 21.11.2012]. Dostupné z: <<http://online.wsj.com/article/SB10000872396390443635404578036164027386112.html>>

<sup>104</sup> SHIN, Haerin; VIDERGAR, Angela B. Scott Bukatman on "Terminal Identity" and our Contemporary Lifestyle. In: *The Three Wise Monkeys* [online]. 11.8.2012 [cit. 25.11.2012]. Dostupné z: <<http://thethreewisemonkeys.com/2012/08/11/scott-bukatman-on-terminal-identity-and-our-contemporary-lifestyle/>>

<sup>105</sup> DIXON, pozn. 87, s. 438.

<sup>106</sup> ORWELL, George. *1984*. Praha: Naše vojsko, 1991. ISBN 80-206-0256-9.

<sup>107</sup> Panoptikon je typ institucionální budovy (typicky vězení, ústavu), jejíž design původně teoreticky navrhl anglický filosof Jeremy Bentham v 18. století. Koncept budovy byl založen na možnosti dohlížejícího neustále kontrolovat všechny chovance instituce tak, aby nemohli zpětně vidět jeho, respektive aby nebyli schopni rozeznat, jsou-li pozorováni. Benthamův koncept dále rozvedl Michel Foucault ve své knize *Dohlížet a trestat*. Viz FOUCAULT, Michel. *Dohlížet a trestat. Kniha o zrodu vězení*. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-86019-96-9.

pak nabývá obskurních rovin v oblasti populární kultury, která s odkazem na Orwellův román produkuje televizní show typu *Big Brother*,<sup>108</sup> a dává tak vzniknout mikro-komunitám osob, které jsou s dohledem smířené a spokojené, ba dokonce jej vyžadují. Haraway ovšem mocenský aspekt technologií přirovnává ještě k jinému Foucaultovu konceptu – totiž ke konceptu *biomoci*. Ten je založen na představě těla jako nástroje, skrze který může společnost kontrolovat a disciplinovat své členy. Tělo se podle Foucaulta stává místem pro realizaci ideologické a politické kontroly – ať už prostřednictvím medicíny, vzdělávacího systému nebo institucí práva. Haraway ovšem Foucaultovu tělesnou politiku na přelomu století považuje za „*chabou předtuchu politiky kyborga*“, kterou je potřeba redefinovat s ohledem na rapidní rozvoj v oblasti biotechnologického průmyslu. Pro tyto účely tak zavádí vlastní termín *techno-biomoc (techno-bio-power)*.<sup>109</sup>

Byla-li představa postčlověka z 80. a 90. let založena především na výtobytcích informační vědy a mechanických či virtuálních extenzích těla, je postčlověk přelomu 20. a 21. století dáván do souvislostí zejména s biotechnologiemi a umělými zásahy do genetické informace člověka. Nové možnosti (ať už reálné či potenciální) manipulace genetickou informací ještě prohlubují rozmlženost představ o tom, co je člověk a kde jsou hranice lidské přirozenosti.

---

<sup>108</sup> Viz Wikipedia: Big Brother (TV Series). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. Poslední změna 15.12.2012 [cit. 26.11.2012]. Dostupné z: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Big\\_Brother\\_\(TV\\_series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Big_Brother_(TV_series))>

<sup>109</sup> Viz GANE, Nicholas. When We Have Never Been Human, What Is to Be Done? Interview with Donna Haraway. In: *Theory, Culture & Society*. [online]. SAGE, London, Thousand Oaks and New Delhi, 2006, roč. 23(7–8), s. 148 [cit. 12.9.2012]. Dostupné z: <<http://tcs.sagepub.com/content/23/7-8/135.full.pdf+html>>



## 2. 5 Biomedica is the Message?

Pokročilý výzkum v oblastech genetického inženýrství, regenerativní a reprodukční medicíny, plastické a protetické chirurgie, psychofarmakologie, nanotechnologií a řady dalších oborů, označovaných jako *wet sciences* (tj. pracujících s biologickou tkání), dává vzniknout nové transdisciplinární oblasti tzv. NBIC věd.<sup>110</sup> Ta, jak název napovídá, sdružuje znalosti z oblastí nanotechnologie, biotechnologie, informačních věd a kognitivních věd. Cílem výzkumu v oblasti NBIC věd je, podobně jako tomu bylo v rámci vědeckého přístupu zformulovaného na *Macy Conferences* v 50. letech, hloubkově zkoumat a nyní již především „zkvalitňovat“ lidský životní cyklus. Technologie využívané NBIC vědami proto bývají označovány jako tzv. *human enhancement technologies (HET)*. Rozvoj NBIC věd implikuje neodarwinistické vnímání DNA jako esenciální informace o člověku, DNA zde přitom zastává roli kódu, vysvětlujícího podstatu života.<sup>111</sup> Redukce života na geny, a genů na informaci, pak dává vzniknout vizi reprogramování biologie a tudíž i života jako takového.

Příkladem oboru, aspirujícího na naplnění této představy, je regenerativní medicína. Ta v sobě, jakožto zastřešující vědní disciplína, kombinuje poznatky tkáňového inženýrství (*tissue engineering*), terapeutického klonování (*therapeutic cloning*), genové terapie (*gene therapy*) a metod pokročilé chirurgie (*advanced surgical techniques*), s cílem uměle regenerovat a syntetizovat biologické tkáně a eventuálně celé orgány, jinými slovy tedy naplnit onen koncept překlada genetického kódu na kód binární. Toho si slibuje dosáhnout prostřednictvím třech navazujících kroků, které podrobněji popisuje například Eugene Thacker.<sup>112</sup> Celý překlad má probíhat prostřednictvím: (1) odebrání kmenových buněk z biologického

---

<sup>110</sup> Komplementaritu oblastí NBIC dobře vystihuje slogan: *Co kognitivní vědci vymyslí, to nanovědci postaví, biovědci implementují a IT vědci sledují a řídí*. Viz SARNOVSKÝ, Ján. Úvahy a zamyslenia na tému kybernetika a teória riadenia. In: *AT&P journal* [online]. 2005/9 [cit. 28.11.2012]. Dostupné z: <<http://www.atpjournals.sk/buxus/docs/atp-2005-09-44.pdf>>

<sup>111</sup> Vůči tomuto biologickému determinismu se ovšem vymezují například zastánci hermeneutiky živého, kteří význam genetického kódu spatřují ve způsobech, jakými je interpretován samotným tělem. V tomto smyslu se vyjadřuje i biolog Anton Markoš, podle kterého nelze tvrdit, že by „DNA kód tvořil život“. Viz MARKOŠ, Anton. *Tajemství hladiny. Hermeneutika živého*. Vesmír, edice Medúza, 2000. ISBN: 80-86569-67-5

<sup>112</sup> THACKER, Eugene. *Data Made Flesh: Biotechnology and the Discourse of the Posthuman*. In: *Cultural Critique*, 2003, č. 53, s. 90-93 [online]. University of Minnesota Press [cit. 10.08.2012]. Dostupné z: <<http://www.jstor.org/stable/1354625>>

těla a jejich zakódování do binárního kódu pomocí genetických diagnostických nástrojů jako jsou DNA čipy a bioinformatické softwary, (2) následného rekódování neboli přeprogramování tohoto binárního kódu, tj. v praxi jejich nasměrováním na vývoj v buňky určitého typu tkáně a konečně (3) jeho zpětným dekódováním zpět do kódu genetického. Takto upravené buňky mají být následně transplantovány zpět do biologického těla, ze kterého byly odebrány, případně mají být vloženy do příslušného orgánu a uskladněny pro pozdější využití jako tzv. *off-the-shelf-organs*, tj. transplantovatelné orgány různých kvalit a proporcí, které budou neustále připraveny v bioreaktorech pro okamžité využití.

Nové možnosti NBIC věd se ovšem nerozvíjejí pouze na vědecké půdě a dávají vzniknout fenoménu *citizen science*, odkazujícímu k experimentům realizovaným nadšenci z různých oblastí, bez závislosti na jejich akademickém vzdělání a institucionálním zaštitění. Vývoj nových technologií a se tak rozšiřuje z prostředí vědeckých laboratoří do prostoru experimentálních komunitních center, označovaných nejčastěji jako *hackerspaces* nebo *fablabs*. Experimentální povaha *citizen science* vychází z kutilské tradice *DIY (Do It Yourself)* a z odkazu literárního žánru biopunku, a dává tak vzniknout tzv. *DIY bio* kultuře.

### **2. 5. 1. Biopunk & Biohacking**

Termín biopunk se objevuje v 90. letech, původně jako označení literárního sub-žánru *science fiction*, volně navazujícího na *cyberpunk* 80. let. Na rozdíl od *cyberpunku* ovšem biopunk neklade takový důraz na protetické extenze těla, tedy jakési hardwarové modifikace těla zvnějšku, ale v souladu s rozšiřující se biotechnologickou tradicí se soustředí na *wetware*, tedy zásahy do vnitřní genetické struktury organismu. Záběr biopunku ovšem postupně překračuje hranice oblasti *science fiction* a stává se z něj označení reálného subkulturního hnutí experimentátorů, tzv. *biohackerů*. Ti se sice hlásí k *hackerské* tradici 60. let, spíše než na hackování strojů a počítačových programů se ovšem zaměřují na hackování živých organismů na molekulární úrovni, k čemuž využívají jak znalosti technologických hardwarů a softwarů, tak znalosti z oblasti biologie a medicíny.

Základní východiska biopunku shrnuje lingvistka, softwarová vývojářka a sci-fi autorka Meredith L. Patterson ve svém *Manifestu biopunku*, kde zdůrazňuje nutnost nezávislosti biopunku na světě „velké vědy“, obvykle spojovaném s finančně nákladnými postupy a vybavením.<sup>113</sup> Možnost klást si otázky a provádět výzkum bez institucionální záštity vymezuje Patterson jako základní právo každého člověka, srovnatelné se svobodou slova a náboženského vyznání. Posláním biohackera, jakožto nositele myšlenky biopunku, je podle ní šířit ideu otevřené spolupráce, vyvíjet široce dostupné laboratorní nástroje, technologie a metody, a v neposlední řadě bojovat proti právnímu omezování svobodného přístupu k informacím. Klíčovou strategií biopunku je tedy experiment. Kdykoliv se objeví nová otázka, je nutné hledat na ni odpověď a v duchu *open source* strategie<sup>114</sup> zveřejňovat své pracovní postupy tak, aby je pro potřeby svého zkoumání mohl využít kdokoliv další. Takto shrnutá zní myšlenka biopunku poněkud radikálně a zavání možným rizikem, plynoucím z onoho biohackerského „amatérismu“. Patterson ovšem v *Manifestu* zmiňuje důležitost zodpovědného přístupu biohackerů k jejich práci. Ten sice nijak blíže nespecifikuje, odkazuje ovšem k tradici poučeného hackování a dodržování základních etických principů.

K nejradikálnějším biopunkerům (nebo spíše biopunkerám) patří Lepht Anonym, průkopnice na poli biohackingu a zastánkyně striktního DIY přístupu, která dojem bezpečného a uváženého hackování příliš nepodporuje. Anonym pro své domácí chirurgické zákroky, realizované zcela bez anestezie, využívá nástroje v podobě běžného kuchyňského vybavení. Na tom by v kontextu DIY biohackingu nejspíš nebylo nic znepokojujícího, kdyby ovšem na svém blogu veřejnost neinformovala o svých halucinogenních psychických stavech nebo pravidelných zánětech a infekcích.<sup>115</sup> Z diskuze pod jejími příspěvky i z reakcí ostatních, podobně tělesně zaměřených biohackerů (označovaných také jako *grinders*), je ovšem patrné, že Anonym je považována za skutečně radikální postavu, spíše než za „typický

---

<sup>113</sup> PATTERSON, Meredith L. A Biopunk Manifesto. In: *Livejournal* [online] 30.01.2010 [cit. 14.12.2012]. Dostupné z: <<http://maradydd.livejournal.com/496085.html>>

<sup>114</sup> Open source software je počítačový software s otevřeným zdrojovým kódem, který lze legálně šířit a dále jej využívat pro své účely.

<sup>115</sup> *Sapiens Anonym* [online]. Lepht Anonym @2012 [cit 15.12.2012]. Dostupné z: <<http://sapiensanonym.blogspot.cz/>>

příklad“.<sup>116</sup> Za ten by se dala považovat spíše biopunková komunita grinderů *Grindhouse Wetwares*, sestávající z programátorů, inženýrů a techno nadšenců všeho druhu, jejichž DIY přístup lze alternativně označit také jako DIWO (*Do-It-With-Others*). Skupina lidí kolem *Grindhouse Wetwares* je mimo jiné známá pro experimenty s funkčním subdermálním implantátem v podobě neodýmiového magnetu, který je vkládán pod kůži břicha ukazováčku. Vzhledem k tomu, že je tato část těla protkaná velkým množstvím nervových zakončení, získává tak údajně majitel implantátu „šestý smysl“, v podobě schopnosti vnímat elektromagnetické pole. Činnost těchto biohackerů, experimentujících v biopunkovém duchu s posouváním hranic vlastního těla, je ovšem spíše okrajovou oblastí *DIY bio* kultury, přesouvající se z tradice antropocentrismu k jakémusi „antropoexcentrismu“. Jako taková se tedy spíše než do oblasti kritického posthumanismu, kterým se tato práce zabývá, řadí do oblasti transhumanismu (viz kapitola 2.6).

Oblast biohackingu ovšem zahrnuje i o poznání méně radikální přístupy a v posledních několika letech se myšlenka *DIY bio* šíří spíše v podobě zmiňovaných hackerspaců a fablabů. Na těchto místech se scházejí hackeři s různými znalostmi a zájmy, kteří se spíše než modifikací vlastního těla zabývají komplexněji pojatými NBIC experimenty. K těm se (mezi mnoha jinými) řadí například projekt *biotiskárny (bioprinter)*, který vyvíjí kalifornský hackerspace *BioCurious*.<sup>117</sup> Tiskárna sestavená ze dvou CD mechanik, kazety inkoustové tiskárny a Arduina<sup>118</sup> sice zatím neumožňuje tisk skutečných lidských orgánů, dokázala již ovšem reprodukovat řadu biologických materiálů – z rostlinných buněk například úspěšně vytiskla skutečný organický list. Na biotiskárně pracuje i skupina lidí kolem biohackerské laboratoře *Hacketeria*, která mimo jiné vyvíjí DIY digitální mikroskopy, založené na hacku klasické webkamery. *Hacketeria* zároveň veřejnosti v roce 2012 představila mechatronické srdce

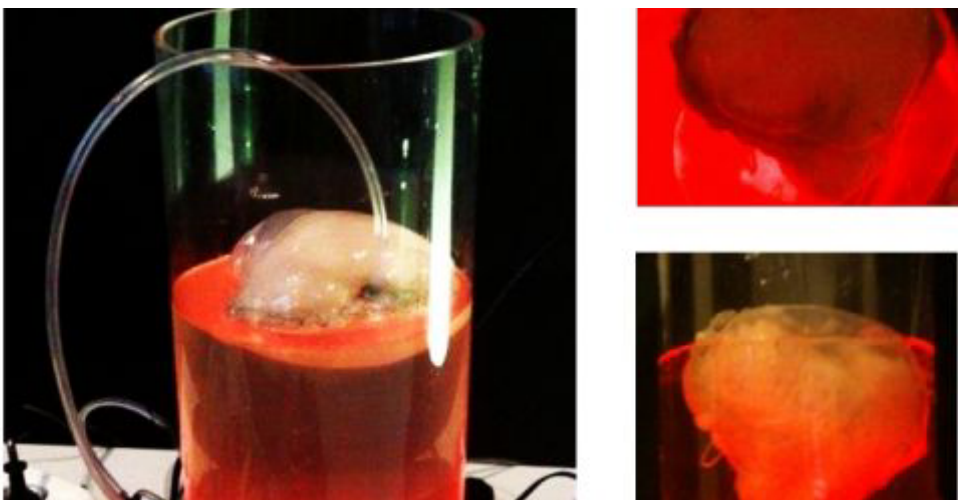
---

<sup>116</sup> Viz POPPER, Ben. Cyborg America: inside the strange new world of basement body hackers. In: *The Verge* [online]. 08.08.2012 [cit. 18.11.2012]. Dostupné z: <<http://www.theverge.com/2012/8/8/3177438/cyborg-america-biohackers-grinders-body-hackers>>

<sup>117</sup> *BioPrinter Community Project Night* [online]. BioCurious ©2012 Meetup [cit. 06.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.meetup.com/BioCurious/events/84480952/>>

<sup>118</sup> Arduino je otevřená elektronická platforma, založená na jednoduchém, uživatelsky přístupném hardwaru a softwaru, využívaná kutily, hackery, umělci i designéry.

pěstované za pomoci mikrobiální celulózy, které může teoreticky sloužit jako základ pro vypěstování funkčního lidského orgánu.<sup>119</sup>



**9.Hacketeria,**  
*SRCE* (2012).

Srdce vypěstované z buněk bakterie *Gluconacetobacter xylinus*. Východisko pro pěstování umělých lidských orgánů?

Většina hackerspaců zároveň funguje jako otevřená, veřejnosti přístupná platforma, nabízející zájemcům možnost účastnit se přednášek, prezentací a workshopů, případně i spolupracovat na samotných projektech. To vše nabízí i pražský hackerspace *Brmlab*, kde mimo jiné vznikla jedna z prvních 3D tiskáren na světě *RepRap*<sup>120</sup> nebo DIY stimulátor mozkových vln *BRainMachine*.<sup>121</sup> Jakkoliv v současné době všude po světě vznikají stovky podobných hackerspaců a DIY biolaboratoří, v tomto textu bohužel nemám prostor se jimi dále zabývat. Nezbývá než shrnout, že tyto projekty bezesporu přispívají jak k samotnému NBIC rozvoji, tak k celkovému zpřístupňování této vědecké oblasti a osvětě zainteresované veřejnosti.

---

<sup>119</sup> *SRCE* [online]. Hacketeria, 16.11.2012 [cit. 06. 12. 2012].  
Dostupné z: <<http://hackteria.org/?p=1765#more-1765>>

<sup>120</sup> *RepRap* [online]. Brmlab. Poslední změna 17.08.2011 [cit. 07.12.2012].  
Dostupné z: <<https://brmlab.cz/project/reprap>>

<sup>121</sup> *BRainMachine* [online]. Brmlab. Poslední změna 27.08.2012 [cit. 07.12.2012].  
Dostupné z: <<https://brmlab.cz/project/brainmachine>>

Od ranně kyberkulturního odmítání těla, hlásaného zejména subkulturou hackerů, přes kyberpunková technologicky extendovaná těla, až po současný „biotech boom“, se tedy posthumanismus a jeho teoretický koncept překračování tělesných limitů neustále vyvíjí a aktualizuje. Podle mnohých autorů se takto postupně přibližuje praxi. Joanna Zylińska například hovoří o pozvolném přechodu do věku *soft kyborgů*, odkazujícímu ke společnosti složené z jakkoliv biotechnologicky vylepšených lidských jedinců.<sup>122</sup> Proměna těla a potažmo i lidské identity přestává být otázkou science fiction, člověk získává možnost experimentovat a sám se transformovat do svého *druhého*, se všemi potřebnými náležitostmi. Může měnit své pohlaví nebo barvu pleti a upravovat svůj vzhled tak, aby se ve svém těle cítil „jako doma“. Biotechnologie tak umožňují jednou provždy překročit přirozenou lidskou danost. Jak shrnuje Denisa Kera:

„Vše původní, božské a dané se relativizuje a nastupuje doba experimentů, monster a kyborgů.“<sup>123</sup>

Eugene Thacker o 21. století hovoří jako o *biotechnologickém století* (*biotech century*): Rozkrytí lidského genomu v rámci *Human Genome Project* dává vzniknout novým možnostem genové manipulace zárodečných buněk, pokročilým metodám klonování i fenoménu genového patentování, a otázka lidské identity i tělesnosti tak nabývá zcela nových rozměrů. *Human enhancement technologies* do lidského života zasahují ve stále větším rozsahu a snaha o zdokonalení přirozeného člověka je patrná nejen v oblastech léčebné medicíny, ale i v oblastech učení, sportu nebo krásy. Vedle terapeutických zákroků se tak rapidně rozvíjí i oblast zákroků neterapeutických, řízených touhou po dosažení fyzické i psychické dokonalosti. Urban Wiesing v tomto ohledu rozlišuje dvě různé motivace: *Restituo ad integrum* (zákroky vedené snahou o nápravu postiženého člověka do „normálního“ stavu) a *transformatio ad optimum* (zákroky zdokonalující „normální“ zdravotní stav člověka).<sup>124</sup> V dnešní multikulturní

---

<sup>122</sup> ZYLINSKA, Joanna. *The Ethics of Cultural Studies*. Continuum, London, 2005. ISBN: 978-0826475244.

<sup>123</sup> KERA, Denisa. Kyberfeminismus mezi uměním a globální technokulturou. In: *Časopis Ateliér*, 2008, r. 21, č. 1, s. 2.

<sup>124</sup> WIESING, Urban. The History of Medical Enhancement: From Restitutio ad Integrum to Transformatio ad Optimum? In: *Medical Enhancement and Posthumanity*. Ed. B. Gordijn, R. Chadwick. Springer Science + Business Media B.V, 2008. ISBN: 978-1402088513.

společnosti je ovšem obtížné definovat, co je oním stavem, který by se dal označit jako *optimum*. Představa o dokonalosti je kulturně podmíněná, a Wiesing proto hovoří o budoucí společnosti složené z množství různých bytostí, modifikovaných k obrazu svému, na základě pluralistické strategie *transformatio ad optima*. Tato strategie se zdá být na míru šitá pro všechny výše popisované kyborgy a jiné hybridní bytosti.

Vize o diverzní společnosti svobodně se utvářejících bytostí ovšem představuje pouze jednu stranu mince. Ta druhá má podobu dystopických obav z možné unifikace společnosti, která bude sestávat z dokonalých šablonovitých lidí, vytvořených na základě stejného, západní ideál kopírujícího mustru. Biolog Lee M. Silver pak zmiňuje možná negativa genové terapie, která podle něj může vést k novému třídnímu dělení společnosti.<sup>125</sup> Silver nastiňuje neo-eugenickou představu tzv. *Gen-Rich třídy*, která se bude vymezovat vůči třídě obyčejných, geneticky neupravených a potažmo automaticky znevýhodněných lidí. Denisa Kera se v souvislosti s genetickým inženýrstvím, a zejména s novými možnostmi umělého oplodnění, zmiňuje o narušování tradičního biologického modelu rodičovství.<sup>126</sup> Tento posun ilustruje na příkladu internetové služby *Donor Sibling Registry*, která pomáhá propojovat matky, uměle oplodněné stejným dárce. Podle vlastních údajů<sup>127</sup> již služba propojila téměř deset tisíc nevlastních sourozenců (a v mnoha případech i jejich rodičů – tedy dárců spermatu nebo vajíček), a postupně tak dává vzniknout zcela novému typu jakési multinukleární, posthumánní rodiny.

Genetické modifikace – ať už terapeutické či neterapeutické – vzbuzují řadu etických dilemat: Co je „špatný“ a „dobrý“ gen a kdo by o tom měl rozhodovat? Do jaké míry je genetický kód soukromým vlastnictvím a kde jsou hranice v jeho rozkrývání a reprodukci? Povede genové patentování ke koncentraci moci v rukou farmaceutických společností? Jsou tedy genetické inženýrství a všeobecně jakékoliv

---

<sup>125</sup> SILVER, Lee M. *Remaking Eden: Cloning and Beyond in a Brave New World*. New York: Avon Books, 1998. ISBN 978-0380974948.

<sup>126</sup> KERA, Denisa. *Bionetworking Over DNA and Biosocial Interfaces: Connecting Policy and Design*. In: *Genomics, Society and Policy* [online] 2010, r.6, č.1 [cit. 08.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.hss.ed.ac.uk/genomics/documents/Kerafinal.pdf>>

<sup>127</sup> *Donor Sibling Registry* [online]. Donor Sibling Registry ©2000-2012 [cit. 09.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.donorsiblingregistry.com/>>

nové technologie příslibem lepší budoucnosti nebo spíše hrozbou? Tyto a další podobně zaměřené otázky dávají vzniknout samostatnému odvětví etiky, označovanému jako bioetika. Ta zainteresovanou společnost dělí na tábor bio-konzervativců, oproti kterému se staví optimisticky smýšlející biopunkeři, biohackeři a transhumanisté, které lze zařadit do souhrnné kategorie bio-progresivního přístupu.

## 2. 5. 2 Bioetika

Většina skeptiků a konzervativně orientovaných autorů věří v přirozené uspořádání věcí a zásahy do přírodního řádu, potažmo do lidského těla, chápe jako neetické a nemorální potlačování přirozené lidské esence. Zásadní je zde ovšem otázka toho, co vlastně je ona esence, respektive kde jsou hranice jejího překračování. Francis Fukuyama tuto esenci spatřuje v respektu člověka k tradicím, spiritualitě, schopnosti nalézt v životě jakousi hlavní a jednotící hodnotu a ochotě ponechat určité části přírody neprozkoumané a neporušené. Tyto vlastnosti souhrnně označuje jako přirozený lidský *Faktor X*, jehož narušováním dojde k postupné ztrátě kontroly člověka nad sebou samým. V knize *Our Posthuman Future* představuje svou dystopickou vizi budoucnosti naplněné mocenskými boji o vlastnictví DNA, kdy nebude přikládán význam základním lidským právům a morálním kategoriím.<sup>128</sup>

V souvislosti s rozkrytím lidského genomu hovoří Fukuyama o nové stratifikaci společnosti na základě individuální genetické kvality, tj. např. očekávané délky života nebo pravděpodobnosti onemocnění zhoubnými chorobami (tu pak dává do úzké souvislosti s finanční dostupností genové terapie, o které se zmiňuje například i Silver v jeho *GenRich třídě*). Zásahy do přirozeného životního cyklu, mapování a sekvencování lidského genomu a nové formy bio-kapitálu (ať už v podobě vlastnictví genových patentů nebo cenové politiky farmaceutických koncernů), podle něj implikují nové způsoby governmentality. Fukuyama tak rozvíjí výše zmíněný koncept biomoci Michela Foucaulta, respektive koncept techno-bio moci Donny Haraway. Zájem o genetické modifikace přitom přičítá rostoucí

---

<sup>128</sup> FUKUYAMA, Francis. *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. Profile Books, London, 2002. ISBN: 978-0312421717.



komercializaci společnosti, která se pod vlivem reklamy odmítá smířit s přirozenými procesy, jakými jsou stárnutí a umírání. Anti-ageing terapie a formování „nestárnoucí“ populace ovšem podle něj v budoucnu vyvolají demografické disproporce a eventuálně i ekonomický a ekologický kolaps společnosti. Genetické modifikace plodu a možnost designování vlastního potomka podle svých preferencí, pak vnímá jako novodobou eugeniku, která může narušit přirozené genderové rozložení populace, a spíše než ke zrušení společenských stereotypů povede k jejich negativnímu prohlubování (uvádí zde příklad Číny, kde by taková možnost pravděpodobně způsobila markantní nárůst narozených chlapců).

V opozici vůči Fukuyamovi a podobně pesimisticky smýšlejícím autorům stojí silná skupina optimistů, vycházející z přesvědčení, že technologický pokrok a lidská touha po sebezdokonalování jsou přirozenou součástí kulturního vývoje společnosti. Zmiňovaný McLuhanův výrok, týkající se přirozené povahy symbiotického prolínání člověka a technologií (viz kap. 1.2.3), má v současné době silnou podporu, zejména v podobě technodeterministicky orientovaných myšlenkových proudů, jako jsou již zmiňovaný transhumanismus nebo přidružený extropianismus.<sup>129</sup> Zastánci těchto hnutí pracují s představou blízké budoucnosti, ve které bude tradiční model člověka nahrazen novým vývojovým článkem postčlověka, tentokrát ovšem ve smyslu jakéhosi dokonalého *super-* či *nadčlověka*.<sup>130</sup> Tohoto stádia má být dosaženo prostřednictvím postupného prodlužování průměrné i maximální délky lidského života a navyšování lidských mentálních i fyzických schopností do takové míry, kdy již označení člověk začne být zastaralé a ztratí na významu. K tomuto posunu má dojít kdesi ve více či méně vzdálené budoucnosti, v neurčitěm bodě časoprostoru označovaném jako fáze *singularity*. Příslibem k dosažení této fáze mají být kromě regenerativní medicíny a dalších inovací v oblasti NBIC věd také radikálnější metody, jako jsou kryoprezervace (zamrazování mrtvého lidského těla s vidinou jeho

---

<sup>129</sup> Termín transhumanismus vychází z italského slova *transumanare*, které ve smyslu „překročení hranic lidského vnímání“ vůbec poprvé zmiňuje Dante Alighieri, ve své *Božské komedii*. V současné době ovšem bývá původ tohoto termínu vysvětlován jako zkratka sloganu „*human in transition*“. Pojem *extropianismus* pak vychází z termínu *extropie*, který odkazuje ke schopnosti inteligentního člověka zvyšovat organizovanost vesmíru a tím působit celkový pokles jeho entropie. Viz *Transhumanist FAQ* [online]. Extropy Institute ©2003 [cit. 09.08.2012]. Dostupné z: <<http://www.extropy.org/faq.htm>>

<sup>130</sup> Transhumanisté v tomto kontextu používají obě slova *posthuman* i *transhuman*: „*A transhuman is a human in transition. We are transhuman to the extent that we seek to become posthuman and take action to prepare for a posthuman future.*“ (Ibid.)

budoucího oživení), nebo realizace plně funkčního neurálního exokortexu (externí mozkové extenze navyšující celkovou mozkovou kapacitu). Svého cíle, tedy dosažení onoho „superčlověčenství“, se transhumanisté snaží dosáhnout také prostřednictvím šíření osvěty o potenciálním přínosu *human enhancement technologies* a propagací idey „nového lepšího života“.

K aktivním propagátorům transhumanistické ideologie patří například Nick Bostrom, který pro tyto účely zakládá několik tematických vzdělávacích institucí (např. *The Institute for Ethics and Emerging Technologies*, *Future of Humanity Institute* nebo *Humanity+*), nebo Gregory Stock, který možný přínos lékařského využití biotechnologií popisuje v knize *Redesigning Humans*.<sup>131</sup> Podle Stocka je biotechnologický vývoj nevyhnutelný a je proto vhodné využít jej co nejefektivněji, ať už v rámci terapeutických či neterapeutických zákroků. Radikálnější autoři jako např. Hans Moravec, Vernon Vinge nebo Ray Kurzweil, dokonce předpovídají budoucí institucionalizaci praktik skenování mozku (*brain scanning*) a možnost ukládání lidského vědomí v hardwaru stroje (*mind uploading*). Silně optimističtí transhumanističtí vizionáři tak pracují s představou *transformatio ad infinitum*, tedy postupným vylepšováním člověka až do fáze jeho nesmrtelnosti. Kurzweil například hovoří o tzv. techno-nesmrtelnosti (*techno-immortality*), kdy bude prostřednictvím *mind uploadingu* možné kompletně nakopírovat lidské vědomí a vtělit jej do digitálního nosiče, který bude navždy přežívat v kyberprostoru. Gerontolog Aubrey de Grey dokonce zmiňuje možnost reálné biologické nesmrtelnosti, které by podle něj mohlo být dosaženo prostřednictvím transplantace uměle vytvořených genů namísto genů biologických, přirozeně stárnoucích.

Jak již bylo naznačeno v závěru první kapitoly, vzhledem k jejich společnému ústřednímu tématu – tedy prolínání člověka a nových technologií – bývá transhumanismus často považován za synonymum posthumanismu. Jejich myšlenková východiska jsou však zcela odlišná, a jako odlišná proto chápu i oba směry. Podobně uvažuje i David Roden,<sup>132</sup> který o transhumanismu hovoří jako

---

<sup>131</sup> STOCK, Gregory. *Redesigning humans: choosing our children's genes*. London: Profile Books, 2002. ISBN: 978-0618340835.

o *spekulativním posthumanismu*, a vymezuje jej od *kritického posthumanismu*, nebo Eugen Thacker, který *kritický posthumanismus* podobným způsobem odlišuje od *technooptimistického extropianismu*.<sup>133</sup>

Od utopických transhumanistických vizí se dále vymezuje jak Hayles, která je chápe jako radikální odklon od původní myšlenky kritického posthumanismu 80. a 90. let, tak Haraway, která o utopické transhumanistické ideologii hovoří jako o „*technoidiocii*“. Transhumanisté podle ní svým přístupem přispívají k dezinterpretaci původního významu termínu posthumanismus, který proto ve svých textech raději přestala využívat.<sup>134</sup> V rámci vyhnutí se podobným nedorozuměním tedy na tomto místě považuji za vhodné vymezit, v jakém smyslu s termínem posthumanismus pracuji já a jasně jej od futuristického transhumanismu odlišit.

## 2. 6 Posthumanismus versus transhumanismus

V první kapitole jsem posthumanismus vymezila od misantropického odmítání člověka s argumentem, že se nejedná o opuštění člověka jako takového, ale spíše o opuštění jeho pozice jako centrálního prvku v řádu věcí. Ani transhumanismus neodkazuje k jakémusi terminálnímu ukončení existence člověka, ale spíše k jeho kontinuálnímu vylepšování do potenciální fáze fyzické i psychické dokonalosti. V rámci jeho odlišení od kritického posthumanismu je tedy v první řadě potřeba jasně definovat různá historická východiska obou směrů. Transhumanismus navazuje na humanismus a osvícenský racionalismus, je antropocentrický, jeho cílem je dosažení dokonalosti a jakási maximalizace lidského blaha.<sup>135</sup> Vytyčuje si jasný cíl: Prostřednictvím obhajování a postupné legitimizace (bio)technologických extenzí člověka dosáhnout reálné fáze *superčlověčenství*, která bude zárukou spokojenějšího

---

<sup>132</sup> RODEN, David. Deconstruction and Excision in Philosophical Posthumanism. In: *Journal of Evolution and Technology* [online]. 2010, r.21, č.1, s. 27–36 [cit. 11.08.2012]. Dostupné z: <<http://jetpress.org/v21/roden.htm>>

<sup>133</sup> THACKER, pozn. 112, s. 73

<sup>134</sup> Možná i zde se nachází její inspirace k přesunu od termínu *kyborg/postčlověk* k termínu *Companion Species*. Viz GANE, pozn. 109, s. 146.

<sup>135</sup> *Transhumanist FAQ*, pozn. 131.

života na Zemi. Veškeré zásahy do lidského těla jsou zde tedy motivovány hédonistickou snahou o jeho vylepšení, zdokonalení a zkrášlení. Výše popsany koncept překračování tělesných limitů v podání autorů kriticky orientovaného posthumanismu je oproti tomu nutné chápat pouze metaforicky, ve smyslu vymanění se z rigidní dualistické kategorizace člověka, a nikoliv jako snahu o jeho překročení na evolučním žebříčku. Vůči transhumanistickému pojetí se vymezují i již zmiňovaní Halberstam a Livingstone, když zdůrazňují, že koncept postčlověka neodkazuje k vylepšování „zastaralého“ lidského těla v rámci jakési novodobé evoluční fáze jeho vývoje, ale spíše k redistribuci odlišnosti, ve smyslu volného utváření lidské identity. Technologie je v podání transhumanistů považována za pouhý neutrální nástroj v rukou člověka, jakožto hlavního hybatele změny, nikoliv za rovnocenného aktanta, jak to popisují například Latour nebo Deleuze a Guattari.<sup>136</sup>

Současný transhumanismus tedy s termínem postčlověk pracuje v souvislosti s (bio)technologickými extenzemi člověka, které eventuálně povedou k jeho zdokonalení a upevnění jeho svrchované pozice jako centrálního řídicího principu světa. Zatímco posthumanistický postčlověk je manifestací variability a flexibility, překročením sebe sama coby centrální esence veškerého bytí, transhumanistický postčlověk je návratem k jednotě a stejnosti, touhou po vytvoření receptu na univerzální model zdraví, inteligence a krásy. Svou roli v rozlišování obou směrů hraje také časový horizont pojetí postčlověka. Zatímco transhumanisté hovoří o blízké budoucnosti (singularita), časové hledisko autorů z oblasti kritického posthumanismu není sourodé: Někteří hovoří o aktuálním stavu, někteří o blízké budoucnosti a někteří tvrdí, že jsme byli postlidmi vždy. Podobně jako u kyborga zde hraje roli šíře definice, jakou je postčlověk vymezen, což je, jak se zdá, čistě subjektivní záležitost. Jako takovou chápe historii postčlověka (respektive kyborga) i Donna Haraway:

„Možná jeho kořeny spadají do pozdního 19. století, možná do 30. let 20. století, možná ale jeho vznik souvisí až s druhou světovou válkou a možná také vznikl mnohem později. Záleží

---

<sup>136</sup> Nazírání technologie jako pasivního neutrálního nástroje, bez návaznosti na historický, sociální a politický kontext, je jedním z nejčastějších bodů kritiky transhumanistické ideologie. Viz např. Hayles, pozn. 60 s. 2-3 nebo Thacker, pozn. 112 s. 70.

na vás, na tom, k jakým účelům jej chcete využít. Určitě se ovšem jedná o relativně nový koncept.“<sup>137</sup>

Podobně postčlověka ukotvuje i Robert Pepperell, podle kterého můžeme počátky posthumanismu klást do souvislosti s průmyslovou revolucí a 1. světovou válkou, stejně jako s Herakleitovou filosofií.<sup>138</sup> Vzhledem k procesuální povaze posthumanismu lze shrnout, že jeho přesná časová datace nehraje důležitou roli a jedná se o víceméně nadčasový koncept. Tato nesourodost je ostatně dalším z distinktivních znaků posthumanismu. Transhumanisté se prezentují jako hierarchicky organizované hnutí, zaštitěné vlastním manifestem, vzdělávacími institucemi a vůdčími osobnostmi. Posthumanismus oproti tomu nenavrhuje žádnou ucelenou a univerzálně přijímanou teorii, naopak staví na širokém množství různých, často se vzájemně vylučujících pojetí. Nelze proto hovořit o jakémsi hnutí „posthumanistů“, posthumanismus je zkrátka neohraničený myšlenkový proud bez pevné členské základny a hierarchické organizace, nemá jasně specifikovaný ideový rámec ani cíle. Namísto institucionalizované povahy nabízí myšlenkovou platformu, otevřenou různým interpretacím lidské integrity a vztahu člověka s ostatními živými i neživými entitami. Nemá tedy jasně vymezené pojmosloví, nepracuje s přesnými daty a nenabízí jednotnou vizi toho, co vlastně je onen postčlověk.

## 2. 7 Posthumanismus jako věk nejistoty

Na základě výše nastíněných historických východisek posthumanismu můžeme říci, že se jedná o myšlenkový směr stavějící na otevřenosti a nejistotě. Vymezení se od centrálního řídicího principu světa a opuštění představy lineárního hierarchického řádu, ve prospěch neuspořádaného síťového systému, založeného na emergentních vztazích, s sebou nutně nese i odklon od (humanismem zaručované) jistoty a prediktability. Éra humanismu je charakteristická jistou představou o povaze světa i o roli, jakou v něm zastává člověk. Éra posthumanismu je potom založena na pravém opaku. Posthumanismus nepátrá po esenci člověka a odpovědi na

---

<sup>137</sup> „Maybe you could date it from the late 19th century, or maybe it's better to track it through the 1930s, or through the Second World War, or after. Depending on what you want to foreground, you could track it in different ways, but it's pretty recent.“ Viz GANE, pozn. 109, s. 146.

<sup>138</sup> PEPPERELL, pozn. 22, s. 155.

existenciální otázky typu „Kdo jsme“ a „Proč jsme tady“. Tato odpověď by ostatně vyžadovala úplnou znalost všeho, všech principů a zákonů, kterými se řídí život člověka a vůbec celý vesmír. Jakákoliv, byť drobná, neznalost by znamenala vyvrácení úplnosti této potenciální odpovědi, tedy jinými slovy její celkové popření. Určité formě nejistoty, v podobě pochybování o platnosti vlastní existence, člověk čelí od nepaměti. Doba průmyslové revoluce a počátek prosakování technologií do většiny oblastí lidského života tuto nejistotu ještě prohlubuje, stejně tak, jako později období počítačové revoluce a éra biotechnologií.

Immanuel Kant určitou bezradnost považuje za pevnou součást lidské přirozenosti, když říká, že čím více toho člověk o sobě ví, o svých biologických pochodech, psychických stavech, své historii nebo o sociální struktuře společnosti, do kterých se sdružuje, tím méně je schopen odpovědět na to, kým nebo čím vlastně je.<sup>139</sup> V tomto ohledu je tedy posthumanismem nastolený posun od řádu směrem k chaotické diskontinuitě, doprovázené všudypřítomnou nejistotou, možné přijmout jako přirozenou součást společenského vývoje. Spíše než důvodem k panice, by ovšem tato nejistota měla být jakousi motivací k prohlubování našich znalostí o světě a odhalování nových souvislostí. Neustálá dekontextualizace a následná rekontextualizace ustálených pravidel udržuje řád věcí v pohybu a vytváří půdu pro vznik nových poznatků. Pepperell v *Manifestu posthumanismu* připomíná, že pocit jistoty je pouhým klamem, plynoucím ze sladké nevědomosti a nedostatku informací. Narůstající množství informací, které má člověk k dispozici, tedy tento klam narušuje.<sup>140</sup>

V rámci boření zavedených tradic, zažitých stereotypů a zdánlivě nezvratitelných pravd, je tedy potřeba získávat co možná největší množství různých informací, názorových hledisek, interpretací a kritických reflexí. Jak již bylo naznačeno v úvodu této práce, je proto vhodné doplnit exaktní akademický jazyk vědy ještě o další perspektivu. S ohledem na komplexní a neuspořádanou povahu posthumanistického diskurzu, nacházejícího se na pomezí reality a fikce, se pro tyto

---

<sup>139</sup> PELCOVÁ, Naděžda. *Filosofická a pedagogická antropologie*. Praha: Karolinum, 2000, s.11. ISBN: 9788024600765.

<sup>140</sup> PEPPERELL, pozn. 22, s. 184.

účely jako vhodná jeví perspektiva umělecká. Posthumanismem hlásaný imperativ překračování ustálených hranic je ostatně jednou z esenciálních součástí uměleckého experimentu, a není proto překvapující, že je čitelný v mnoha různých uměleckých formách.

Posthumanistické myšlenky bývají kritizovány pro svou vágnost, neurčitost a nejasnost. Ta pramení mimo jiné i z jejich povahy jakožto čistě teoretických konceptů, které jsou bez uvedení do praxe obtížně uchopitelné. Různé vize posthumánního bytí, ať už v podobě kyberfeministického ztotožňování ženy a stroje, nebo oslavování různých jiných lidsko-strojových hybridů, se mohou jevit jako prázdné a nepodložené fantasmagorie. Umělecké ztvárnění pak představuje vhodný prostředek ke zhmotnění posthumanistických teorií, jinými slovy tedy k jejich uvedení do více či méně srozumitelné praxe. Interpretace společenských fenoménů je ostatně světu umění vlastní – umělecká reflexe tedy může být relevantním zdrojem alternativních významů, a zpětně tak nabízet inspiraci pro teoretiky a vědce.

### 3. Umělecká reflexe posthumanismu

Téma posthumanismu se společně s érou kyberkultury, a zejména pak s obdobím kyberpunku, stává pevnou součástí kulturních a uměleckých narativů a fenomény jako kyborgizace nebo odtělesnění se začínají prosazovat jak v literatuře, filmu a hudbě, tak ve výtvarném a živém umění.<sup>141</sup> Filmy jako *Terminator*, *Robocop* nebo série *Star Trek* se stávají kultovními ztvárněními technologicky modifikované budoucnosti, industriální hudba, jakou produkují například němečtí *Kraftwerk*, pak představy o propojení člověka a stroje převádí do audiální podoby.<sup>142</sup> V oblasti výtvarného umění se téma člověk – stroj objevuje v první polovině 20. století, v souvislosti se strojovou estetikou futurismu, konstruktivismu nebo bauhausu. Jak ovšem bylo zmíněno v úvodu této práce, téma technologického vyvázání z tělesných limitů se prosazuje až později, v kontextu kybernetické a digitální revoluce. Technologické modifikace fyzického těla jsou čitelné zejména v různých formách bodyartu a bodyhackingu, na úrovni genetické manipulace pak v kontextu bioartu. Bioart, který se vymezuje jako více umělecky orientovaná činnost biohackerů a biopunkerů, do světa umění na konci 90. let vnáší experimenty s biologickým materiálem v podobě molekul, buněk a tkání, a bioartoví umělci tak často bývají označováni za „umělce v laboratořích“.

V rámci této práce se budu dále zabývat různými uměleckými reflexemi posthumanismu, ovšem v užším kontextu performance art. Tento umělecký směr jsem pro mé účely zvolila jako zastřešující žánr, který se pro svou přímou práci s lidským tělem jeví jako ideální výrazový prostředek posthumanistických tendencí. Performance art v této práci využívám metodicky, jako interpretační nástroj, a nebudu se tedy do hloubky zabývat jeho historií a vývojem. Zaměřím se spíše na výklad jeho základních principů a následný rozbor konkrétních uměleckých prací, relevantně zpracovávajících jednotlivé aspekty posthumanistického myšlení v té podobě, v jaké je vymezeno v první části tohoto textu. Tyto práce se pokusím rozdělit do několika tematických oblastí, ačkoliv většina z nich bude hranice těchto oblastí

---

<sup>141</sup> Robotická tradice ovšem v historii literárních a filmových vyprávění sahá ještě o něco hlouběji, vzpomeňme například Čapkův román *R.U.R.* (1920) nebo film *Metropolis* (1927) Fritze Langa.

<sup>142</sup> *Terminátor* [The Terminator] [film]. Režie James CAMERON. USA, 1984; *Robocop*, pozn. 105; *Star Trek* [TV série], Režie Gene RODDENBERRY. USA, 1966-1969.



přesahovat. Přesné kategorizaci ostatně odolává celý svět umění a každé umělecké dílo obvykle nese množství různých, subjektivně vnímaných významů.

### 3. 1 Performance art

Žánr performance art se do uměleckého světa etabluje přibližně na přelomu 60. a 70. let, jako součást směrů spadajících do širší kategorie umění akce (*action art*). Jeho inspirační zdroje lze spatřovat například v akční malbě abstraktních expresionistů, tanečním konstruktivismu Oskara Schlemmera, choreografii Anny Halprin, Isadory Duncan či později Merce Cunninghama, akcích realizovaných hnutím situacionistů nebo v antropometrii Yvese Kleina. V širším slova smyslu ovšem prvky performance art nalézáme již v pantomimě, pouličních performancích, kabaretech a freak shows 19. století, hlouběji v historii též v umění potulných básníků a bardů z období renesance. Vznik performance art na přelomu 60. a 70. let je dáván do přímých souvislostí s happeningy, experimentálními eventy hnutí Fluxus a radikálními tělesnými akcemi Vídeňských akcionistů.

Oblast performance art zahrnuje množství různých definic, které jsou v průběhu času revidovány, zejména (ale nikoliv pouze) v souvislosti s postupným začleňováním nových technologií a od nich se odvíjejících technik a postupů. Rose Lee Goldberg, autorka jednoho z prvních rozsáhlejších shrnutí historie performance art *Performance: Live Art to the Present*, hovoří o obtížnosti preciznějšího univerzálního vymezení, než že se jedná o „živé umění realizované umělci“.<sup>143</sup> Tuto obtížnost přisuzuje liberální povaze tohoto uměleckého směru, který je charakteristický volností pravidel, nekonečným množstvím různých proměnných a vymežováním se vůči zavedeným uměleckým postupům.<sup>144</sup> Teoretička performance art Laura Bissell hovoří o amalgamu různých disciplin, forem a stylů,<sup>145</sup> performer Jason Lim o procesu, do kterého umělec zapojuje své tělo, aby tak mohl vyjádřit své myšlenky

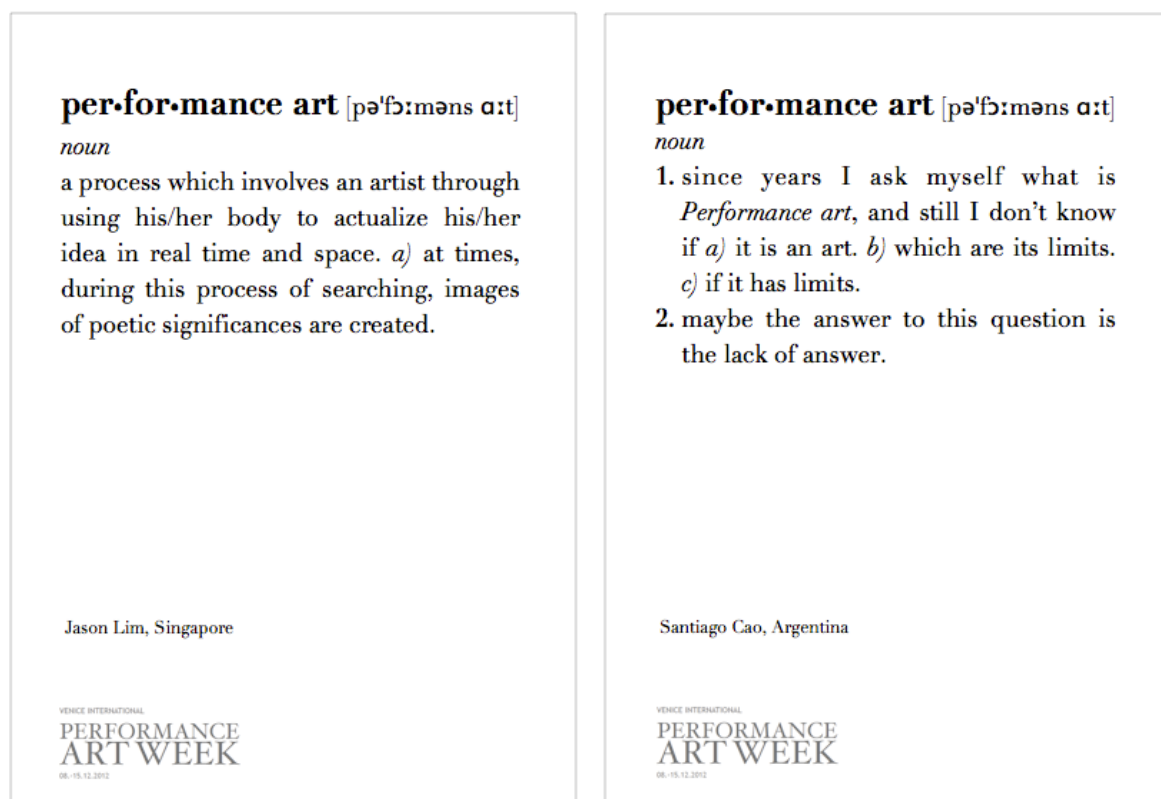
---

<sup>143</sup> GOLDBERG, RoseLee. *Performance: Live Art, 1909 to the Present*. Harry N Abrams Inc, 1979. ISBN: 9780810921818.

<sup>144</sup> GOLDBERG, RoseLee. *Performance Art From Futurism to the Present*. Thames & Hudson, 2011, s. 9. ISBN: 9780500204047.

<sup>145</sup> BISSELL, Laura. *The posthuman body in performance*. University of Glasgow, 2007, s. 13.

v reálném čase a prostoru. Performer Santiago Cao navrhuje, že odpovědí na otázku co je performance art, je-li to vůbec umění a jaké jsou jeho limity, může být právě nemožnost takovou odpověď nalézt (viz obr. 10).



10. Vymezení pojmu performance art podle dvou účastníků mezinárodního benátského festivalu *Performance ART WEEK* (2012).

Shrneme-li ovšem jeho základní charakteristiky, lze performance art označit za konceptuální umění prezentované publiku „tady a teď“, které představuje hraniční formu výtvarného a dramatického umění zaměřenou přímo na tvůrčí proces. Zásadní roli zde hraje koncept, idea díla, které je ze své podstaty nemateriální a je ztělesňováno právě samotným aktem jeho utváření. Ten je realizován umělcem, který jako hlavní nástroj a výrazový prostředek obvykle využívá své vlastní tělo. Významnou roli zároveň zastává divák, který (ať už skrze svou přítomnost nebo naopak absenci) celý proces vzniku díla dotváří. Vztah umělce a publika dává vzniknout specifické a neopakovatelné situaci, která z každé performance dělá originální a v jeho komplexní podobě nereprodukovatelné umělecké dílo.<sup>146</sup> Tomáš

<sup>146</sup> Bezprostřední zážitek z konkrétní živé performance nelze zcela autenticky rekonstruovat: Každé opakování (byť identického kusu, performovaného stejným umělcem před stejným publikem a ve

Ruller základní pilíře performance art shrnuje jako čas, prostor, médium a vztah mezi nimi,<sup>147</sup> Goldberg k jeho distinktivním znakům dále řadí experimentální povahu, nekonvenčnost, provokativnost a opozici vůči uměleckému establishmentu.<sup>148</sup>

Performance může být sólovou akcí jednoho umělce, stejně tak jako skupinovým projektem. Zejména skupinové performance mohou být mylně zaměňovány s divadelní produkcí – tyto dvě oblasti se od sebe ovšem v mnohém liší a nelze je tedy ztotožňovat.<sup>149</sup> Oproti divadlu nejsou performance (ať už sólo nebo skupinové) ohraničeny skriptem, performer neopakuje předepsanou roli, ale jedná na základě vlastních specifických zkušeností a více či méně připraveného plánu. Na rozdíl od divadelních herců jsou tedy performeři nejen zprostředkovateli, ale zároveň také autory, producenty i režiséry svých akcí. Divadlo dále zahrnuje využití kulis, rekvizit a triků, performance art je oproti tomu méně aranžované a „skutečně se děje“. Chris Burden, autor slavné performance *Shoot* (1971), ve které se nechal střelit do ruky, to stručně shrnuje výrokem:

„It seems that bad art is theater...getting shot is for real....there's no element of pretense or make-believe in it“.<sup>150</sup>

Srbská performerka Marina Abramovic ovšem hovoří o existenci performativních akcí, které jsou kompromisem mezi divadlem a performance art. Zmiňuje například taneční představení Piny Bausch, která se odehrávají v reálných přirozených podmínkách a jsou založena na autentických prožitcích tanečníků, zahrnujících mimo jiné i reálnou fyzickou bolest.<sup>151</sup>

---

stejném prostoru) se bude odehrávat v jiném čase a za jiných aktuálních podmínek. Subjektivní zážitek umělce i publika z opakovaného kusu tedy nikdy nebude identický s původním zážitkem, a nikdy tak nedojde ke vzniku zcela identické situace.

<sup>147</sup> RULLER, Tomáš. *Prezentace/Situace - akce*. In: *Divadlo v netradičním prostoru, performance a site specific*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2010. s. 184-211. ISBN: 978-80-7331-1841.

<sup>148</sup> GOLDBERG, pozn. 144, s. 10.

<sup>149</sup> Obě oblasti ovšem spadají do kategorie živého performativního umění (*performing arts*), zahrnující jak divadlo, živou hudbu a tanec, tak performance art.

<sup>150</sup> Viz LOEFFLER, Carl E; TONG, Darlene. *Performance Anthology*. Last Gasp, 1989, s. 73. ISBN: 9780867193664.

Původní rané vymezení performance art hovoří o aktu odehrávajícím se v reálném čase a prostoru, kde umělec, jakožto médium, vytváří před diváky určitou situaci a navazuje s nimi intersubjektívni vztah. Performance art tak dobře naplňuje koncept relačního umění Nicolase Bourriauda.<sup>152</sup> Vztah aktérů, ať už aktivních nebo pasivních, je podstatnou součástí mnoha performancí, a umělec samotný tedy většinou zastává roli zprostředkovatele, spíše než centrálního prvku uměleckého díla. Na diváka je naopak přenášen určitý pocit zodpovědnosti, když se jeho role posouvá směrem od pouhé interpretace k samotné aktualizaci uměleckého díla. Vztah s divákem samozřejmě nehraje zásadní roli vždy a bez výjimky. Performer a profesor performativního umění Dominic Johnson jej například zmiňuje jako relativně nevýznamnou součást svých performancí, které jsou postaveny spíše na jeho vlastním osobním prožitku.<sup>153</sup> I zde je ovšem nutné chápat divákovu percepci jako zásadní aspekt, který performance odlišuje od intimního soukromého rituálu realizovaného bez publika, pouze pro vlastní potěchu. Marina Abramovic se pak na rozdíl od Johnsona chápe jako jakýsi most, spojující diváka s okolní situací. Přítomnost publika je pro ni stejně důležitá, jako přítomnost jí samotné, což ilustruje na příkladu performance *Expanding in space* (1977), ve které se spolu se svým partnerem Ulayem před tisícíhlavým davem diváků vrhají proti zdi tak dlouho, dokud jeden z nich neomdlí. Takto početné publikum (které pro performance art v 70. letech zdaleka není běžné) je pro Abramovic zdrojem zcela nové energie, díky které podle svých slov dokázala dosáhnout pozměněného stavu vnímání a proti zdi se rozebíhala ještě dlouho po tom, co Ulay omdlel.

Podstata vztahu mezi umělcem a divákem ovšem může spočívat i v divákově absenci, jak je tomu například u některých prací Vita Acconciho. Ve své performanci

---

<sup>151</sup> CYPRIANO, Fabio. *Performance and reenactment: analyzing Marina Abramovic's Seven Easy Pieces* [online]. Idanca.net. 02.09.2009 [cit. 15.12.2012]. Dostupné z: <<http://idanca.net/lang/en-us/2009/09/02/performance-e-reencenacao-uma-analise-de-seven-eeasy-pieces-de-marina-abramovic/12156>>

<sup>152</sup> BOURRIAUD, Nicholas. *Relational Aesthetics*. Les Presse Du Reel, Franc, 1998. ISBN: 978-2840660606.

<sup>153</sup> Interview with Dominic Johnson: On Pain and Performance Art Embodiment. In: *Body Pixel* [online]. [Cit. 09.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.body-pixel.com/2011/01/25/interview-with-dominic-johnson-on-pain-and-performance-art-embodiment/>>

*Step Piece* (1970) přenáší Acconci akt umění z veřejného prostoru galerie do soukromého prostoru vlastního bytu. Každé ráno ve svém bytě vystupuje s frekvencí 30x za minutu na malou stoličku a snaží se vydržet, jak nejdéle je to možné. Jeho rituál se přitom každý den o něco prodlužuje. Svůj progres Acconci zaznamenává a v podobě měsíčních souhrnů jej pak prezentuje divákům v galerii. Jakkoliv se jedná o záznam performance, spíše než o její reálné provedení, naznačuje zde Acconci možnost vyvázání z časoprostorových limitů a převrací tradiční povahu vztahu umělec – divák.



11. Vito Acconci,  
*Step Piece* (1970).

Acconciho každodenní rituál jako překročení tradičního vztahu umělec – divák.

Narušování těchto limitů pak vede ke vzniku zcela nových forem performancí, které se odehrávají bez fyzické přítomnosti umělce, respektive prostřednictvím jeho zástupců. Tak je tomu například u akcí Vanessy Beecroft, která do role performerů staví najaté modelky, nebo Santiaga Sierry, který pro své performativní projekty najímá dobrovolníky z různých sociálně vyloučených minorit (viz kapitola 4.3). Jiný

příklad představuje již zmiňovaný Eduardo Kac, který za sebe ve svých bioartových performancích nechává živě „performovat“ bakterie a jiné mikroorganismy.<sup>154</sup>

Tato proměna vztahu umělce a diváka, respektive možnost fyzické absence jednoho nebo i obou z nich, pak nabývá zcela nových rozměrů v souvislosti s využíváním technologií, jako je video či virtuální realita. Klasická definice performance art se tak komplikuje. V technologicky zprostředkované performance již médiem nemusí být pouze samotný umělec a jeho fyzicky přítomné tělo (ať už jeho vlastní či nikoliv), ale také jeho „odtělesněná“ technologická reprezentace – například v podobě jeho video záznamu nebo virtuálního avatara. Tím je zároveň popřeno kritérium reálného času a prostoru; dějištěm performance může být (kyber)prostor, přístupný v několika časových pásmech současně. Technologicky zprostředkovaná přítomnost umělce či diváka samozřejmě evokuje otázku autenticity. Phillip Auslander ve své knize *Liveness* (1999) hovoří o postupné ztrátě esence performance art: Živé performance čerpající z odkazu 70. let, které jsou zprostředkované technologiemi, se podle něj stávají pouhými nedokonalými a neautentickými napodobeninami sebe samých.<sup>155</sup> Na druhé straně ovšem stojí autoři jako Johannes Birringer, kteří performativní prolínání těla a technologií chápou jako významný mezník v historii umění, či dokonce jako znak nové paradigmální změny.<sup>156</sup>

### 3. 1. 2 Technologie v performance art

Zapojování technologií není v kontextu performance art nijak novým fenoménem a první příklady mediovaných performancí se objevují již ve druhé polovině 60. let. K průkopníkům technologického odtělesnění patří americké performativní uskupení Boyle family, které realizuje sérii interaktivních performancí *Son et Lumière*. V jedné z performancí, nazvané *Bodily Fluids and Functions* (1966), jsou například těla performerů snímána „zevnitř“: Umělci napojení na mikrofony

---

<sup>154</sup> V jeho sérii *Specimen of Secrecy about Marvel/ous Discoveries* (2004-06) Kac například vytváří mikrobiotopy živých organismů, které před zraky diváků v průběhu času rostou a vyvíjejí se, a dávají tak vzniknout velmi speciální formě „živého umění“.

<sup>155</sup> Viz CARLSON, Marvin. *Performance: A Critical Introduction*. Routledge; 2 edition, 2003, s. 132. ISBN: 978-0415299275.

<sup>156</sup> Ibid., s. 134.

produkuje různé tělesné tekutiny, jako sliny, moč, krev nebo zvratky, které pak pomocí mikroprojektoru za autentického zvukového doprovodu promítají na plátno. Při projekci spermatu dvojice napojená na EEG a EKG souloží skryta za poloprůsvitným plátnem, zatímco jejich srdeční tep a mozkové vzruchy jsou v reálném čase převáděny a promítány na plátno. Podmínka performerovy tělesné přítomnosti je ovšem definitivně narušena až o několik let později, v souvislosti s příchodem video-artu, a zapojováním videa jakožto plnohodnotné součásti performancí, nikoliv pouze jako záznamového média. Využití videozáznamu k narušení kontinuity času a prostoru se v 70. letech objevuje například v pracích Bruce Naumana. Nauman performuje ve svém studiu, zcela bez diváků a svou činnost přitom zaznamenává na kameru. V jeho *Bouncing in the Corner #1* z roku 1968 například stojí v rohu svého studia, kývá se dopředu a dozadu, zády naráží do stěny, a záznam pak promítá divákům v galerii. Využívá tedy podobný princip jako Acconci, na rozdíl od něj ovšem může publiku díky zapojení videa performovanou situaci zprostředkovat v nové, vizuální a autentičtěji působící rovině.

Zprostředkování performancí pomocí videa zároveň může rozšiřovat roli diváka a umožnit mu aktivní participaci bez nutnosti přímé fyzické konfrontace s umělcem. Příkladem zde může být videoartová performance Jochena Gerze *Purple Cross for absent now* (1980), ve které se její autor zabývá tématem anonymity technologií a jejich potenciálem zvyšovat lidskou agresivitu. Gerz stojí v prázdné místnosti s gumovým lanem uvázaným kolem krku, tuto situaci snímá dvěma kamerami a promítá ji publiku, které čeká ve vedlejší místnosti. Jediné, co publikum vidí, je detailní záběr Gerzova obličeje na obrazovce a také druhý konec lana, které má uvázané kolem krku – umělcovo fyzické tělo tedy zůstává skryto. Diváci jsou vyzýváni, aby pomocí lana smyčku kolem jeho krku utahovali a způsobovali mu tak bolest. Tu pak mají možnost sledovat pouze na monitorech a nikoliv na reálném obličeji své „oběti“. Absence reálného kontaktu postupně posiluje odvahu publika a odbourává jeho ostych, spojený s reálnou interakcí: Gerz na obrazovce křiví obličej do bolestných grimas, to ovšem publiku nezabraňuje, aby smyčku kolem jeho krku dále neutahovalo.



12. **Jochen Gerz,**  
*Purple Cross for Absent Now* (1980).  
Technologicky zprostředkovaná  
performance Jochena Gerze rozkrývá  
latentní agresivitu vyplývající z divákovy  
anonymity.

Jakkoliv je interakce umělce a diváka přirozenou součástí performance art už od jeho samotných počátků, největší pozornosti se jí dostává až v 90. letech, spolu s etablováním termínu *interaktivní umění*. To je spojeno především s novými možnostmi, které do uměleckého světa vnáší technologie virtuální reality. Podstatou interaktivního umění je způsob, jakým se kdílu aktivně vztahuje divák. Jeho intervence je zásadní součástí uměleckého díla, jinými slovy je uměleckým dílem jako takovým.<sup>157</sup> Interaktivní performance, zapojující diváka nikoliv v roli pouhého pozorovatele či manipulátora performerovým tělem, ale v roli performerera jako takového, na počátku 90. let vytváří například Australan Jeffrey Shaw. V jeho *Legible City* (1988 –91) projíždí divák/aktér na stacionárním kole virtuálním modelem 3D města, které je promítáno na velkoplošné obrazovce, umístěné přímo před ním. Architektura města je vizualizována v podobě textu a aktualizuje se spolu s tím, jakou rychlostí cyklista jede. Jeho cesta virtuálním městem se tedy stává metaforickým literárním příběhem, založeným na reálných datech,<sup>158</sup> který je každému

---

<sup>157</sup> GIANNACHI, pozn. 88, s. 28.



divákovi/aktérovi vyprávěn individuálně, na základě jeho vlastního fyzického vkladu. Jeho jízdu přitom sledují ostatní diváci v galerii a on sám se tak zároveň stává performerem celé akce.



13. **Jeffrey Shaw**, *Legible City* (1988-91).

Divák se v *Legible City* stává tvůrcem konkrétní situace, aktualizuje umělecké dílo a přebírá roli performerera.

Možnosti virtuálních technologií se v průběhu 90. let rozšiřují a umožňují různé stupně „odhmotnění“ lidského těla – ať už prostřednictvím motion-capture technologií,<sup>159</sup> datového obleku a HMD displeje, nebo v podobě tzv. *code performance*, realizované prostřednictvím digitálních avatarů. Zřejmě nejvíce pozornosti si mezi code performery získává dvojice umělců vystupující pod pseudonymem 0100101110101101.ORG. Jejich projekt *Synthetic Performances – Reenactments* (2007) například zahrnuje sérii remaků světově proslulých performancí (mezi jinými například zmiňované *Shoot* Chrise Burdena), realizovaných v otevřeném virtuálním prostředí Second Life. Tyto remaky vnáší do původních originálních akcí zcela nový rozměr: Prostřednictvím svého avatara se zde může zapojit jakýkoliv jiný uživatel, který je v danou chvíli v Second Life přihlášený, a tyto re-performance tak získávají výrazně interaktivní charakter. Zároveň se v tomto bezpečném virtuálním prostředí

---

<sup>158</sup> Zobrazovaný text topograficky odpovídá reálné struktuře měst New York, Karlsruhe a Amsterdam.

<sup>159</sup> Motion capture je technologie snímání pohybu skutečného objektu a jeho převedení na digitální model.

zcela vytrácí původní aspekt rizika a případné bolesti, který performance ve své originální podobě nesly. 0100101110101101.ORG tak svými remaky, odehrávajícími se jak bez fyzické přítomnosti performerů, tak publika, dále prohlubují výše zmíněný rozpor o autenticitě mediálně zprostředkovaných performancí.



14. **Chris Burden,**  
*Shoot* (1971).  
Původní performance, ve které se její autor nechává z bezprostřední blízkosti střílet do ruky.



15. **0100101110101101.ORG.**  
*Synthetic Performances – Reenactments* (2007).  
„Bezpečný“ remake Burdenovy performance, realizovaný ve virtuálním prostředí. Autentický charakter původní střelby je převáděn do banální roviny.

Technologie ovšem do performance art zasahují i v rovině bodyartových a bodyhackerských tělesných modifikací: Na přelomu 80. a 90. let se formuje oblast tzv. *kyber-bodyartové performance*, zahrnující technologické extenze těla v podobě různých mechanických protéz a chirurgicky zaváděných implantátů. Koncem 90. let se pak v rámci nově vzniklé umělecké oblasti bioart formuje i žánr tzv. *bioartové performance*, který se zabývá především extenzí těla „zevnitř“, tedy již zmiňovanou modifikací genetické struktury živých bytostí.

Oblast performance art v průběhu času odráží postupný vývoj nových technologií, a potažmo tak reflektuje i celou výše nastíněnou oblast posthumanismu. Různými podobami této reflexe se budu zabývat ve zbývající části tohoto textu.

## 4. Posthumanistické tendence v performance art

Posthumanisticky orientované performance (dále posthumanistické performance)<sup>160</sup> jsou již ze své podstaty realizovány za využití technologických extenzí, které jsou zapojovány v různých podobách: Od mechanických, digitálních a virtuálních až po biotechnologické. Cílem posthumanisticky orientovaných performerů je především zkoumání hranic lidské individuality a možností její technologické transformace. Od manifestace genderové, sexuální, etnické či jiné kulturní a sociální odlišnosti, až k zobrazování možných výhod i rizik plynoucích z postupné technologizace společnosti, reflektují tito performeři výše nastíněná teoretická východiska kritického posthumanismu, a převádí je tak do roviny praxe. Označení technologická extenze ovšem v tomto kontextu může být problematické: Marshall McLuhan za technologickou extenzi považuje jakýkoliv nástroj, který člověku pomáhá v jeho činnosti, v souvislosti s kyborgem a postčlověkem se ovšem setkáváme spíše s požadavkem sofistikovaných kybernetických či digitálních high-tech extenzí. Jak ovšem bylo naznačeno v kapitole 2.6, definice postčlověka není pevně vymezená, a přesně definovat tak zřejmě nemůžeme ani rozsah, jakého by měla nabývat samotná technologická extenze, která onoho postčlověka utváří.

Při analýze posthumanistických tendencí v performance art se tak dostáváme k zásadnímu problému s kritériem výběru, jinými slovy tedy k obtížnosti s vymezením toho, co je, a co není možné považovat za ztělesnění technologicky rozšířeného (post)člověka. Ilustrací tohoto problému může být práce performerky Narcissister, která ze sebe prostřednictvím pestré škály kostýmů, masek a paruk vytváří hybridní stvoření s nejasným genderem i rasou. Vystupuje v roli dvouhlavého monstra nebo hyperreálného manekýna s nadživotně velkou vaginou a její ztvárnění postčlověka je založené na čisté metonymii, která nevyžaduje přítomnost mechanických nebo digitálních protéz. Je tedy Narcissister ztělesněním postčlověka? Může být považována za zástupkyni posthumanistického performance art?

---

<sup>160</sup> Termín „posthuman performance“ je v anglicky psaných textech běžně používán - viz např. BISSELL, pozn. 145.



**16./17. Narcissister,**

*pózování pro časopis IN\*TANDEM (2010) a fotografie ze série AssVag (2012).*

Hybridní stvoření, která vytváří Narcissister, cíleně vybočují z jakékoliv kategorizace člověka na základě jeho tělesných atributů.

S odkazem na výše citovaného Roberta Pepperella můžeme říci, že jasná odpověď na tuto otázku neexistuje. Katherine Hayles v článku *Refiguring the Posthuman* (2004) reviduje svůj přístup k posthumanismu, který vymezila na konci 90. let, a dochází k závěru, že posthumanismů může být mnoho, a představa o tom, co je a co není postčlověk, záleží pouze na konkrétní interpretaci. Pro potřeby analýzy posthumanistických tendencí v performance art může být východiskem z této nejasné situace opuštění důrazu na formu, tedy umělcem využitou technologii, ve prospěch sledování obsahu. V rámci této strategie tedy jednotlivé performance nebudou analyzovat na základě jejich formálního ztvárnění a nebudou se soustředit primárně na to, jaké technologie a jakým způsobem jsou v daném uměleckém díle využity (to se ostatně v souvislosti s rychlostí technologického vývoje a jejími charakterem „novosti“ nových technologií nezdá být vhodnou metodou). Mým klasifikačním kritériem bude spíše cíl, v tomto případě tedy naplnění určitého aspektu posthumanismu, který umělec svou akcí sleduje.<sup>161</sup>

<sup>161</sup> Následující text tedy nebude členěn do sekcí jako „protetické umění“, „virtuální performance“ nebo „bioartová performance“.

První z oblastí, kterou se budu v kontextu performance art zabývat, je genderově orientovaný posthumanismus, v různých podobách zpracovávaný ženskými feministicky orientovanými autorkami. Východiskem pro tuto kapitolu je mi zejména *Manifest kyborga* Donny Haraway, ve kterém jeho autorka zmiňuje transformativní potenciál technologie v překračování genderových stereotypů, respektive blízkost ženy a kyborga jakožto dvou různých, ale přesto v mnohém podobných ztělesněních monstra. Významnými zdroji mi zde zároveň jsou texty Rossi Braidotti<sup>162</sup> a dizertační práce teoretičky performance art Laury Bissell *The female body, technology and performance: performing a feminist praxis*.<sup>163</sup>

#### 4. 1 Technologie a performativní aspekty ženského těla

Za první projevy monstrozity ve smyslu zobrazování onoho *druhého*, tedy jiného, obávaného elementu, lze považovat již rané feministicky orientované performance z 60. a 70. let. Performerky jako Yoko Ono, Carolee Schneeman nebo Valie Export svým ženským tělem napřímo konfrontují konvenci mužského diváka, do té doby navyklého nahlížet ženu především jakožto pasivní objekt vystavený v galerii, a komplikují mu tak jeho pohodlnou voyerskou pozici. Yoko Ono ze sebe ve svém *Cut Piece* (1964) nechává publikum odřezávat kusy svého oblečení a jakkoliv zaujímá pozici pasivního sedícího objektu, vytváří znepokojující a napjatou situaci. Schneeman ve stejném roce vytváří performanci *Meat Joy*, kde diriguje skupinu krví potřísněných mužů a žen, zmítajících se na zemi společně s mrtvými kuřaty a rybami, a v pozici nahé dirigentky tak přebírá kontrolu nad celým tím podivným děním (o celou dekádu později si pak Schneeman v rámci *Interior Scroll* vytahuje z vaginy do ruličky smotaný text, který nahlas předčítá okolnímu publiku. Text údajně pochází od strukturalistického filmaře, který zde Schneeman vysvětluje, proč stále není schopen přijmout její akce jako umění).<sup>164</sup> Valie Export v akci *Aktionhose: Genitalpanik* (1969) vchází do pornokina oblečená do kalhot s vystřiženým rozkrokem a v roli hysterické

---

<sup>162</sup> BRAIDOTTI, pozn. 21 a 79.

<sup>163</sup> BISSELL, Laura. *The female body, technology and performance: performing a feminist praxis*. Dizertační práce. University of Glasgow, 2011.

<sup>164</sup> Viz CARLSON, pozn. 155, s. 238.



ženy se samopalem v ruce křičí na diváky, že přišli sledovat nahá ženská těla, tak ať se tedy dívají.



**18. Valie Export,**  
*Aktionhose: Genitalpanik* (1969).  
Rozcuchaná Export s odhaleným  
rozkrokem a samopalem v ruce jako  
ztělesnění ženské hysterie.

70. a 80. léta lze považovat za zlatý věk feministického performativního umění a dalších podobně orientovaných prací z této doby bychom našli mnoho. Posthumanismus a feminismus se ovšem přímo protínají až na konci 80. let, kdy začínají takto orientované performerky ve větší míře využívat technologií. Jakkoliv jsou technologické tělesné extenze doposud záležitostí spíše mužského performance art, na konci 80. let tuto oblast ovládá francouzská performerka Orlan. Ta se prostřednictvím série – v té době poměrně neobvyklých – chirurgických zákroků postupně proměňuje v živoucí ztělesnění hybridního organicko-syntetického monstra. V 90. letech pak do oblasti performance art proniká fenomén virtuální reality a fyzické tělo se začíná transformovat do binárního kódu jedniček a nul. Téma žena – stroj se v této době přímo pojí se zmiňovaným kyberfeministickým hnutím a s jeho revolucionářskými pokusy o ovládnutí kyberprostoru. Na přelomu století je pak toto téma dávano do souvislostí s genetickým výzkumem a vývojem nových

sofistikovaných biotechnologických postupů (zejména v podobě pokročilých technik reprodukční medicíny a metod umělého oplodnění). Ne snad, že by ostatní zmiňované oblasti, jako je digitální performance v kyberprostoru nebo různé formy protetického umění, zcela vymizely. Technologiemi řízená manipulace lidské DNA se ovšem stává stále palčivějším a potažmo frekventovanějším tématem.

Výše zmíněnými formami performativního ztvárnění vztahu ženy a technologie se budu podrobněji zabývat na dalších řádcích. Většina z těchto ztvárnění využívá tradičně subverzivních feministických strategií, které anglická kulturní teoretička Janet Wolff vymezuje jako: *Grotesku* (parodické užití symbolů ženské diskriminace), *symbolické ztvárnění postavy monstra* (vycházející z pozice ženy jako mužského konstitutivního *druhého*) a tzv. strategii *L'écriture féminine* (vpisování ženského výraziva do falogocentrického diskurzivního systému).<sup>165</sup>

Vraťme se nyní zpět k tvorbě performerky Orlan, která na konci 80. let přichází se svým vlastním uměleckým žánrem *carnal art*, odkazujícím k radikálnímu autoportrétu, realizovanému přímo na lidském těle.<sup>166</sup> Orlan tak navazuje na své rané performance ze 70. let, ve kterých publikum provokuje zobrazováním tenké hranice mezi rolí ženy – bohyně a ženy – monstra. V její *Documentary Study: The Head of Medusa* (1978), si například obléká tradiční panenské plátno *trousseau*, pod které nechává diváky nahlédnout, aby spatřili její menstruuující vaginu. Orlan tak publikum konfrontuje s velmi naturalistickým ztvárněním ženské monstrozity, spojované s „kastrováním“ ženským pohlavím a „nečistou“ menstruační krví. V případě *carnal art* ovšem toto téma posouvá dál a za pomoci plastické chirurgie jej dovádí do o poznání absurdnější roviny. Ve svém několik let trvajícím projektu *La réincarnation de Sainte-Orlan* (1990–1993), sestávajícím ze série plastických operací, postupně mění svou vizáž podle vzoru historických postav, ztělesňujících ideály ženské krásy – jednotlivé části svého obličeje si nechává přemodelovat tak, aby odpovídaly proporcím slavných uměleckých vyobrazení Venuše, Psyché, Diany, Evropy a Mony

---

<sup>165</sup> WOLFF, Janet. Reinstating Corporeality: Feminism and Body Politics. In: *The Feminism and Visual Culture Reader*, s. 419-420. Ed. Amelia JONES, Routledge; 2 edition, 2010. ISBN: 978-0415543705.

<sup>166</sup> ORLAN. *Manifesto of Carnal Art* [online]. ORLAN ©2012 [cit. 12.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.orlan.eu/texts/>>



Lisy.<sup>167</sup> Pomocí přímé konfrontace technologie a lidského masa tak z vlastního těla vytváří koláž a stává se hybridem nesoucím stigma společenských tlaků, spojených s idealizovanou ženskou krásou.



**19. Orlan,**  
*La réincarnation de Sainte-Orlan*  
(1990–1993).  
Orlan jako asambláž ženské krásy.

Ironizace fyzické krásy jako hlavního hodnotícího kritéria samozřejmě v oblasti ženského performance art není ničím novým. Americká performerka Eleanor Antin toto téma zpracovává již o dvě dekády dříve, když v projektu *Carving: A Traditional Sculpture* (1972) pojímá své tělo jako tvarovatelnou sochu a během 36 dnů cíleně hubne o 6 kilogramů. Celý proces přitom dokumentuje pomocí fotoaparátu a výsledných 145 snímků, na kterých je takto postupně zaznamenaná tělesná proměna téměř neznatelná, poté vystavuje v galerii, jako dobový symbol pokřivených kulturních představ o ideálu ženské krásy. Orlan ovšem toto téma posouvá do výrazně znepokojivější roviny a díky trvalému charakteru své proměny se stává

---

<sup>167</sup> Výběr historických ženských postav přitom není náhodný: Diana reprezentuje agresivní a vzpurný prvek, Mona Lisa prvek krásy, nesoucí určitou dávku mužství, Psýché reprezentuje křehkost a zranitelnost, Venuše je ztělesněním smyslové krásy, Európa dobrodružství. Viz LANE, Jill; PHELAN, Peggy. *The Ends of Performance*. NYU Press, 1998, s. 320. ISBN: 9780814766477.

skutečnou žijící „superženou“, která ovšem ideál ženské krásy ztělesňuje takovým způsobem, který již hraničí s hororovou monstrozitou. Její radikální přepis tradičního maskulinně orientovaného způsobu umělecké reprezentace ženského těla je přitom založen na sebe-ironizaci a Orlan se během svých operací stává tím, co sama kritizuje. Své tělo využívá jako subverzivní prostředek a zároveň jej zcela oprostuje od jeho determinujícího charakteru. Její cesta za dosažením fyzické dokonalosti je zobrazena velmi naturalisticky a odhaluje i ty fáze procesu, které obvykle zůstávají skryty: Detaily skalpelu rozřezávajícího její tělo, všudypřítomná krev a Orlanin zhyzděný obličej vyvolávají u většiny diváků nepříjemný pocit a pravděpodobně i odpor. S tím ovšem Orlan počítá, když prohlašuje, že divák při carnal art nejspíš trpí více, než ona sama.<sup>168</sup>



**20.Orlan,**  
*La réincarnation de Sainte-Orlan* (1990–1993).  
Živý záznam Orlaniny transformace ukazuje ženskou monstrozitu ve zcela novém světle.

Celý projekt *La réincarnation de Sainte-Orlan* má zároveň teatrální, místy až groteskní charakter: Orlan, oděna do spektakulárních barevných kostýmů, nechává uniformy lékařského týmu vyzdobit slogany jako „*The body is but the costume*“ a během operací v lokální anestezii předčítá pasáže z knih Julie Kristevy (nezávisle na tom, že jí chirurg právě rozřezává část obličeje). Její „chirurgické performance“ tak dostávají velmi obskurní nádech. Cílem operací přitom není nic jiného, než připomenout, že lidskou bytost je potřeba vnímat jako komplexní celek, nikoliv jako fyzický objekt. Nový rozměr pak Orlan do svého projektu vnáší v sedmé z řady

<sup>168</sup> Viz LANE; PHELAN, pozn. 167.

operací nazvané *Omniprésence* (1993), když celý chirurgický zákrok nechává snímat kamerou a v reálném čase jej přenáší do třinácti galerií po celém světě.

Orlanina technologicky zprostředkovaná přítomnost nabývá nových rozměrů v imerzivních prostředích virtuální reality. V průběhu 90. let vzniká řada performativních projektů, umožňujících pohyb ve virtuálních prostředích prostřednictvím technologických protéz, jako jsou datové brýle, rukavice či oblek. Jedním z nich je i *Osmose* (1995), ve kterém jeho autorka Charlotte Davies představuje netypický způsob virtuálního pohybu, založeného na imerzantově dechu (nádech pro stoupání, výdech pro klesání). Davies tak nahrazuje typickou ruční navigaci v podobě datových rukavic či joysticku (které někteří autoři, jako například Laura Bissell, považují za maskulinní nástroje; sama Davies v tomto směru hovoří o ovládní světa se „zbraní v ruce“).<sup>169</sup> Dech je snímán prostřednictvím vesty, která zároveň zaznamenává pohyb páteře a její vychylování do stran.

*Osmose* je složena z dvanácti virtuálních prostředí, zpodobňujících svět přírody, kterými uživatel prochází jednoduše na základě toho, že dýchá a udržuje rovnováhu. Míjí různé druhy rostlin a živočichů, prochází napříč ročními obdobími i více či méně fantaskními prostředními a sleduje okolo něj probíhající evoluci. Občas se ve virtuální krajině objevují i úryvky textů, pojednávající o povaze vztahu člověka a přírody, spolu s jeho pohybem se zároveň aktivuje akustický doprovod, v podobě mužských a ženských hlasů. Vzniká tak obklopující prostředí, zahrnující většinu uživatelských smyslů. Jeho pohyb virtuálním světem, vyvázaný od nutnosti přebývání v nějakém fyzickém těle, tedy může vyvolávat jakousi iluzi odtělesnění (jakkoliv je, stejně jako většina kyberpunkových hrdinů, nutně navázán na své fyzické tělo, které je v aktuálně žitém světě připojeno k vstupnímu terminálu).

Gender a pohlaví imerzanta v *Osmose* nehrají roli. Není zde žádný avatar, uživatel nevidí své tělo, ani jeho reprezentaci. Tato iluze pohybu bez predeterminující tělesné schránky tedy může být čtena jako uskutečnění kdysi fantaskní myšlenky o volném pohybu virtuálním prostorem, bez závislosti na pohlaví, rase, výšce, váze, barvě pleti a dalších tělesných attributech. Vnoření každého imerzanta má být

---

<sup>169</sup> BISSELL, pozn. 163. s. 39.

intimním zážitkem realizovaným v soukromí, a prostředí *Osmose* je proto přístupné vždy pouze jednomu uživateli, který se zde pohybuje sám, nerušen. Jeho procházení virtuálním světem je ovšem zprostředkováno i ostatním divákům, kteří jej mohou sledovat na obrazovkách, rozmístěných v příslušné místnosti galerie. Imerzant je aktérem i zprostředkovatelem, prožívá svůj zážitek a zároveň performuje pro ostatní.



**21. Charlotte Davies,**  
*Osmose* (1995).

Imerzivní virtuální svět, kterým uživatel „proplouvá“ pouze za pomoci svého dechu.

Davies sice v *Osmose* nepracuje přímo s tématem genderu a nevytváří feministické dílo v pravém slova smyslu, je ovšem nutné ji v tomto kontextu zmínit jako autorku jednoho z prvních plně imerzivních prostředí, umožňujících (alespoň částečně) vyvázání z genderových i jiných sociálně či fyzicky predeterminovaných kategorií. Její přístup zároveň zahrnuje některé motivy, které je možné interpretovat jako svého druhu feministické – například v podobě již zmiňovaného zavrnutí joysticku ve prospěch dech snímající vesty, tedy zahrnutí celého těla, jako centrálního nástroje. V *Osmose* navíc technologie není využívána jako agresivní nástroj ovládnutí, ale spíše jako „mírumilovný“ nástroj, umožňující nové formy pohybu, komunikace a existence, jak o tom hovořila již Haraway.

Jiný druh virtuálního vyvazování z tělesných limitů představuje zmiňovaná *third-person VR*, umožňující uživateli ovládat své virtuální já v podobě avatara. Tohoto performerova digitálního dvojníka (*digital double*), jak jej nazývá Steve Dixon, je možné považovat za technologické prohloubení Freudova konceptu *Unheimlich*. Onen podivný, nejasný pocit z něčeho familiárního a děsivého zároveň, je v kontextu „odtělesnění“ vlastního fyzického těla do podoby odosobněného digitálního avatara

ještě amplifikován.<sup>170</sup> Avital Ronell digitálního dvojníka popisuje jako obraz sebe i *druhého* zároveň:

„Digitální dvojník je jakýmsi ztělesněním druhého – váš vlastní obraz, ve kterém poznáváte sami sebe, ovšem mimo sebe, mimo své tělo“.<sup>171</sup>

Mathew Causey digitálního dvojníka, jakožto novodobou technologickou reprezentaci konceptu *Unheimlich*, vztahuje k veškerým technologiím, které člověka každodenně obklopují: Onen tísnivý pocit podle něj mohou vyvolávat i digitální druzí na obrazovkách televize a monitorech CCTV kamer.<sup>172</sup> V tomto širokém vymezení s konceptem dvojníka pracuje i Dixon, který jej popisuje jako tajemnou figuru, vytvářející každodenní nehmotný odraz „originální verze“ člověka.<sup>173</sup> Nabízí se myšlenka, že je-li tímto originálem žena (z historického hlediska reprezentující koncept *Unheimlich* sama o sobě), nabývá představa digitálního dvojníka, jakožto tajemného odcizeného *druhého*, ještě o něco hlubších rozměrů.

Takového dvojníka vytváří například Anita Ponton ve svém *Unspool* (2003), performanci zpodobňující historický obraz ženské hysterie.<sup>174</sup> Prostředí, ve kterém se *Unspool* odehrává, sestává z hromady celuloidových filmových pásů, za kterou se nachází velké projekční plátno. Z celuloidů se postupně začíná vynořovat nahá ženská postava performerky (Ponton), společně s tím se na plátně za jejími zády objevují její dvojnice – dvě digitální podobizny, naklíčované do filmového vyprávění. Živá Ponton, sedící v hromadě celuloidů pod plátnem, se snaží mluvit, pronáší věty směrem k publiku i k jejím vlastním dvojnicím na plátně, ty jí ovšem silou svého hlasu přehlušují. Věty, které obě dvojnice pronáší, jsou ovšem Ponton zcela cizí. V úžasu zírá na plátno a nevěří svým vlastním uším: Hlasy obou dvojnic jsou totiž

---

<sup>170</sup> DIXON, pozn. 97.

<sup>171</sup> RONELL, Avital. *The Telephone Book: Technology, Schizophrenia, Electric Speech*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1989. ISBN: 978-0803289383.

<sup>172</sup> CAUSEY, Matthew. *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*. London: Routledge, 2006. ISBN: 978-0415544108.

<sup>173</sup> DIXON, pozn. 97, s. 268.

<sup>174</sup> Hysterie je s ženským tělem spojována zejména v kontextu Freudovy psychoanalýzy, jakkoliv toto spojení vyplývá již z významu řeckého lékařského termínu *hystera – děloha*.

předabované větami, vyňatými z různých starých filmů, a pojednávají o lidském šílenství, hysterii, zoufalství a beznaději.<sup>175</sup>



22. Anita Ponton,  
*Unspool* (2003).  
Technologie jako mocný nástroj,  
přehlušující „ženský hlas“.

To vše zřejmě prožívá i Ponton, bezvládně se zmítající v hromadě celuloidů, snažící se tyto trýznivé věty překřičet a přehlušit své dvojnice – tedy vlastně samu sebe. Oproti silným hlasům svých technologicky zprostředkovaných já ovšem nemá šanci. Její digitální obraz ji poráží. Je větší, výraznější, hlasitější, mocnější, říká si, co chce, a postupně ji dovádí k hysterickému šílenství. Ponton tak své úsilí po čase vzdává a noří se zpět do změti celuloidových pásků.<sup>176</sup> Technologie ji definitivně porazily. Mírumilovný vztah člověka a technologie, čitelný v *Osmose* Charlotte Davies, zde tedy Ponton zcela obrací a ukazuje jeho stinnou stránku. Technologie v *Unspool* zobrazuje v pesimistickém duchu, tedy nikoliv jako prostředky k dosažení volnosti,

---

<sup>175</sup> Podobný motiv Ponton využívá i ve své performance *See. Unsaid*, kdy synchronizuje videozáznam svého obličeje s množstvím mužských a ženských hádajících se hlasů. Její obličej se opět stává bezmocným symbolem technologiemi přemožené ženy, která nemůže říct, co si skutečně myslí. Viz *Seen. Unsaid* [online]. Anita Ponton ©2011 [cit. 16.12.2012].

Dostupné z: <<http://www.anitaponton.com/liveperformances/seen-unsaid/>>

<sup>176</sup> Viz *Unspool*. In: *Vimeo* [online]. 15.01.2011 [cit. 16.12.2012]. Dostupné z: <<http://vimeo.com/18815004>>

svobody a vyvázání z určitých zažitých stereotypů, ale naopak jako nástroje, které tyto stereotypy prohlubují a zabraňují ženskému hlasu říkat to, co si skutečně myslí.

S digitálními dvojníky v podobě virtuálních avatarů pak pracuje umělecké uskupení Avatar Body Collision (ABC), sestávající ze čtyř umělkyně, které své performance vytvářejí na dálku. *Colliders*, jak členky uskupení samy sebe označují, své akce realizují jak prostřednictvím virtuálních avatarů, tak svých vlastních fyzických těl, pro tyto potřeby snímaných webkamerou. Jejich akce, pro které jedna z členek ABC, Helen Varley Jamieson, vytváří specifické označení *cyberformance*,<sup>177</sup> se tedy odehrávají na pomezí aktuálního a virtuálního světa. V jejich prvním kolaborativním projektu *Screen Save Her* (2002), jakési groteskní honbě za dosažením fyzické dokonalosti, performuje hlavní postava (jedna z členek ABC, Karla Ptacek) živě v prostoru galerie. Před reálným publikem v galerii i před online diváky, kteří vše sledují prostřednictvím online streamovaného přenosu, zde Ptacek řeší sadu úkolů, aby zvítězila v podivné soutěži, jejíž hlavní výhrou je jakási zkrášlující genetická kúra. Při plnění jednotlivých úkolů Ptacek z různých vzdálených míst pomáhají její tři soupeřnice (zbytek členek ABC), které jsou přítomny jak prostřednictvím svých webkamer, tak v podobě virtuálních avatarů. Tito avataři spolu konverzují v chatové místnosti virtuálního prostředí *Palace*,<sup>178</sup> kde se zároveň zapojují i online diváci, aby Ptacek mohli pomáhat a radit, eventuálně její snahu o vítězství sabotovat. Ptacek ovšem v závěru skutečně dochází svého cíle, vítězí v soutěži a získává možnost podstoupit proces onoho „genetického zkrášlení“. K jejímu překvapení se ovšem nemění v krásku, ale naopak v komické monstrum, kterému se dostává posměšného označení *Surgical Face*.<sup>179</sup>

*Screen Save Her* tak stran obsahového naplnění zpracovává již diskutované téma absurdní, společenskými tlaky poháněné honby za ideálem ženské krásy, které je čitelné i v chirurgických performancích Orlan. Stejně jako Orlan, nabízí ABC originální formální zpracování tématu, když za pomoci různých technologií

---

<sup>177</sup> *Cyberformance* [online]. [Cit. 16.12.2012].  
Dostupné z: < <http://creative-catalyst.com/cyberformance/> >

<sup>178</sup> *Palace* [online]. [Cit. 17.12.2012]. Dostupné z: < <http://www.thepalace.com/> >

<sup>179</sup> Viz BISSELL, pozn. 163, s. 133.



konstruuje několik narativních rovin, a vytváří tak komplexní příběh. Ptacek *Screen Save Her* přirovnává k alternativě kyborgovského organismu, komplexního systému, sestávajícího z různých (jak lidských tak strojových), vzájemně propojených komponent, které zde v latourovském duchu zastávají roli rovnocenných aktantů.



23. **Avatar Body Collision, Screen Save Her (2002).** Performance na pomezí reálného světa a kyberprostoru, odkazující k absurditě zažitých ideálů ženské krásy.

Uskupení Avatar Body Collision svou činností velmi dobře naplňuje onu kyberfeministickou ideu o aktivních ženských uživatelkách, vytvářejících vlastní internetový obsah, kterou zmiňuje Lourdes Arzipe (viz kapitola 2.4). Kyberfeministické umění jako takové je ovšem spíše než s performance art (byť v jeho hybridních formách, jakou představuje například tvorba ABC), spjato s vytvářením různých subverzivních webových platforem nebo s hackováním počítačových her. Pro rámcové uvedení do typické kyberfeministické „poetiky“ zmíním alespoň dva příklady takových projektů. Ke klasickým ukázkám se v tomto ohledu řadí například hack herní konzole *Gameboy*, který v roce 1994 provádí skupina VNS Matrix. Pro jejich *Gamegirl* vytváří VNS Matrix hru nazvanou *All New Gen* (1994), která na rozdíl od většiny ostatních her tohoto typu nepodporuje maskulinní agresivitu, ale naopak agresivitu feminní: Herní avatarky, tzv. *sheroes*, jsou členkami gangu renegátek *DNA Sluts*. Jejich hlavním cílem a potažmo i hlavním cílem hry je



probourat se do opresivního systému *Big Daddy Mainframe*, a pomocí zbraní jako jsou lasery vystřelované z vagíny, do něj zanést virus nového světového nepořádku.<sup>180</sup>

Podobný, ačkoliv o něco sofistikovanější humor, nese i projekt *SmartMom* (1997), ve kterém jeho autorky z amerického kyberfeministického uskupení SubRosa představují dystopickou vizi technologicky vylepšeného mateřství, plně kontrolovatelného moderním farmaceutickým průmyslem. V ironické apropriaci Clinesova a Klinova kyborga, původně vytvořeného pro potřeby americké NASA, vytváří SubRosa podobný projekt, cílený na těhotné ženy. *SmartMom* je fiktivní lékařská instituce zabývající se adaptací ženy – rodičky do nového, technologiemi protkaného světa.



24. SubRosa, *SmartMom* (1997). SubRosa ve svém *SmartMom* předvádí klasický příklad ironické kyberfeministické strategie.

Pro tyto účely nastávající matce prostřednictvím sady různých moderních technologií zprostředkovává kontinuální technologický dohled: Chytrý těhotenský oblek *Smart Maternity Dress* například kontinuálně monitoruje srdeční tep, krevní tlak nebo mozkové pochody budoucí matky, a to včetně jejích fantazií, sexuálních

<sup>180</sup> VNS MATRIX. *All New Gen* [online]. In: Medien Kunst Net [cit. 17.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/all-new-gen/>>

potřeb a stravovacích návyků. Chytrý oblek zároveň kontroluje i její zlovyky a při každém požití alkoholu, nezdravého jídla nebo jiné nevhodné látky, do jejího těla vyšle slabý elektrický šok (o budoucí matce je zde přitom referováno jako o *s/he*, zřejmě tedy s odkazem k vyvázání mateřství z hávu striktně ženské záležitosti).<sup>181</sup> SubRosa tímto satirickým způsobem kritizuje stávající politiku farmaceutických koncernů, prosazujících nové „solistikované“ metody asistované reprodukce. Ta jistě má své nesporné klady, ovšem, jak naznačuje SubRosa, může mít i svou záporou stránku, v podobě zvyšujícího se dohledu nad ženským tělem.

SubRosa však toto téma dále zpracovává i v oblasti performance art, jak dokládá například její projekt *Expo EmmaGenics* (2001). Stejně jako v případě *SmartMom* má tato parodie na klasické americké prodejní show vyjadřovat kritiku jednání farmaceutických společností. Performance se odehrává v německém Mainzu, kde je publiku fiktivní farmaceutickou společností *Expo EmmaGenics* prezentována škála přelomových vymožeností reprodukční medicíny, nyní již běžně dostupných vyspělé americké společnosti: Mimo jiné se jedná například o *Human Caviar* nebo *The Embryo Action Monitor*.<sup>182</sup> Proklamovaným cílem společnosti *Expo EmmaGenics*, uvedeným na jejích webových stránkách, je: „Podpora žen a jejich možnosti participovat na novodobém porodním průmyslu“.<sup>183</sup> Společnost i webové stránky jsou samozřejmě vytvořeny členkami SubRosa, která tuto obchodní rétoriku cíleně přehání a snaží se tak umocnit absurdní povahu celé akce. Zmiňovanou *možnost participace* například SubRosa přejímá z raných feministických kampaní požadujících možnost svobodné volby ve věci interrupce, a na světlo tak vynáší paradoxní rozměry, kterých tato možnost v souvislosti s genetickým průmyslem nabývá: Ženské tělo, kdysi z mužské perspektivy chápáno jako nečitelné a potažmo tedy jiné a monstrózní, se v souvislosti s možnostmi umělého oplodnění a vývoje plodu mimo ženské lůno, začíná odcizovat i ženě samotné.

---

<sup>181</sup> *SmartMom* [online]. SubRosa ©2012 [cit. 17. 12. 2012].  
Dostupné z: <<http://smartmom.cyberfeminism.net/>>

<sup>182</sup> *Human Caviar* (Lidský kaviár) představuje výsledek hormonální stimulace, způsobující v ženském těle nadprodukcí vajíček. *Embryo Action Monitor* je pak speciálním monitorovacím zařízením, umožňujícím zaneprázdněné nastávající matce sledovat InVitro vývoj svého dítěte v podstatě odkudkoliv. Viz *Expo EmmaGenics* [online]. [Cit. 16.12.2012].  
Dostupné z: <<http://www.cmu.edu/emmagenics/home/>>

<sup>183</sup> Ibid.

Další kritická rovina této performance je směřována k americkému farmaceutickému trhu, zastávajícímu klíčovou pozici v oblasti reprodukční medicíny. Ironizace vyspělosti amerického trhu, který slovy *Expo EmmaGenics* disponuje „potenciálem pro vyšlechtění nové dokonalé a nadřazené lidské rasy“<sup>184</sup>, je zde umocněna umístěním performance do německého prostředí. Naznačuje tak SubRosa, že současné strategie amerických farmaceutických firem se až nebezpečně podobají nacistické eugenické politice? Jasně čitelným aspektem jejich kritiky je pak finanční motivace, tvořící pozadí celého farmaceutického průmyslu. Jedna z členek SubRosa, zastávající v performanci roli obchodní prodejkyně a uvaděčky, celou prezentační show shrnuje slovy: „Metody pokročilé reprodukční medicíny umožňují komukoliv s dostatkem financí zplodit dokonalé dítě.“<sup>185</sup> SubRosa tak svým ironickým jazykem vytváří dystopickou vizi kastování společnosti na základě vlastnictví bio-kapitálu, ne nepodobnou té, kterou ve svém konceptu *GenRich* třídy popisuje Lee M. Silver.

V kritice genetického inženýrství pak SubRosa pokračuje i ve svém dalším projektu *U-Gen-A-Chix: Why are Women like Chicken?* (2008).<sup>186</sup> V rámci této veřejné pouliční performance členky uskupení opět zpracovávají téma eugeniky a skrytých finančních motivací genetického výzkumu. Metody asistované reprodukce tentokrát srovnávají s fenoménem geneticky modifikovaných potravin – v tomto případě tedy „potravin“ v podobě kuřat. V informačním stanu zájemcům poskytují podrobné informace z oblasti reprodukční medicíny a zároveň jim k ochutnání nabízejí sušenky, vyrobené z geneticky modifikovaného kuřecího genu. Prostřednictvím tohoto srovnávání SubRosa nastoluje otázku: „Nejsou si oba postupy až nebezpečně podobné? Proč je se ženami nakládáno jako s kuřaty?“<sup>187</sup>

Uvedené příklady uměleckých prací, zaměřených na různé aspekty technologického formování ženského těla do jeho netypických – možná až

---

<sup>184</sup> Viz *Expo EmmaGenics*, pozn. 182.

<sup>185</sup> BISSELL, pozn. 163, s. 172.

<sup>186</sup> Performance je realizována vícekrát, pod různými názvy - její první verzi SubRosa uskutečňuje již v roce 2002, ovšem v poněkud jiném provedení, pod názvem *US Grade AAA Premium Eggs*. Viz SubRosa [online]. *SubRosa* ©2012 [cit. 17. 12. 2012]. Dostupné z: <<http://www.cyberfeminism.net/>>

<sup>187</sup> Ibid.

posthumánních – podob, vyznívají ambivalentně. Umělkyně, vyvazující se z limitů vlastního těla prostřednictvím technologického rozmlžení své reálné genderové identity, tak paradoxně činí za účelem kritiky tohoto vyvazování jako takového. Technologie na jedné straně umožňují opuštění predestinující tělesné existence, na straně druhé tak ovšem amplifikují určité zažitě stereotypy: Ať už v podobě ztělesnění tradice ženy – hysterky, nebo prostřednictvím naplňování kulturně podmíněných představ o ideálu ženské krásy. Orlan využívá technologie k přetvoření svého těla do jakéhosi ironického metaideálu ženské krásy, a stává se tak ztělesněním toho, co sama kritizuje. Ponton od svých digitálních dvojníků očekává, že jí pomohou posílit její vlastní ženský hlas. Namísto toho ovšem zjišťuje, že si říkají, co chtějí, a její přirozené tělo se tak v závěru doslova topí pod tíhou jejich moci. Uskupení ABC pak vytváří složitý příběh o mnoha narativních úrovních, do kterých zapojuje jak fyzická těla, tak své digitální dvojníky a avatary diváků. Jejich sofistikované formální zpracování ovšem ústí v jednoduchý závěr: Díky ovládnutí technologie hlavní hrdinka plní svou misi a vyhrává jakousi zkrášlovací proceduru, která, stejně jako u Orlan, končí stvořením děsivého monstra. Skupina SubRosa využívá strategii grotesky a ukazuje nekonečné množství výhod, které technologie do ženského života vnáší. Čím hlouběji ovšem v jejich popisu jde, tím tísnivější pocit v divákovi/čtenáři vytváří. *Osmose* Charlotte Davies se od ostatních zmíněných prací v mnohém odlišuje. Do technologického světa, jakožto primárně mužské oblasti, ovšem vnáší některé typicky feminní prvky a vytváří jedno z prvních 3D prostředí, umožňujících vnoření do krajiny, kterou můžeme číst jako ryze ženskou.

Téma genderových stereotypizací je v kontextu performance art dále rozvíjeno i za hranicemi dualismu muž – žena, v široké oblasti sociálních minorit, hlásících se k alternativním genderovým identitám a sexuálním orientacím. Touto oblastí, kterou zde označuji jako queer performance art,<sup>188</sup> se zde budu zabývat především v kontextu autobiografických prací, založených na vlastní, žité zkušenosti jednotlivých umělců. Základními teoretickými východisky v této kapitole jsou pro mě práce *Posthuman Bodies* Judith Halberstam a Iry Livingstona<sup>189</sup> a kniha *Performance:*

---

<sup>188</sup> Termín si vypůjčuji od kurátorů výstavy *The News*, realizované v prosinci 2012 v sanfranciské galerii SOMArts. Viz *Fresh, Queer Performane Takes the Stage at the News* [online]. SOMArts ©2008–2012 [cit. 18.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.somarts.org/thenewsdecember/>>

<sup>189</sup> HALBERSTAM; LIVINGSTONE, pozn. 76.

*A Critical Introduction* Marvina Carlsona, která poměrně rozsáhle zpracovává historické souvislosti vzniku gay a transgenderového performance art.<sup>190</sup>

## 4. 2 Technologie a queer performance

Označení queer vychází z německého termínu *quer* (napříč) a v anglicky psané literatuře se poprvé objevuje v 16. století, ve smyslu „neobvyklý/jiný/z řady vybočující“. Postupem času se toto označení začíná používat v souvislosti s osobami, které svou sexuální orientací neodpovídají tradičním společenským normám, jinými slovy tedy nevyhovují převažujícím společenským očekáváním, souvisejícím s jejich pohlavní identitou.<sup>191</sup> Většina těchto lidí se po staletí skrývá a žije svůj život zcela v izolaci, či v hluboce ilegální subkultuře. Smutný příklad homofobních sankcí ztělesňuje jeden z předních matematiků a kybernetiků 20. století Alan Turing, který je pro svou homosexualitu nucen podstoupit hormonální léčbu estrogeny, což pravděpodobně vede k jeho následné sebevraždě. Turing se na sklonku svého života začíná nedobrovolně transformovat v ženu, postupně získává ženské sekundární pohlavní znaky na úkor těch mužských (podobě se transformuje i jeho výzkumný zájem od klasické matematiky směrem k její aplikaci v oblasti biologie), a z homosexuála se tak začíná stávat transgenderovou bytostí. Jana Horáková Turinga v tomto kontextu přirovnává k postčlověkovi, který se – byť nedobrovolně – prostřednictvím technologických zásahů (medikamentů) vyvazuje z hranic svého přirozeného já.<sup>192</sup>

Skrze manifestaci vlastní odlišnosti a velmi často groteskní ironizaci svého společenského postavení, odkazují queer performeři k absurditě společensky uznávaných normativů, zakořeněných ve stereotypu „muž a žena“, respektive „muž se ženou/žena s mužem“. V 70. letech se tato problematika projevuje zejména v oblasti gay performance art, která po feministicky orientovaných pracích reprezentuje další stupeň uměleckého zobrazování monstrozity. Ženskost obsažená v mužské

---

<sup>190</sup> CARLSON, pozn. 155.

<sup>191</sup> *Queer* [online]. ALGBTICAL [cit. 17.12.2012].  
Dostupné z: <<http://www.algbtical.org/2A%20QUEER.htm>>

<sup>192</sup> HORÁKOVÁ, Jana. *Tur(n)ing Bachelor Machine: Towards Articulations of the Universal Machine Unconscious*. Příspěvek na konferenci Mutamorphosis. Praha, 6.12.2012.

homosexualitě v 70. letech představuje podstatně výraznější formu jinakosti, než jakou ztvárňují ženy jako takové, a slovy Ervina Goffmana se nachází zcela mimo rámec „plné společenské akceptovatelnosti“.<sup>193</sup> Tento stav je v oblasti performance art ilustrován například grantovou aférou *NEA Four*, která se ve své době stává jednou z nejviditelnějších ukázek sílícího (v tomto kontextu konkrétně amerického) společenského konzervatismu. V roce 1990 stahuje organizace *NEA (National Endowment for the Arts)* granty, přidělené performerům Timu Millerovi, Johnu Fleckovi, Molly Hughes a již zmiňované Karen Finley. Oficiálním důvodem stažení grantové podpory je nevhodný a pobuřující charakter jejich projektů. Za skutečný důvod je ovšem zainteresovanou veřejností považována přiznaná homosexuální orientace třech z těchto umělců a radikální feminismus čtvrtého z nich (Finley). Všichni čtyři zmiňovaní umělci se proti údajně cenzorskému rozhodnutí komise odvolávají, jejich protest je ovšem u nejvyššího soudu zamítnut. Případ vyvolává velkou kontroverzi a stává se symbolem homofobních nálad většinové (americké) společnosti.<sup>194</sup>

V kontextu dnešního, o poznání liberálnějšího prostředí, lze termín queer chápat jako zastřešující označení pro členy LGBTI komunity, odkazující jak k osobám citově a sexuálně zaměřeným na stejné pohlaví, tak k transgenderovým osobám, které mají pocit trvalé příslušnosti k jinému pohlaví, než je jejich pohlaví biologické. Queer strategie, založené na vykračování z pevně daných genderových rolí, jsou praktickou ukázkou genderové performativity,<sup>195</sup> o které hovoří Judith Butler. Pohlavní identita je queer subkulturou programově vnímána jako volně ustavená kategorie, měnitelná právě prostřednictvím jejího aktivního sociálního formování. Konfliktní identifikace s genderem, jež pro dominantní společnost není srozumitelná a tedy žádoucí, může podle Butler pozitivně přispívat k destabilizaci hegemonních symbolických norem a potažmo k subverzivnímu přepisování jejich významu.<sup>196</sup>

---

<sup>193</sup> Viz CARLSON, pozn. 155, s. 165.

<sup>194</sup> Ibid., s. 168.

<sup>195</sup> Performativního ve smyslu aktivně se uskutečňujícího, nikoliv ve smyslu umělecké disciplíny performance art.

<sup>196</sup> BUTLER, pozn. 67.

K současným performerům, akcentujícím ve své tvorbě genderovou a sexuální nekonformitu, se řadí například Ital Franko B., jehož charakteristickým znakem je potírání vlastního těla bílou nebo černou barvou, evokující dojem jakési falešné protetické kůže. Franko ve svých performancích nevyužívá high-tech technologie, jeho jedinou protézou je právě tato falešná, křídově bílá či naopak temně černá kůže. I přesto ovšem velmi dobře ztělesňuje onu genderově a sexuálně podmíněnou monstrozitu, a naplňuje tak představy postgenderového postčlověka, o kterých se zmiňují například Halberstam a Livingstone. Skrze svou výraznou vizuální jinakost, odporující západním standardům krásy, kombinovanou s určitou křehkostí a jemnou poetikou jeho performancí, dává Franko B. vzniknout ambivalentním situacím a divákům nastavuje zrcadlo, ve kterém nechává odrážet jejich možné sociální předsudky. V jeho performanci *I Miss You* (2003) se Franko prochází v britské galerii Tate Modern, po catwalku pokrytém bílou látkou. Nahý, oděný do své tradiční bílé „kůže“, krvácí z prořezaných zápěstí a zanechává na bílém plátně stále jasnější krvavou stopu. Skrze několikahodinový rituál, kdy po catwalku pomalu přechází tam a zpět, stále slabší a vyčerpanější, své nahé tělo svléká až na jeho samotnou esenci a ukazuje, že v jádru jsme všichni stejní – všichni krvácíme stejnou červenou krví. Nezávisle na barvě pleti, genderu, sexuální orientaci, fyzické kráse či ošklivosti.<sup>197</sup> Prostřednictvím mučednického přístupu k vlastnímu tělu a jeho dobrovolné veřejné tortury, zde Franko na světlo vynáší otázku tabuizovaných alternativních identit a svou vlastní odlišnost umocňuje ve znepokojivých, pro diváka pravděpodobně mnohdy nepříjemných, rovinách.

---

<sup>197</sup> COLLET, Christopher. *Franko B* [online]. 28.03.2016 [cit. 17.12.2012]. Dostupné z: <<http://metro.co.uk/2006/03/28/franko-b-41403/>>



25. **Franko B.,**  
*I Miss You* (2003).  
Bílé, mužské, a přesto na první  
pohled monstrózní tělo, v podání  
Franka B.

Tyto mučednické práce umělců, pocházejících z minoritních sociálních skupin, získávají již v polovině 90. let své vlastní (a nutno dodat, že nechvalné) označení. Jeho autorkou je kritička moderního tanečního umění magazínu *New Yorker* Arlene Croce, která v článku z roku 1995 vysvětluje svou neochotu recenzovat představení *Still/Here* tanečníka a choreografa Billa T. Jonese. Autobiografickou tvorbu Jonese, homosexuálního Afroameričana postiženého onemocněním AIDS, zde označuje termínem *Victim Art*. Jonese samotného, stejně jako ostatní autory, pocházející z těchto minoritních sociálních skupin, pak nazývá „oběťmi“ a „příklady patologie v umění“, jejichž tvorba odolává všem pokusům o objektivní nezaujatou kritiku.<sup>198</sup> Opět tak vzniká vlna kontroverze, týkající se etablovaných společenských normativů a akceptovatelnosti lidské odlišnosti. Americký kritik a historik umění Hal Foster se staví na druhou stranu názorového pole a stylizaci umělce do role opovrhované oběti,

---

<sup>198</sup> Viz CARLSON, pozn. 155, s. 172.



tedy do jakéhosi *druhého*, prohlašuje za zásadní a přínosný prvek v konstrukci individuální divákovy identity.<sup>199</sup>

Další rovinu manifestace odlišnosti a alienace od společenských sexuálních a genderových normativů otevírají transgenderoví performeři.<sup>200</sup> Jedny z prvních náznaků transgenderově orientovaného performance art je možné spatřovat v oblasti tzv. *persona performance*, která je charakteristická volným konstruováním falešných a imaginárních postav a (obvykle dlouhodobým) pobýváním pod jejich identitou. Oblasti *persona performance* se v 70. letech věnuje například již zmiňovaná Eleanor Antin, která v rámci *King of the Solana Beach* (1974–75) tráví dva roky pod identitou muže středního věku a zkoumá tak hranice mezi ženskou a mužskou realitou.<sup>201</sup> Kořeny transgenderového umění jsou ovšem spojovány spíše s tradicí *cross-dressingu* a *drag shows* (často souhrnně označovaných jako *travesty shows*), odkazující k převlékání se do oblečení typického pro opačné pohlaví a vystupování pod různými genderovými identitami.<sup>202</sup> Susan Sontag v roce 1964 takto orientované práce označuje souhrnným termínem *Camp*, odkazujícím k jisté dávce afektovanosti a frivolnosti: *Camp performance* jsou spojeny s extravagantní až kýčovitou estetikou, pestrobarevnými blyštivými oblečky, fetišem i burleskou.<sup>203</sup> Tento způsob prezentace v kontextu uniformní heterosexuální společnosti 70. let ještě umocňuje jinakost a monstrozitu tehdejší queer subkultury.

---

<sup>199</sup> FOSTER, Hall. *Obscene, Abject, Traumatic*. In: *October*, č. 78, s. 153 [online]. MIT Press, 1996 [cit. 14.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.jstor.org/discover/10.2307/778908?uid=3737856&uid=2&uid=4&sid=21101459580783>>

<sup>200</sup> Termín *transgender* odkazuje k osobám, které mají pocit trvalé příslušnosti k jinému pohlaví, než je jejich pohlaví biologické - tento pojem je ovšem nutné odlišovat od termínu *transsexualita*, odkazujícímu k právní a somatické (zpravidla tedy chirurgické) změně pohlaví.

<sup>201</sup> *Persona performance* se dále věnuje například Lynn Hershmann, která v letech 1975 - 78 žije a vystupuje pod fiktivní identitou *Roberty Breitmora*. Ze současného umění můžeme zmínit například korejsko-americkou umělkyni Nikki S. Lee a její *persona performance* série *Projects* (1997–2001).

<sup>202</sup> Označení *crossdresser* a *transvestita*, popřípadě *drag queen* a *drag king*, odkazují jak k osobám, které mění genderovou roli pouze příležitostně a neusilují o její trvalou změnu, tak k osobám, které tyto aktivity provozují jako extenzi jejich trvalé transgenderové identity. Viz *Analýza situace lesbické, gay, bisexuální a transgender menšiny v ČR*, pozn. 68, s.11.

<sup>203</sup> Viz CARLSON, pozn. 155, s. 174.

Kulturní postavou camp performance je v 80. a 90. letech australský performer a módní návrhář Leigh Bowery, jehož divoké bizardní stylizace se ve své době stávají symbolem „trans“ kultury. Skrze nespokojenost se životem ve své přirozené kůži a naprosté popření veškerých svých viditelných fyzických daností, představuje Bowery téměř univerzální ztělesnění onoho *druhého*.



26. **Leigh Bowery**,  
*Session IV, Look 17* (1991).  
Boweryho fantaskní figury ponechávají představy o jejich genderové či etnické příslušnosti zcela na divákově imaginaci.

Vytváření transgenderových identit pak dostává zcela nový rozměr v oblasti kyberprostoru, vytvářející ideální prostředí pro snadnou realizaci jakéhosi „virtuálního cross-dressingu“, označovaného také jako *gender swapping*, *virtual transgender* nebo *gender fucking*.<sup>204</sup> Stejně tak, jako veškeré ostatní pokusy o virtuální zastírání své aktuální identity (diskutované například v kapitole 1.2.4), má ovšem tato strategie výrazné nedostatky. Sherry Turkle o možnostech změny genderové identity prostřednictvím digitálního dvojníka hovoří s rezervou a zdůrazňuje ne-tělesnou povahu *gender swappingu*, která z něj činí pouhý dodatek transgenderismu jako takového.<sup>205</sup> Podobně i Teresa M. Senft v tomto ohledu kritizuje představu, že

---

<sup>204</sup> Viz DIXON, pozn. 97, s. 479.

<sup>205</sup> Ibid.

internetový uživatel může virtuálně měnit svůj gender tak, jako mění oblečení, a zdůrazňuje, že člověk „nenosí“ gender, jako spíše gender „nosí“ člověka.<sup>206</sup> Argument o neautenticitě virtuálních identit a jejich povaze jakožto nekompletních a nedostačujících nástrojů k překračování genderové identity je nejspíš sám o sobě nevyvratitelný. Praktické zkušenosti transgenderových performerů z této oblasti ovšem mohou naznačit další možné významové roviny *gender swappingu*.

Transgender performerka Micha Cárdenas téma virtuální trans-identity zkoumá v sérii akcí, odehrávajících se na pomezí virtuálně zprostředkovaného a skutečného světa. V performanci *Becoming Dragon* (2008) například Cárdenas po dobu 365 hodin synchronně performuje v prostoru kamenné galerie a v online světě Second Life (SL). Počet hodin zde odkazuje k požadavku tzv. *zkušenosti reálného života* (*Real Life Experience, RLE*), tedy 365 dní trvajícím obdobím, ve kterém zájemce o chirurgickou změnu pohlaví zkouší pod svou preferovanou genderovou identitou žít ve všech oblastech svého života bez výjimky, aby tak prokázal, že se do své budoucí sociální role dokáže adaptovat. Cárdenas, která si RLE sama prošla, tuto proceduru v rámci *Becoming Dragon* zasazuje do virtuálního prostředí SL, kde podstupuje jakousi 365 hodin trvající mezidruhovou proměnu svého avatara v draka (tento proces označuje jako *Species Reassignment Surgery*).<sup>207</sup> Během této několikadenní imerze, realizované z veřejně přístupného prostoru galerie, Cárdenas pozoruje okolní svět pouze skrze HMD displej a své pohyby snímá pomocí motion capture systémem, kterým pak ovládá avatara v SL. V průběhu performance předčítá básně, jež napsala během svého vlastního „zkušebního roku“, a svá slova přitom nechává synchronně modifikovat do zmutovaného dračího hlasu, kterým v SL mluví její avatar.

Celou akci sledují jak diváci ve skutečné galerii, tak online publikum, tvořené ostatními SL avatary. V galerii je zároveň umístěno velké projekční plátno, na kterém je v reálném čase promítán 3D záznam performerčina pohybu v SL, a reálné publikum vybavené stereoskopickými brýlemi tak může synchronně sledovat obě akce naráz.

---

<sup>206</sup> Viz DIXON, pozn. 97, s. 479.

<sup>207</sup> CÁRDENAS, Micha. *Becoming Dragon*. A Transversal Technology Study. In: *Code Drift: Essays in Critical Digital Studies* [online]. 28.11.2012 [cit. 29.04.2010]. Dostupné z: <[http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=639#\\_edn10](http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=639#_edn10)>

Virtuální diváci s Cárdenas v SL konverzují a rozvíjí s ní téma její performance, která se tak postupně proměňuje v rozsáhlé diskuzní fórum. Do toho se v průběhu této dvoutýdenní akce zapojují i mnozí další umělci, mezi jinými například australský performer Stelarc (viz kapitoly 4.5, 4.6 a 4.7), který zde rozvíjí téma virtuálního těla jako možné budoucí náhrady těla biologického.



27. **Micha Cárdenas**, *Becoming Dragon* (2008). Cárdenas prostřednictvím své imerze v SL vytváří diskuzní platformu, zabývající se možnostmi technologického překračování genderové identity.

Cárdenas zde diskutuje zejména rozdílné možnosti biotechnologií, umožňujících trvalou proměnu fyzického těla, a technologií virtuální reality, umožňujících dočasnou proměnu těla reprezentovaného. Virtuální světy zde sice podává jako nedostatečnou alternativu reálných (tj. hormonálních a chirurgických) metod, zároveň ovšem obhajuje jejich přínos, když je vymezuje jako jakési období rapid prototypingu, umožňující testování nových forem identit.<sup>208</sup> Virtuální testování, oproštěné od zavedených společenských limitů,<sup>209</sup> navíc podle Cárdenas umožňuje

---

<sup>208</sup> Viz CÁRDENAS, pozn. 207.

<sup>209</sup> Ačkoliv i ve virtuálních světech jako je *Second Life* existují určitá pravidla, která se odvíjí od povahy konkrétního prostředí. Existují například striktní kyberpunkově orientovaná prostředí (*Midian City*), kam mají přístup pouze avatarové, s podobou mechanicky vypadajících kyborgů.

testovat extrémní situace a přejímat různé formy identit za myslitelnými hranicemi LGBTI oblasti, a může tedy skýtat nové zdroje inspirace.



**28. Micha Cárdenas,**

*Becoming Dragon* (2008).

Veřejná diskuze „*The Body in Transmission/Transition, Learning to Live in Mixed Realms*“, realizovaná ve spolupráci s performerem Stelarcem.

V rámci diskuze s ostatními avatary Cárdenas mimo jiné hovoří s uživatelkou jménem Alynna Vixen, vystupující zde v podobě svítící lišky s motýlími křídly. Vixen jí sděluje, že už od svých sedmi let má pocit, že je ve skutečnosti liškou, a SL je tak pro ni jediným místem, kde se cítí být skutečně svobodná. Pokud by to prý bylo reálně možné, podstoupila by jakoukoliv operaci, díky které by mohla získat skutečný liščí ohon. Cárdenas v rámci jejich diskuze navrhuje, že v současné době biopunkových a bodyhackerských DIY komunit tato transformace možná již brzy nebude zcela nereálná.<sup>210</sup> Jakkoliv obskurně může představa o lidech s liščími ohony znít, úvaha o pokročilých možnostech medicíny i „amatérských“ DIY experimentů, jakožto nástrojů genderové i jiné transformace, v současné době má svou relevanci (na

<sup>210</sup> Viz CÁRDENAS, pozn. 207.

webových stránkách *Instructables.com* se již ostatně nachází návod na DIY způsob chirurgické modifikace elfích uší).<sup>211</sup>

Dobrym příkladem je v tomto ohledu projekt *Breaking Sex* (1999–2007) britského umělce a ikony industriální hudby Genesis P-Orridge a jeho, dnes již zesnulé, manželky Lady Jay Breyer. Ti spolu v průběhu osmi let postupně vytvářejí jakousi polysexuální metabytost Genesis Breyer P-Orridge, představující výsledek jejich vzájemné lásky, která se podle jejich slov dostala na takovou úroveň, že se místo zplození třetí bytosti rozhodli sami spojit v bytost jedinou.<sup>212</sup> Tohoto *pandrogyňa*, jak jejich společnou bytost sami označují, začínají vytvářet na počátku 90. let prostřednictvím série plastických operací, ve kterých se postupně transformují ve dvě vizuálně identické části, které mají tvořit poloviny jednoho komplexního tvora.<sup>213</sup> *Pandrogyňa* se tak stává jejich životním projektem, na kterém pracují kontinuálně až do roku 2007, kdy Lady Jaye umírá. Genesis Breyer P-Orridge tedy neodkazuje pouze k jakémusi uměleckému alter egu, ale ke skutečné, reálně žité identitě, která se stává součástí jejich každodenního života, jejich unikátní formou *life-as-art*.<sup>214</sup>

Radikální chirurgické zákroky, kterým se P-Orridge a Breyer v průběhu let podrobují, jsou inspirovány cut-up technikou spisovatele Brisona Gysina, vyznačující se rozbitím textu a jeho přestavěním do zcela nové struktury. Tento nelineární způsob P-Orridge a Breyer aplikují na formování nové identity, kterou vytvářejí postupnou fragmentací a přestavováním dvou různých bytostí, aby tak vznikla bytost třetí. Ta má představovat symbol zrušení veškerých binárních rozdílů, původně vepsaných do obou jejich konstitutivních částí. Podobně, jako o dekádu dříve Orlan, se i Genesis Breyer P-Orridge za pomoci radikálních chirurgických zásahů dobrovolně stává monstrem. Tentokrát ovšem bez zjevných známek feministické kritiky estetických ideálů krásy či biotechnologické komodifikace lidských těl, ale spíše

---

<sup>211</sup> *Body-Mod: Elf Ears* [online]. Instructables ©2012 [cit. 12.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.instructables.com/id/Body-Mod-Elf-Ears/>>

<sup>212</sup> Rozhovor s Genesis Breyer P-Orridge, 18.5.2012, Los Angeles.

<sup>213</sup> Viz *Pandrogeny Manifesto*. In: *Youtube* [online]. 14.03.2010 [cit. 18.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.youtube.com/watch?v=R6qnvNw6NP8>>

<sup>214</sup> Termín *life-as-art* do uměleckého světa v 70. letech zavádí dvojice Gilbert & George, která za své umělecké dílo považuje svou vlastní společnou existenci a vytváří tzv. *živé skulptury*.



s vidinou naplnění vlastní intimní touhy, stát se někým jiným. P-Orridge a Breyer spojují mužské a ženské tělo do nikoliv transgenderového, ale spíše jakéhosi nad-genderového bytí a stávají se tak hybridem, na jedné straně ztělesňujícím dokonale děsivého *druhého*, zároveň ovšem evokujícím pocit svobody, v podobě neomezené možnosti *stávání se*.



**29. Genesis Breyer P-Orridge,**  
*Breaking Sex* (1999–2007).

Idea oproštění se od jakýchkoliv biologických daností a trvalého spojení mužského a ženského těla do jednoho nad-genderového celku: *Pandrogyna*.

Téma trvalého spojování mužského a ženského těla v jeden celek má svůj původ v mytickém příběhu o Hermafroditovi,<sup>215</sup> a jako takové je zpracováno v multimediální performanci *transFera 1.2* (2011) polského dua Suka Off. Mytologický příběh o vzniku intersexuality Suka Off přenáší do kontextu současné technokultury. Performeři Piotr Wegrzynski a Sylvia Lajbig předvádí metaforický rituál formování jakéhosi třetího genderu, který probíhá jak na jejich reálných fyzických tělech, prostřednictvím bodyartových modifikací, tak na technologické reprezentaci jejich

---

<sup>215</sup> Příběh pojednává o nymfě Salmakis, která se zamilovala do mladého Hermafrodita a prosila bohy, aby jim seslali věčnou lásku a spojili je navždy - její prosba byla vzata doslova a jejich těla byla trvale spojena v mužsko-ženského hybridu, dnes označovaného slovem hermafrodit.

těl, v podobě video záznamu. Jakkoliv se v průběhu performance obě živá těla mění, získávají různé řezné rány, krvácí a vzájemně se stahují z falešné syntetické kůže (kterou následně konzumují, pojídají svá těla a „splývají“ tak v jedno), jejich postupné prolínání je patrné pouze na technologicky reprezentovaném obrazu, promítaném v reálném čase na obrazovce.



30. **Suka Off**,  
*tranSfera 1.2* (2011).  
„Reálné“ propojování dvou těl a vzájemné vyměňování jejich kůže.

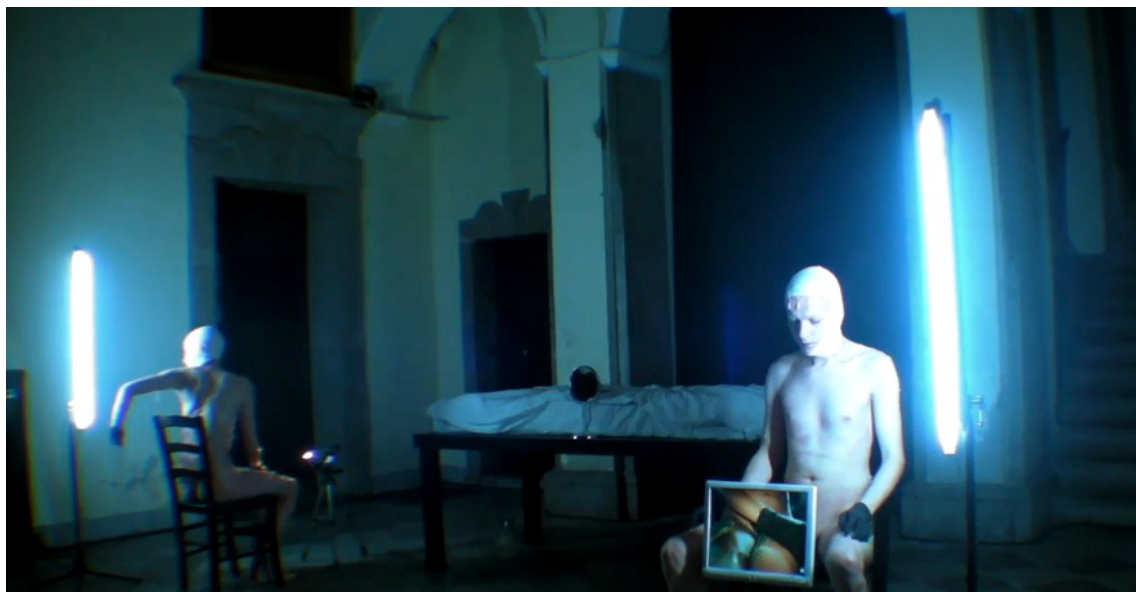
Wegrzynski si sedá na židli, obrazovku umístěnou mezi nohama, Lajbig si sedá zády k publiku do stejné pozice, mezi nohy ovšem umísťuje kameru. Její genitálie jsou přitom promítány na obrazovku a stávají se „digitálními pohlavními orgány“ Wegrzynskiho. Poté si dvojice vymění místa, celý rituál se opakuje, a oba tak postupně přebírají společnou transgenderovou identitu, nacházející se na pomezí skutečné tělesnosti a její technologické reprezentace.<sup>216</sup> Digitální obraz se mísí s aktuálním a ve snaze splynout v jeden ultimátní celek se Wegrzynski a Lajbig stávají svými vzájemnými digitálními dvojníky. *TranSfera 2.1* tak odkazuje k technologické

---

<sup>216</sup> tranSfera ver. 1.2 / trailer In: *Vimeo* [online]. 15.08.2011 [cit. 09.08.2012].  
Dostupné z: <<http://vimeo.com/27729690>>



manipulaci reality, která rozostřuje a komplikuje hranice jak mezi mužským a ženským, tak mezi skutečným a zprostředkovaným.<sup>217</sup>



**31. Suka Off,**

*transFera 1.2* (2011).

Digitální výměna pohlavních orgánů a zformování „třetího genderu“.

Spojování více bytostí do jednoho nad-genderového bytí ovšem může mít i méně dramatickou podobu, jak ukazuje například česká umělkyně Darina Alster. Ta se v roce 2009 společně s performerkou Helenou Račkovou vydává v podobě „dvojhlavé ženy“ Biancy Braselli pro požehnání na brněnskou mši papeže Benedicta XVI., aby tématem sexuální a genderové nekonformity konfrontovala instituci katolické církve. Hybridní ženě se dvěma hlavami, vyrůstajícími z jednoho těla pokrytého kostýmem, jakožto jakousi protetickou kůží, se ovšem požehnání nedostává. Ještě před tím, než k papežovi vůbec stihne dojít, je vykázána z areálu. Dostává se jí ovšem alespoň částečné satisfakce, když jí při jejím nedobrovolném odchodu žehná jeden z přítomných kněží.

---

<sup>217</sup> Performance je realizována v různých provedeních - tento popis odpovídá verzi performované na festivalu *Contemporary Performing Arts Festival OMISSIS*, který se uskutečnil v červenci 2011. Původní verzi performance *transfera 1.1* podrobně popisuje například Laura Bissell., viz BISSELL, pozn. 163.



32. **Darina Alster,**  
*Bianca Braselli* (2009).

Živé dvouhlavé sousoší v podání Dariny Alster a Heleny Račkové konfrontuje veřejnost s transgenderovou tematikou a poukazuje na nedělitelnost mužských a ženských složek osobnosti.

Její částečný neúspěch při setkání s papežem ovšem Biancu neodrazuje od dalšího veřejného vystupování. V rámci performance *Bianca Braselli na konci světa* (2009) stojí před diváky na pódiu pražského výstavního prostoru *Hala C* a po chvíli bezradného usmívání se najednou začne svlékat ze své monstrózní kůže, aby odhalila nečekané tajemství: Z jejího klína vyskakuje malý mužíček, doposud ukrytý v jejích útrobách, rozhlíží se a utíká pryč mezi diváky. Dvouhlavá žena se tak rozpadá na tři samostatné díly a její původní identita se ztrácí. Bianca Braselli svou provokativní monstrozitou překračuje hranice, které jsou chápány jako vynutitelné nejen v kontextu konzervativní instituce, jakou je katolická církev. Je bytostí mnoha pohlaví a genderů, které není možné zařadit do jakékoliv kategorie – i ona sama je v závěru natolik bezradná, že raději svléká svou kůži a rozbíjí svou identitu, aby byla přijata okolním světem.<sup>218</sup>

---

<sup>218</sup> Rozhovor s Darinou Alster. Praha, 10. 11. 2012.

Tuto strategii je možné považovat za naplnění konceptu *sémiotické houpačky* (*semiotic seesaw*), který jeho autorka Barbara Kirshenblatt-Gimblett definuje jako nástroj pro vyznačení prostoru mezi polárními kategoriemi normality a monstrozity, jakými jsou člověk/zvíře, já/druhý, živý/mrtvý, bílý/černý nebo muž/žena.<sup>219</sup> Podobný příklad této strategie nabízí již zmiňovaná performerka Narcissister (viz obr. 16./17.), která pomocí svých kostýmů vytváří hybridní stvoření s nejasným genderem, barvou pleti a vlastně i živočišným původem. Ariel Osterweis-Scott její tvorbu označuje dokonce za učebnicový příklad *sémiotické houpačky*:

„Narcissister je žena i muž, barbie i zločinec, je individuem i kolektivem, dominou i otrokem, punkerkou i hipoperem, člověkem i zvířetem, tělem i duší, je bílá i černá“.<sup>220</sup>

Narcissister, stejně jako ostatní performeři zmiňovaní v této kapitole, ve své tvorbě využívá podobné strategie jako feministicky orientované performerky. Patrné jsou zde strategie grotesky a/nebo monstrozity (vedle Narcissister například u Alster, Cárdenas i Franka B.), ale zároveň i kritika postupující technologizace společnosti, jak je tomu v podání Suka Off. Kromě kritiky a ironizace je zde ovšem v souvislosti s využíváním nových technologií čitelný i určitý optimismus: Cárdenas si uvědomuje limity virtuálního prostoru, chápe jej ovšem jako ideální místo pro testování různých identit, Breyer a P-Orridge pak svůj životní projekt staví na možnosti chirurgického a biotechnologického „přesochání“ vlastních těl tak, aby odpovídala jejich subjektivně prožívané identitě. Jejich entuziastické využívání chirurgických technologií ovšem nabízí více úrovní interpretace: Genesis Breyer P-Orridge může sloužit jako ukázka naplnění osobní svobody, stejně jako symbol děsivého popírání lidské přirozenosti. Narcissister pak svou obskurní monstrozitou bourá veškeré hranice – nikdo neví, kým vlastně je a kým není. Její monstrum tak zároveň otevírá i další oblast sociálně vyloučených „obětí“, o kterých mluvila zmiňovaná kritička magazínu *New Yorker* – totiž oblast rasové a etnické příslušnosti, nejviditelněji reprezentované „jinou“ barvou pleti. Oblast technologie a etnicity není u teoretiků posthumanismu příliš frekventovaným tématem, a ani v oblasti performance art tak nenacházím mnoho

---

<sup>219</sup> Viz GOMOLL, Lucian. Posthuman Performance. A Feminist Intervention [online]. In: *Total Art Journal*. 2011, r.1, č.1, s. 8. [Cit. 17.12.2012].

Dostupné z: <<http://totalartjournal.com/archives/1764/posthuman-performance/>>

<sup>220</sup> Ibid.

zástupců, kteří by toto téma zpracovávali (v porovnání například s umělci, zabývajícími se reflexí postgenderového posthumanismu). Zřejmě nejviditelnější osobností této kategorie je mexický performer Guillermo Gómez-Peña, který se tématu etnicity v kontextu technologií věnuje poměrně rozsáhle, a tento nedostatek tedy alespoň do určité míry kompenzuje. Hlavními výchozími texty při rozboru jeho performancí a celé této tematické oblasti pro mě jsou *Virtual Theaters* Gabrielly Giannachi<sup>221</sup>, *The Body in Contemporary Art* Sally O'Reilly,<sup>222</sup> již zmiňovaná kniha Thomase Fostera,<sup>223</sup> a zejména pak množství textů, produkovaných pod hlavičkou performativního souboru La Pocha Nostra, jehož je Gómez-Peña zakladatelem.

### 4. 3 Ethno-techno performance

Zájem o téma rasy a etnicity se v performance art výrazněji projevuje přibližně v polovině 80. let. Spolu se zpracováváním vlastních, autobiografických zkušeností performerů ze života v etnické menšině, se do centra zájmu dostává i téma sociální třídy. Umělci performance art z období 70. a počátku 80. let jsou z drtivé části vzdělaní lidé bílé pleti, rekrutující se ze střední sociální třídy. V průběhu 80. let se ovšem začínají prosazovat i performeři jiné než bílé barvy pleti s různou etnickou příslušností, mnohdy pocházející z nižších příjmových skupin.<sup>224</sup> Po období zaměřeném na genderovou tematiku, se tak do oblasti performance art dostává nový druh odklonu od společenských konvencí, který otevírá nové společenské tabu. S tím se setkáváme například v sérii performancí *Confessions of a Black Working Class Woman*, ve které její autorka, afroamerická performerka Robbie McCauley, využívá své tělo jako symbol obětí rasismu a sexismu. V performanci *Sally's Rape* (1989) například vystupuje na veřejné aukci v roli nahé otrokyně a zkušenosti s rasismem tak přenáší do historického kontextu kolonizačních praktik.<sup>225</sup> Toto téma ovšem

---

<sup>221</sup> GIANNACHI, pozn. 88.

<sup>222</sup> O'REILLY, Sally. *The Body in Contemporary Art*. Thames & Hudson, 2009. ISBN: 978-0500204009.

<sup>223</sup> FOSTER, pozn. 80.

<sup>224</sup> CARLSON, pozn 155, s. 173.

<sup>225</sup> Viz NYMANN, Ann E. Sally's Rape: Robbie McCauley's Survival Art [online]. In: *Academic journal article from African American Review*. 1999, r. 33, č. 4 [cit. 18.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.questia.com/read/1G1-59024879/sally-s-rape-robbie-mccauley-s-survival-art>>

zpracovávají i performeři bez příslušnosti k etnické menšině, jako například Suzane Lacy, která ve svých persona performancích *Prostitution Notes* nebo *The Life and Times of Donaldina Cameron* (obě 1977) vytváří fiktivní identity různého etnického původu. Pokouší se tak vtělit do nové sociální role, poznat životní strategie svých etnických *druhých* a rozšířit svou vlastní identitu.

V současném uměleckém kontextu se tématem rasy a etnicity zabývá například Santiago Sierra, jehož práce pro svou zcela cílenou a přiznanou amorálnost často vzbuzuje pobouřené reakce. Sierra pro své performance najímá osoby ze sociálně slabých skupin, například prostitutky nebo imigranty bez práce, a nabízí jim finanční úplatu za vykonávání ponižujících činností. V jeho *160cm line tattooed on 4 People* (2000) najímá čtyři drogově závislé prostitutky, které si za finanční odměnu, odpovídající ceně jedné dávky heroinu, nechávají na záda vytetovat rovnou čáru. Pro svůj projekt *130 Persons Paid to Have Their Hair Dyed* prezentovaný na Benátském bienále v roce 2001 najímá dvě stě tmavovlasých imigrantů žijících na ulici, kterým platí za to, že si nechají obarvit vlasy na blond. V jeho *Economical Study of the Skin of Caracans* (2006) pak najímá několik desítek Venezuelanů pocházejících z různých příjmových skupin, porovnává odstíny jejich pleti a zjišťuje, že lidé z nižší sociální skupiny mají tmavší pleť než lidé s vysokými příjmy. Na základě získané škály odstínů vytváří korelační hodnoty světlé a tmavé barvy pleti, které stanovuje na 11 548 415 dolarů a 2 106 dolarů, aby tak ukázal absurditu stereotypů a předsudků, spojených s etnickou příslušností.<sup>226</sup>

Etnickou problematiku pak v technologickém kontextu zpracovává zmiňovaný Guillermo Gómez-Peña, který je proslul zejména svým *ethno-techno art* a postavami jako *ethno-cyborg* nebo *genetically engineered Mexican*.<sup>227</sup> Gómez-Peña v polovině 90. let píše o vlně technooptimismu, která zahrnuje oblast performance art, a zároveň zcela vylučuje zapojení „barevných“ umělců. Společně s performerem Robertem Sifuentesem proto vytváří dvojici *kyber-imigrantů* (*cyber-immigrants*), kteří se zkusí infiltrovat do „bílého“ virtuálního prostoru a zanést do něj sémě „tmavých“ subverzivních myšlenek, řečených hybridním španělsko-anglickým jazykem

---

<sup>226</sup> Viz O'REILLY, pozn. 222, s.107.

<sup>227</sup> *Ethno-cyborgs and Genetically engineered Mexicans* [online]. PochaNostra ©2002 [cit. 17.12.2012]. Dostupné z: <[http://www.pochanostra.com/antes/jazz\\_pocha2/mainpages/ethno.htm](http://www.pochanostra.com/antes/jazz_pocha2/mainpages/ethno.htm)>

*Spanglish*.<sup>228</sup> Gómez-Peňova tvorba je tímto ironickým pojmoslovím protkaná a v mnohém tak připomíná rétoriku kyberfeministek, které v 90. letech sledovaly podobný cíl, pouze orientovaný na „infikování světového nepořádku virem ženskosti“ (viz kapitola 4).

V projektu *Ethno-Cyberpunk Trading Post* (1995) se Gómez-Peňa, společně se Sifuentesem a dalším latinskoamerickým performerem Jamesem Lunou, postupně transformují do různých hyperreálných postav, kombinujících prvky tradiční mexické a high-tech kultury. Jejich komicky působící ethno-techno hybridi se za každou cenu snaží působit sebejistě a své high-tech protézy nosí s naprostou samozřejmostí: *The Postmodern Zorro*, *El Aztec High-Tech* nebo *El Cultural Transvestite* se jako parodická ztělesnění etnické diskriminace před očima přítomných diváků procházejí galerií, baví se a konverzují na téma rasové a etnické diskriminace.



**33. Guillermo Gómez-Peňa & Robert Sifuentes,**  
*Ethno-techno art.*  
Ethno-cyborgové jako ztělesnění stereotypních představ o mexických Američanech.

<sup>228</sup> Viz *Ethno-cyborgs and Genetically engineered Mexicans*, pozn. 227.

Svou performanci zároveň streamují na webovou stránku, kde mohou připojení uživatelé veřejně vyjádřit svůj názor na Mexičany, Latinoameričany a jiné etnické menšiny, a zároveň navrhnout, kde by mělo být v americké společnosti jejich místo. Tyto online příspěvky jsou v reálném čase promítány na zdech v galerii, a performeři podle nich své hybridní charaktery zpětně upravují. Gómez-Peña v souvislosti s povahou těchto reakcí zmiňuje sílu internetu, jakožto anonymního média, které uživatele zbavuje morálních zábran, a dává tak vzniknout velmi přímým rasistickým výpovědím.

Toto téma pak Gómez-Peña, opět ve spolupráci s Lunou a Sifuentesem, rozvíjí v projektu *Mexterminator* (1997-1999). V rámci projektu vzniká webová stránka, na které je jejím návštěvníkům položena otázka, jak by podle nich měl vypadat onen *ethno-cyborg*. Na základě získaných odpovědí je pak vytvořen jakýsi techno-etnografický profil, který performeři opět ztělesňují v postavách živých hybridních bytostí a technokulturních monster, nesoucích různé stereotypní znaky příslušníků etnických minorit. Tyto stereotypy, podle Gómeze-Peñi silně ovlivněné soudobou Hollywoodskou produkcí a kulturou šířenou hudebním kanálem MTV, jsou spojovány především s výraznou hypersexualitou, extravagantním oblečením, lacinou okázalostí, rapem, násilím a gangsterstvím.<sup>229</sup> Postava *Mexterminatora* i ostatní charaktery, vytvořené v rámci jeho performancí, se tak stávají zhmotněním těchto kulturních stereotypů a klišé, po staletí formovaných prostřednictvím kulturní ikonografie, v kontextu 90. let pak ještě umocněných kulturou šířenou masovými médii.

Se svým souborem *La Pocha Nostra* Gómez-Peña zároveň realizuje velkoformátové performance, které označuje jako *cyborg-theater*. Tyto několikahodinové akce inspirované tradicí fetiše, freak shows a karnevalů 19. století, zahrnují různé technologické extenze těl performerů i diváků. V *Corpo/Illicito the posthuman society 6.9* (2009) například vzniká rozsáhlý karnevalový environment, plný eroticky a rasisticky laděných scén. Performeři zde opět ztělesňují jakási etnická monstra, která se na pozadí projekcí filmů s rasistickou tematikou navzájem ponižují, přivazují se ke kúlům, bičují se a krmí banány, to vše s odkazem k historickému

---

<sup>229</sup>O'REILLY, pozn. 222, s.100.



dědictví postkolonizačního rasismu a násilí páchaného na subkulturních menšinách indiánů a Afroameričanů.<sup>230</sup> Diváci jsou povzbuzováni, aby podle své fantazie manipulovali těly performerů a vyjádřili tak své potenciální latentní touhy, které jim osoby s tmavou pletí asociují.



34. **Guillermo Gómez-Peña,**  
*Mexterminator* (1997-1999).

Jedna z mnoha variant Gómez-Peňova fetišistického alter-ega, symbolizující kulturního *druhého* tak, jak si jej představuje publikum.

Do většiny akcí souboru se ovšem diváci mohou zapojit i v roli performerů a zažít celou zkušenost z druhé strany. Prostřednictvím extravagantních kostýmů, líčení a různých technologických rekvizit, jako jsou mechanické končetiny a pohlavní údy nebo kyborgovské masky, si mohou „obléci“ novou identitu a na čas se vyvázat se z limitů svého „přirozeného“ etnického i genderového já. Postupně tak vzniká provázaný kolektiv interagujících lidí, strojů a různých hybridů, na jejichž barvě pleti, pohlaví ani jakémkoliv jiném viditelném znaku, který by je měl zařazovat do určité kategorie, nezáleží.

---

<sup>230</sup> Corpo/Ilicito: The Post-Human Society 6.9. In: *YouTube* [online]. 13.09.2009 [cit. 12.12.2012]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=luLE1dNjM6Q>>



Podobně jako Avatar Body Collision tak La Pocha Nostra vytváří jakousi rozlehlou provázanou síť rovnocenných aktantů, tentokrát ovšem fyzicky přítomných a napřímo povzbuzovaných k překračování morálních bariér. Soubor samotný své akce přirovnává k pulzujícímu organismu, živému shluku jednotlivých živých i neživých částí, který označuje za otevřeného kolektivního *transetnického a transgenderového metakyborga*.<sup>231</sup>

Akce La Pocha Nostra tak připomínají jakési utopické společenství bez striktních pravidel, kde se může každý oprostít od předsudků a být kým (nebo čím) chce. Cílem těchto velkolepých karnevalových performancí je podle Gómeze-Peňi zprostředkovat divákovi přímé setkání s antropomorfickým zhmotněním jeho postkoloniálních démonů a interkulturních poltergeistů, při kterých dochází ke smazávání hranic mezi strachem a touhou, realitou a fikcí, já a *druhým*.<sup>232</sup> Gómez-Peña a jeho La Pocha Nostra tak velmi explicitně a čitelně ztělesňují etnické *druhé*, o kterých v kontextu posthumanismu hovoří například Foster. Ironické postavy *etno-cyborgů* můžeme považovat za reálný obraz afroameričana Collinse, bojujícího na stránkách science fiction komiksu s imperativy většinové „bílé“ společnosti. Skrze strategie grotesky a monstrozity, typické i pro feministickou subverzi, tak Gómez-Peña tématem etnické jinakosti velmi napřímo konfrontuje diváky, kterým zároveň zprostředkovává autentickou zkušenost, zažitou „na vlastní kůži“.

Vztahem kultury bílého západu a kultury nativních amerických obyvatel se již o mnoho let dříve zabývá německý konceptuální umělec Joseph Beuys. Ten v rámci své performance *I like America and America likes me* (1974) tráví týden zavřený v místnosti newyorské *Rene Block's Gallery*, pouze ve společnosti divokého kojota. Kojotovi, který je uznáván za novodobý pan-indiánský symbol, předčítá poezii, nebo jej naopak svým chováním napodobuje. Snaží se s ním komunikovat, sžít se s ním a překonat jejich vzájemné mezidruhové bariéry. Svou akcí tak odkazuje k neprostupným hranicím mezi posvátným indiánským zvířetem, symbolem nativní americké kultury, a bílým člověkem z industrializované civilizace. Beuysovu

---

<sup>231</sup> GÓMEZ-PEÑA, Guillermo. *Cross-contamination: the performance activism and oppositional art of La Pocha Nostra* [online]. PochaNOSTRA ©2002 [cit. 12.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.pochanostra.com/what/>>

<sup>232</sup> Ibid.

performanci lze ovšem číst i v jiné rovině, která zde zároveň otevírá další z výše nastíněných aspektů postlidství – totiž vztah člověka a zvířete, respektive jejich náležení do široké rodiny spřízněných druhů, o které ve svém *Companion Species Manifesto* hovoří Donna Haraway. Kromě jejího textu v příští kapitole vycházím především ze souhrnného díla *Information Arts. Intersections of Art, Science and Technology*<sup>233</sup>, jehož autorem je umělec a teoretik Stephen Wilson.

#### 4. 4 Performance spřízněných druhů

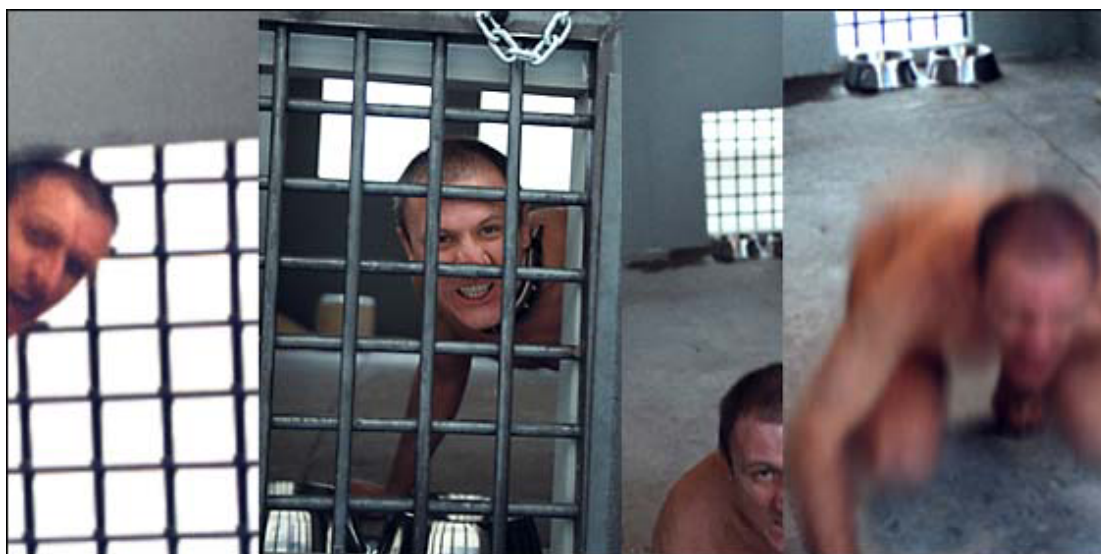
Člověk a zvíře jsou spolu v nerovném vztahu. V jejich společné historii je zvíře chápáno jako tvor bez schopnosti rozumného uvažování, a potažmo tedy jako nástroj, primárně sloužící lidským potřebám. Zvíře tak z této pozice představuje člověku onoho *druhého* v takové míře, že se cítí být oprávněn přistupovat k němu na základě zcela jiných pravidel, než která uplatňuje při interakci s jinými lidskými bytostmi. V souvislosti s rostoucí oblibou „domácích mazlíčků“ se ovšem zvíře v moderní západní společnosti stává tvorem člověku blízkým natolik, že o něm mnohdy hovoří jako o „členovi rodiny“. Haraway proto člověka i zvíře řadí do společné kategorie tzv. *široké rodiny spřízněných druhů* a tvrdí, že jejich soužití má na formování lidské identity významný vliv. Její pojetí tak úzce koresponduje s posthumanistickým anti-antropocentrismem, který se vymezuje vůči stavění člověka do role pána přírody.

Povahou vztahu člověk – zvíře, respektive člověk – příroda, se performance art ve větším měřítku zabývá přibližně od 80. let. Ikonicou postavou je v tomto směru francouzská umělkyně Rachel Rosenthal, která ve svých performancích jako jedna z prvních pracuje s živými zvířaty. Ta ovšem nechápe jako pouhé objekty či rekvizity, ale jako plnohodnotné umělecké partnery. Její performance s příznačným názvem *The Others* (1984) například zahrnuje 35 různých druhů zvířat: Od psů, koček a prasat až k opicím a papouškům. Rosenthal s nimi bez předem připraveného skriptu komunikuje, performuje, tvoří s nimi komplexní umělecké dílo, stává se jedním z nich a zprostředkovává tak publiku obraz z běžného života ještě před tím, než do jeho řádu zasáhl člověk svou technologiemi extendovanou rukou. Umělecký ekvivalent kynologického nadšení Donny Haraway pak ztělesňuje ukrajinský umělec Oleg Kulik.

---

<sup>233</sup> WILSON, pozn. 9.

Centrálním prvkem jeho performancí je pes, ať už jako jeho performativní partner, nebo jako forma identity, kterou na sebe Kulik bere. Jeho na první pohled komické akce (v roce 1996 například performuje přivázaný na obojku, pod cedulí s nápisem „dangerous“ a kouše všechny návštěvníky galerie, kteří výstrahu nerespektují) ovšem mají ekologický podtext a nesou silnou kritiku antropocentrického přístupu k přírodě. V jeho alternativním přepracování Beuysovy akce s kojotem, nazvaném *I Bite America and America Bites Me* (1997), Kulik aktualizuje témata civilizovaný – divoký, moderní – nativní, člověk – zvíře v kontextu soudobé společnosti. Beuysem vytvořenou situaci obrací naruby a sám sebe staví do role divokého zvířete, přebírá roli onoho *druhého*. Stejně jako Beuys přilétá Kulik do New Yorku, tentokrát ovšem stylizovaný do role psa. Nechává se nahý vodit na vodítku, několik dní přebývá ve vyhrazeném galerijním prostoru, připomínajícím psí kotec, a návštěvníky nechává vstupovat pouze v ochranném obleku. Kulikova hra s identitou na pomezí člověka a zvířete tak zároveň odkazuje k vytrácející se lidské schopnosti vzájemné komunikace.<sup>234</sup>



**35. Oleg Kulik,**

*I Bite America and America Bites Me* (1997).

Autenticita Kulikovy psí identity ve své době vzbuzovala úžas. Kulik byl proto v žertu obviňován z toho, že spíše než o upozornění na etickou problematiku vztahu člověk – zvíře, mu jde zkrátka o to, být psem.

<sup>234</sup> Ve své době ovšem byla interpretována také jako symbolika toho, jak jsou západním uměleckým světem vnímáni umělci z východu (což je patrné i z názvu performance).

Na podobných východiscích jako Rosenthal a Kulik staví i francouzská dvojice Art Orienté Objet (Marion Laval-Jeantet a Benoît Mangin), která již k jejich naplnění využívá přímou technologickou intervenci. V bioartové performanci *May the horse live in me* (2011) Laval-Jeantet a Mangin prolínají lidskou a zvířecí podstatu přímo na biologické úrovni, totiž v podobě mísení lidské a koňské DNA. V rámci této dlouhodobé intervence na pomezí vědeckého experimentu, biohackingu a performance art, si Laval-Jeantet do svého těla nechává po dobu několika měsíců injekčně vpravovat koňské imunoglobuliny, a postupně si tak vytváří toleranci vůči látkám, přirozeně obsaženým v koňské DNA. Po této kůře si pak v rámci „rituálu pokrevního bratrství“ nechává před diváky do těla implantovat koňskou krevní plasmu, aby si pak nazula speciální, chůdy připomínající koňské končetiny, a několik minut promlouvala s koněm.<sup>235</sup>



**36. Art Orienté Objet,**  
*May the horse live in me*  
(2011)  
Sbližování člověka a zvířete  
prostřednictvím  
biotechnologické intervence.

Tato performance, odkazující k mýtu o kentaurovi, je tedy jakousi antitezí ke vztahu člověka/jezdce a koně/nástroje. Obecný vztah člověka a zvířete je zde obrácen

---

<sup>235</sup> May the horse live in me. In: *Vimeo* [online]. 14.07.2011 [cit. 18.12.2012].  
Dostupné z: <<http://vimeo.com/26422084>>

naruby: Laval-Jeantet své tělo modifikuje tak, aby dokázala „naslouchat“ zvířeti; trápí své vlastní tělo, aby se dostala na úroveň těla zvířecího. Její biohackerský přístup vzbuzuje řadu negativních reakcí a vyvolává vlnu debat o biotechnologickém rozmlžování hranic lidské identity.

Téma bioetiky a morálních aspektů genetické manipulace živých bytostí se v kontextu rychlého biotechnologického rozvoje objevuje u řady dalších umělců. Jedním z prvních výrazných projektů, který dokázal rozvířit vlnu zájmu o toto téma, je *GFP Bunny* (2000) brazilského umělce a majitele prvního RFID implantátu Eduarda Kace (viz kap. 1.2.3). Jeho transgenický, pod umělým světlem zeleně zářící králík, kterému byl implantován fluorescentní protein získaný z těla akvarijní rybičky, ve své době způsobuje rozruch jak v uměleckém světě, tak mezi ochránci přírody. Etickými aspekty genetických modifikací se ovšem Kac zabývá již dříve. V jeho *Genesis* (1999) například překladem věty z části Bible<sup>236</sup> do morseova kódu vytváří syntetický gen, který následně spolu se svým vlastním genem implantuje do bakterie a umísťuje do Petriho misky, vystavené UV záření.



36. **Eduardo Kac**, *Genesis* (1999). Interaktivní instalace, umožňující divákům zkusit si v darwinistickém stylu „řídit evoluci“.

Záření způsobující mutaci obou genů může být aktivováno online diváky, sledujícími misku prostřednictvím webkamery. Ti tak stojí před rozhodnutím: Pokud

---

<sup>236</sup> „Učiňme člověka, aby byl naším obrazem podle naší podoby. Ať lidé panují nad mořskými rybami a nad nebeským ptactvem, nad zvířaty a nad celou zemí i nad každým plazem plazícím se po zemi.“



nesouhlasí s nadvládou člověka nad přírodou, mohou Kacův projekt „sabotovat“ a jeho bakterii postupně rozkládat UV zářením. To ovšem vyžaduje, aby ji sledovali webkamerou, tedy aby tuto nadvládu sami realizovali. Své rozhodnutí mohou učinit na dálku a zrealizovat jej téměř instantně, a velmi snadno se tak stát anonymními manipulátory přírody, řečeno poněkud nadneseně „virtuálními bohy“. Kac tak neotevřít pouze téma biotechnologické manipulace živé přírody, ale také otázku, jaký potenciál v tomto ohledu mají technologie virtuální.

Instantní pocit tohoto virtuálního božství mohou zažívat i návštěvníci interaktivního environmentu *Interactive Plant Growing* (1992–97) autorů Christy Sommerer a Laurenta Mignonneau. Ti divákům prostřednictvím interakce s živými rostlinami, rozmístěnými v galerijní místnosti, umožňují nechat v reálném čase vyrůstat virtuální ekvivalenty těchto rostlin.<sup>237</sup>



**37. Christa Sommerer & Laurent Mignonneau,**  
*Interactive Plant Growing*  
(1992–97).  
Vztah přírody  
a technologie naruby:  
Ovlivňování reálné přírody  
se projevuje ve světě  
virtuální technologie.

Pokud se tedy například jeden z diváků dotýká živé kapradiny, vyrůstá tato kapradina ve virtuální podobě i na okolních obrazovkách. Divák/aktér se tak stává tvůrcem jakéhosi ekologického mikro-systému, a v hyperreálném tempu ovlivňuje proces přírodní evoluce. Pokud do celého procesu nijak nezasahuje, systém se

---

<sup>237</sup> *Interactive Plant Growing* [online]. Database for virtual art ©2007 - 2011 [Cit. 19.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.virtualart.at/database/general/work/interactive-plant-growing.html>>

nevyvíjí a postupně odumírá. Pokud je naopak přehnaně agilním tvůrcem, způsobuje jeho disbalanci, eventuálně vedoucí ke stejnému konci. Sommerer a Mignonneau tedy vytváří jakýsi virtuální simulátor racionálního přístupu k životnímu prostředí.

Role evolučních manipulátorů je ovšem častěji než jednotlivým osobám přisuzována větším farmaceutickým koncernům, zabývajícím se genetickým výzkumem. K jedněm z nejhlasitějších kritiků se mezi umělci performance art řadí uskupení Critical Art Ensemble (CAE), se kterým na svých veřejných bioartových performancích spolupracuje i již zmiňovaná feministická skupina SubRosa. CAE se ve svých akcích zaměřuje zejména na finanční motivace biotechnologického průmyslu a snaží se veřejnost konfrontovat možnými riziky, které jeho činnost představuje. V rámci projektu *GenTerra* (2001), který má podobu veřejné prezentace využití transgenických metod v medicíně, CAE přihlížející diváky vyzývá, aby si jejich „profesionálním lékařským týmem“ nechali odebrat vzorek svého DNA. Ten poté laboratorní pracovníci, tedy jednotliví členové CAE, smíchávají se vzorkem infikované bakteriální DNA a výsledný hybridní gen vkládají do ruletu připomínajícího zařízení, sestávajícího z devíti uzavřených přepážek. Infikovaný gen přitom umísťují pouze do jedné z nich, zbylých osm zůstává prázdných. Diváci jsou poté vyzváni, aby jednu z uzavřených přepážek náhodně otevřeli. Buď budou mít šťastnou ruku a nikoho neohrozí, nebo se jim „náhodou“ podaří vypustit infikovanou bakterii ven a nakazit širokého okolí.<sup>238</sup> CAE tak rozehrává jakousi genetickou verzi ruské rulety, která má symbolizovat neuvážené, finančními motivacemi řízené jednání farmaceutických společností, experimentujících s genetickými manipulacemi živých bytostí.

Kritiku komerčně řízeného narušování přirozených hranic mezi člověkem a přírodou pak CAE rozvíjí v projektu *Cult of the New Eve* (2000). Ten má podobu fiktivního nábožensko-vědeckého kultu, který šíří novou víru v biotechnologie a své příznivce vybízí k tzv. *molekulárnímu kanibalismu*. V rámci úvodní performance, realizované v *Museum of Contemporary Art* v Tolouse, členové CAE v rolích zástupců kultu představují divákům novodobou Bohyni – Novou Evu – a zároveň jim prezentují utopickou vizi nového, lepšího, geneticky modifikovaného života. Přihlížejícím

---

<sup>238</sup> CAE ovšem posléze účastníky informuje, že modifikovaný gen je ve skutečnosti neškodný. Viz *GenTerra* [online]. In: *Medien Kunst Net* [cit. 17.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/genterra/>>

zároveň nabízejí hostii v podobě chleba upečeného z droždí, do kterého byl vložen vzorek genetického materiálu Nové Evy.

V rámci projektu zároveň vzniká webová stránka,<sup>239</sup> která hlásá příchod druhé Genesis a nové éry, ve které již stvoření života není v rukou Boha, ale pouze v rukou člověka, respektive biotechnologického průmyslu. Kult zde zároveň varuje před falešnými Evami, reprezentujícími zastaralá, a dnes již neplatná náboženství. K těm patří jak *Biblická Eva*, tak *Androidka Eva* (odkazující k víře v robotizaci lidstva), nebo *Virtuální Eva* (odkazující k víře ve virtuální odtělesnění).<sup>240</sup> Prostřednictvím fiktivního kultu, založeného na obskurních, avšak vědecky podložených východiscích a metodách, chce CAE podnítit skeptický přístup veřejnosti k všeobecně uznávaným postupům farmaceutických koncernů a vědecky zaštitěným projektům, jakým je například *Human Genome Project*.



38. **Critical Art Ensemble,**  
*Cult of the New Eve* (2000)  
Náboženský kult založený na víře v biotechnologie.

---

<sup>239</sup> *Cult of the New Eve* [online]. [Cit. 17.12.2012]  
Dostupné z: <<http://critical-art.net/Original/cone/coneWeb/welcome/bg1.html>>

<sup>240</sup> Critical Art Ensemble. *Beware of the New Eves*. [online]. [Cit. 17.12.2012]  
Dostupné z: <<http://critical-art.net/Original/cone/coneWeb/false/pop.html>>



Umělecké projekty zpracované v této kapitole se vztahují k etické povaze vztahu člověka, technologie a přírody. Dvojice Art Orienté Objet technologie využívá k tomu, aby se k přírodě, konkrétně ke zvířeti, dostala blíž. Marion Laval-Jeantet se zvířeti dobrovolně přizpůsobuje, chce se dostat na jeho úroveň a porozumět mu. Nechává své tělo trpět pod dávkami hormonů a obrací obvyklou logiku vztahu zvíře – člověk, ve kterém obvykle první trpí pro druhého. Eduardo Kac i CAE se snaží podnítit zájem veřejnosti o vědecké postupy, které běžnému člověku obvykle zůstávají skryty za zdmi laboratoře a rouškou bílých plášťů. Kac své diváky provokuje a nadšeně jim ukazuje, co všechno již věda s přírodou umí. Jeho světélkující králíček je vlastně roztomilým domácím mazlíčkem, v jeho Genesis mají diváci moc rozhodovat o svém vztahu k přírodě sami, paradoxně si ovšem neví rady. O to rozhořčenější a kritičtější jsou pak jejich reakce. CAE Kacovu ironii ještě prohlubuje a prostřednictvím apropriace křesťanské rétoriky příslibů do vědeckého kontextu, vytváří náboženský kult, a ponechává tak diváky na rozpacích, zda to náhodou skutečně nemyslí vážně (jedná se přeci jenom o kult). Jejich záměr je ovšem stejně jako u ostatních zmiňovaných prací, včetně *Interactive Plant Growing* Christy Sommerer a Laurenta Mignonneau, především osvětový a edukativní. Jakoby umělci cítili, že rychlý nárůst vlivu technologií na přirozený vývoj přírody, je neúměrný nárůstu informovanosti „obyčejného“ člověka.

Práce CAE, zaměřená na komerční aspekty dekodování lidského genomu, zároveň otevírá téma genového patentování a s ním spojenou otázku po vlastnictví lidského těla. Společně s jeho postupným převáděním do čitelné struktury kódu těla jakoby ztrácelo auru originality a stávalo se univerzálně čitelnou entitou. Lékařské snahy o prodlužování a zkvalitňování lidského života produkují množství nových technologií, na kterých se člověk postupně stává závislým, a nové sofistikované metody medicíny v sobě tedy kromě příslibu léčby nesou i určitý mocenský potenciál. Čím více začíná být člověk jakožto shluk strukturovaných genů čitelným pro vědce, tím méně se jeho tělo stává čitelným pro něj samotného. Ke slovu se tak dostávají dystopické obavy z komodifikace lidského genomu a negativní aspekty technobiomoci, o kterých hovořila již Haraway. Obavy z mocenského potenciálu technologií ovšem v historii technologického pokroku sahají o poznání hlouběji, ještě před začátek éry genetického výzkumu – stačí si vzpomenout na mechanizaci tovární

výroby v období průmyslové revoluce, nebo na válečný průmysl první poloviny 20. století. Významným mezníkem je v tomto směru také fenomén virtuální reality a masové rozšíření internetu, jehož vliv na rozměňování hranic lidského soukromí je zmiňován v kapitole 1.2.4.

Téma technologického dohledu a ztráty kontroly nad vlastním tělem se v různých podobách objevuje v práci řady performerů. Těmito pracemi se tedy v následujících kapitolách nebudu zabývat pouze v souvislosti s bioetikou, ale v širším kontextu mocenského aspektu technologií. Ten má své místo již v raném období performance art, jak dokládá například zmiňovaná práce *Purple Cross for Absent Now* (1980) německého performerera Jochena Gerze. Výchozími zdroji mi v tomto případě jsou: kniha *Digital Performance* Stevena Dixona,<sup>241</sup> již zmiňovaná práce Gabrielly Giannachi<sup>242</sup> a některé poznatky z knihy *Data Trash: The Theory of the Virtual Class* Arthura Krokera a Michaela Weinsteina.<sup>243</sup>

#### 4. 5 Manipulovatelná těla

Technologický pokrok je na jedné straně oslavován jako příslib překročení limitů plynoucích z vrozených tělesných atributů člověka, na straně druhé ovšem vyvolává řadu etických problémů. Mechanické extenze, antropomorfičtí roboti, chirurgické implantáty, augmentace nervové soustavy, virtuální „odtělesnění“ v kyberprostoru i genetické modifikace – to vše jsou příklady zásahů do lidského těla, evokující optimistickou vizi evolučního pokroku, stejně tak jako obavu z postupné ztráty lidské autonomie. Otázka: „*Kdo kontroluje koho: Člověk technologie, nebo technologie člověka?*“, je v performativních uměleckých dílech posouvána z teoretické do praktické roviny.

Depresi ze ztráty kontroly nad vlastní tělem v kontextu technologicky saturované společnosti, ve které již lidská individualita pozvolna ztrácí na významu, vyjadřuje například čínský umělec Yang Zhichao, když si ve své bodyartové akci

---

<sup>241</sup> DIXON, pozn. 97.

<sup>242</sup> GIANNACHI, pozn. 88.

<sup>243</sup> KROKER, WEINSTEN, pozn. 93.

*Planting Grass* (2000), nechává do zad bez použití anestezie implantovat trsy trávy.



**39. Yang Zhichao**

*Planting Grass* (2000).

Radikální bodyartové ztvárnění odcizení člověka od přírody.

Řada performerů pak své tělo v rámci kritické reflexe techno-moci propojuje se samotnými předměty jejich kritiky, tedy s technologiemi jako takovými. Technologické protézy, aplikované na umělcovo tělo, rozšiřují možnosti jeho komunikace s publikem. Mohou sloužit jako extenze jeho smyslů a propůjčovat mu nové schopnosti, zároveň však mohou mít represivní charakter a vytvářet z něj pouhou loutku, závislou na vůli okolí. Vztah umělec – technologie tedy funguje oboustranně: Technologie je umělcovým nástrojem, stejně tak, jako je on jejím nosičem, přizpůsobujícím se jejímu algoritmu. Jednou z předních institucí, zaměřujících se na ambivalentní povahu vztahu člověk – stroj, respektive na lidské tělo, jakožto počítačem kontrolovatelné zařízení, je amsterdamský *Institute of Artificial Art (IAAA)*. Ten se vymezuje jako „nezávislá organizace sestávající ze strojů, počítačů, algoritmů a lidských bytostí, kteří spolupracují s cílem kompletně automatizovat uměleckou produkci.“<sup>244</sup>

---

<sup>244</sup> *Institute of Artificial Art Amsterdam* [online]. [Cit. 19.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.iaaa.nl/>>

Tuto vizi IAAA naplňuje například prostřednictvím experimentů s elektronickou stimulací svalů, prakticky využívanou zejména v tanečních performancích a v divadle. V rámci oddělení *Department of ArtiFacial Expression*, v jehož čele stojí nizozemský umělec Arthur Elsenaar, například vzniká projekt „taneční obličejové choreografie“ *Arthur and the Solenoids* (1997). V rámci tohoto projektu jsou na performerův obličej připevněny elektrody, přenášející elektrické impulsy, které performerovu obličejovou mimiku ovlivňují nezávisle na jeho vůli. Tyto impulsy ovšem nejsou generovány jiným člověkem, ale plně automatizovanou robotickou kapelou The Solenoids. Ta v rámci performance odehrává „živý“ koncert, který zároveň určuje pohyb (tanec) performerova obličeje.



40. **Institute of Artificial Art,** *Arthur and the Solenoids* (1997). Strojově utvářená „obličejová choreografie“, stavějící člověka do role manipulovatelné loutky.

Ke konci performance *Solenoids* svou hudbu zrychlují natolik, že se jeho obličej (promítaný na velké projekční plátno) kroutí do zcela nepřirozených, groteskních až bolestných grimas, a původní, čistě zábavný charakter celé akce, tak dostává znepokojující nádech.<sup>245</sup> Lidský obličej, vybavený technologickou protézou v podobě elektrod, se postupně sám stává protézou, ovládanou algoritmem robotických hudebníků. Člověkem naprogramovaní *Solenoids* tak představují jakousi

---

<sup>245</sup> Arthur & The Solenoids. In: *YouTube* [online]. 30.10.2008 [cit. 20.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.youtube.com/watch?v=ogallrd33js>>

reminiscenci na roboty z Čapkova *R.U.R.*, kteří postupně přebírají kontrolu nad svým tvůrcem.

Vzájemná kontrola člověka a stroje je ústředním tématem projektů uskupení The Centre for Metahuman Exploration (CME). V jejich *Inverse Human* (1996) si performer na ruku obléká robotický návlek, který může sám ovládat pomocí přenosného dálkového ovladače. Návlek se ovšem jeho jednotlivé příkazy postupně učí a po nějaké době je tak schopen jejich zpětného zopakování – v této chvíli již podléhá pouze vlastní autonomní kontrole a celý proces se obrací. Performer již neovládá návlek, ale návlek ovládá jej, respektive jeho ruku. Zařízení v návleku je zároveň napojeno do telefonní sítě, a je tak ovladatelné i vzdálenými účastníky, prostřednictvím jejich telefonů.<sup>246</sup> Z performerera se tak stává loutka ovládaná kýmkoliv, jen ne svým aktuálním já. Jeho pohyby jsou určeny strojovým algoritmem, který pracuje na základě jeho dřívějších příkazů i příkazů diváků, on sám již ovšem do procesu nemůže nijak zasahovat.

O něco bolestivější charakter má jejich *Interactive TV show* (1996), odehrávající se v živém televizním vysílání. Jeden z členů CME přichází do televizního studia, a pokryt elektrodami divákům oznamuje, že do něj prostřednictvím svých telefonů mohou v přímém přenosu vysílat elektrické šoky. *Interactive TV show* takto odkazuje k sociologickému experimentu Stanleyho Milgrama z 60. let<sup>247</sup> a zároveň odhaluje odvrácenou tvář televizní zábavy, umocňující agresivitu svých diváků. S televizním publikem CME dále pracuje v performanci *Absentee Ballot* (1996). V této parodii na americký volební systém diváckému publiku umožňuje ovládat postavu roboticky augmentovaného voliče. Ten je v den prezidentských voleb přítomen v živém televizním vysílání a prostřednictvím robotické protézy přijímá volební preference voličů u televizních obrazovek. Voliči svůj hlas odesílají přes televoting

---

<sup>246</sup> *Inverse Human* [online]. [Cit. 19.12.2012].

Dostupné z: <<http://www.metahuman.org/web/ihuman1.html>>

<sup>247</sup> Milgramův experiment se uskutečnil v roce 1963 a testoval hranice, za které jsou lidé schopni zajít v rámci své poslušnosti autoritě. Viz CHERRY, Kendra. *The Milgram Obedience Experiment* [online]. About.com ©2012 [cit. 09.12.2012].

Dostupné z: <<http://psychology.about.com/od/historyofpsychology/a/milgram.htm>>

system, performerova robotická ruka při každém přijetí signálu automaticky zmáčkne tlačítko u příslušného kandidáta a učiní tak jeho volbu viditelnou.<sup>248</sup>



**41. The Centre for Metahuman Exploration,**

*Absentee Ballot* (1996).

Performer v TV studiu zastává roli jakéhosi protického, dálkově ovladatelného voliče.

O poznání poetičtější je pak jejich tele-robotická performance *Project Paradise* (1998). Diváci zde mají možnost vzájemně interagovat prostřednictvím dvou lidsko-strojových avatarů, živých performerů, jejichž těla jsou obohacena o robotické protézy. Oba performeři jsou spolu uzavřeni ve vzdálené, stromy, keři a barevnými květinami pokryté místnosti, která má symbolizovat Ráj. Jako kyborgovské alternativy Adama a Evy zde sedí proti sobě a vyčkávají na impulsy od diváků. Ti mají možnost prostřednictvím dálkového ovládání manipulovat jejich nahými, technologickými protézami vybavenými těly, řídit pohyby jejich rukou a nechat je vzájemně se dotýkat. Zapojit se přitom mohou pouze dva členové publika současně: Každý z nich stojí osamocen v uzavřené kóji, vybavené dálkovým ovládáním a obrazovkou, zprostředkávající obraz z Ráje. Divák tak může ovládat „jemu přiděleného“ performerera, na obrazovce sledovat jeho (respektive své) pohyby a na dálku se dle libosti dotýkat těla druhého performerera. Tímto způsobem tak vlastně může sahat i na druhého „loutkaře“, stojícího ve vedlejší kóji.

Pomocí ovladače tedy diváci na dálku řídí nejen pohyby Adama a Evy, ale zároveň se jejich prostřednictvím virtuálně dotýkají i sami sebe. Adam a Eva se stávají loutkami a zprostředkovateli jejich vlastního fyzického kontaktu. Ten je zde

<sup>248</sup> Absentee Ballot. In: *Vimeo* [online]. 11.03.2012 [cit. 19.12.2012].

Dostupné z: <<http://vimeo.com/38307101#>>



umožněn v tak odosobněné podobě, že je obtížně určit, kdo s kým vlastně komunikuje. Návštěvník galerie vchází do malé kóje, do ruky bere ovladač, kterým na dálku manipuluje rukou vzdáleného, fyzicky nepřítomného mužského či ženského těla. Touto rukou si může osahat okolí, a zároveň se dotýkat i druhého těla v místnosti. Nemusí přitom mít žádný ostych, nikdo jej nevidí, zato on vidí vše.



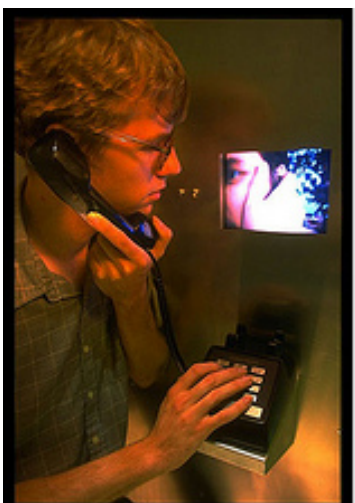
42. **The Centre for Metahuman Exploration,**  
*Project Paradise* (1998).  
Adam a Eva jako kontrolovatelné loutky; divák v roli Boha stvořitele.

Po chvíli ovšem zjišťuje, že i druhý performer se hýbe a jeho ruce mají stejnou možnost prozkoumávat okolí – mohou dokonce sahat i na něj samotného.<sup>249</sup> Tato vzdálená komunikace může vyplynout ve vzájemné něžné prozkoumávání, stejně tak jako ve fackovací hru. Otázkou ovšem je, kdo zde fackuje koho? CME rozehrává rafinovanou hru na téma identita, technologie, manipulace a autenticita, a kromě problematiky autonomie lidského těla zároveň otevírá i téma vytrácející se autenticity technologicky zprostředkované mezilidské komunikace. Celá tato hra má zároveň i určitý transgenderový charakter: Adam i Eva mohou být ovládnáni mužem

---

<sup>249</sup> *Project Paradise*. In: *Vimeo* [online]. 14.01.2012 [cit. 20.12.2012].  
Dostupné z: <<http://vimeo.com/35047536>>

i ženou různých sexuálních orientací, a vzniká tak řada rozmanitých, hranice heterosexuality překračujících situací.



**42./43. The Centre for Metahuman Exploration,  
Project Paradise (1998).**

Virtuální kontakt dvou vzdálených diváků a téma technologicky zprostředkované intimity, rozehrané na několika různých úrovních.

Manipulace lidským tělem, jakožto neautonomním objektem, je pak ústředním tématem prací Australana Stelarc. Ten je známý zejména pro svůj výrok „*Body is obsolete*“, odkazující k zastaralosti lidského těla a nutnosti jeho redesignu prostřednictvím nových technologií.<sup>250</sup> Jeho tělesné augmentace, kterým se věnuje

<sup>250</sup> Stelarc ovšem upřesňuje, že tímto výrokem odkazuje zejména ke svému vlastnímu tělu, a nikoliv tělu v univerzálním smyslu. Viz *Is the Human Body Obsolete?* - Stelarc In Conversation With Liz Carr. In: *YouTube* [online]. 11.01.2011 [cit. 06. 12. 2012]. Dostupné z: <[http://www.youtube.com/watch?v=4pb\\_u6vlB7s](http://www.youtube.com/watch?v=4pb_u6vlB7s)>



kontinuálně již od 60. let, ovšem ukazují obě strany technologického pokroku. Stelarc ve svých performancích často vzbuzuje představu onoho „superčlověka“, který díky high-tech protézám získává schopnosti přesahující rámec lidské přirozenosti (podrobněji viz kapitola 4.7), zároveň však odhaluje různé podoby negativních aspektů a vedlejších efektů technologických intervencí do lidského života. Svým tělem, které považuje za prázdný obal, deleuzovské *tělo bez orgánů*, vyčkávající na naplnění „uživitelem“,<sup>251</sup> nechává manipulovat jak diváky, tak náhodně vygenerované strojové algoritmy. Pro tyto účely již ovšem nevyužívá telefonní síť, jak tomu bylo u CME, ale síť internetovou.

V performanci *Ping Body* (1996) například připojuje svou neuromuskulární soustavu k internetu a pomocí k tomu určeného softwaru STIMBOD<sup>252</sup> nechává své tělo ovládat anonymním tokem dat. Internetovou síť zde Stelarc využívá jako externí nervový systém, zároveň se ovšem proměňuje v jakousi loutku, nedobrovolně se pohybující na elektronických nitkách technologie. Z pozice tvůrce a uživatele se tak dostává do pozice manipulovaného objektu. Jeho tělo se pohybuje na základě objemu dat, aktuálně cirkulujících internetem (respektive na základě „pings“, tedy signálech vysílaných počítačem za účelem zjištění prezence ostatních IP adres v síti) a Stelarc tak převrací klasický model „uživitele ovládajícího internet“ na „internet ovládající uživatele“. Přijímaná data zároveň generují soundtrack, který celou performanci doprovází, a Stelarc se proměňuje v podivného lidsko-strojového tanečníka, připomínajícího poněkud temnější verzi Schlemmerova *Triadického baletu*.

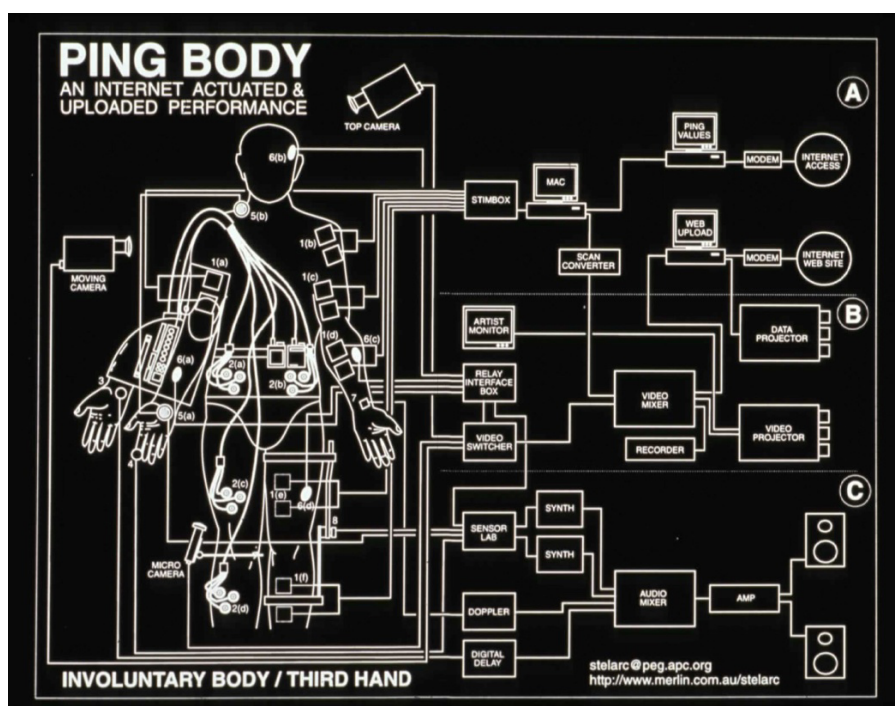
Podobný charakter má i jeho performance *ParaSite* (1997), kdy své tělo opět připojuje k online síti, tentokrát jej ovšem nechává aktualizovat na základě činnosti volně vyhledávajícího search enginu. Ten na síti náhodně stahuje obrázky, které jsou následně odesílány a promítány do Stelarcovy helmy – jeho tělo se pak automaticky pohybuje v závislosti na velikosti přijímaných souborů. Ty se stávají jakýmsi parazitem, ovládajícím Stelarcovo tělo nezávisle na jeho vůli. Obdobným způsobem pak Stelarc své tělo otevírá i samotným internetovým uživatelům, když v rámci

---

<sup>251</sup> Viz *Is the Human Body Obsolete? - Stelarc In Conversation With Liz Carr*, pozn. 250.

<sup>252</sup> STELARC: Circulating Flesh - The Cadaver, The Comatose & The Chimera. In: *YouTube* [online]. 22.06. 2011 [cit. 06. 12. 2012]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=KnuqK2IOAWc>>

*Fractal Flesh* (1995) nechává zalogované účastníky, prostřednictvím k tomu určené webové stránky, na dálku aktualizovat jeho pohyby. Elektrody umístěné na jeho svalech přijímají signály vysílané publikem vzdáleným i několik stovek kilometrů a jeho tělo se tak stává otevřenou manipulovatelnou jednotkou, která absorbuje a ztělesňuje pohnutky svého širokého okolí.<sup>253</sup> Jeho nedobrovolně se aktualizující tělesná schránka, převedená do struktury manipulovatelných dat, tak odkazuje nejen k síťovému pojetí reality Deleuze a Guattariho, ale v mnohém připomíná i koncept hypertextového těla, o kterém v 90. letech hovoří Kroker s Weinsteinem.



#### 45. Stelarc,

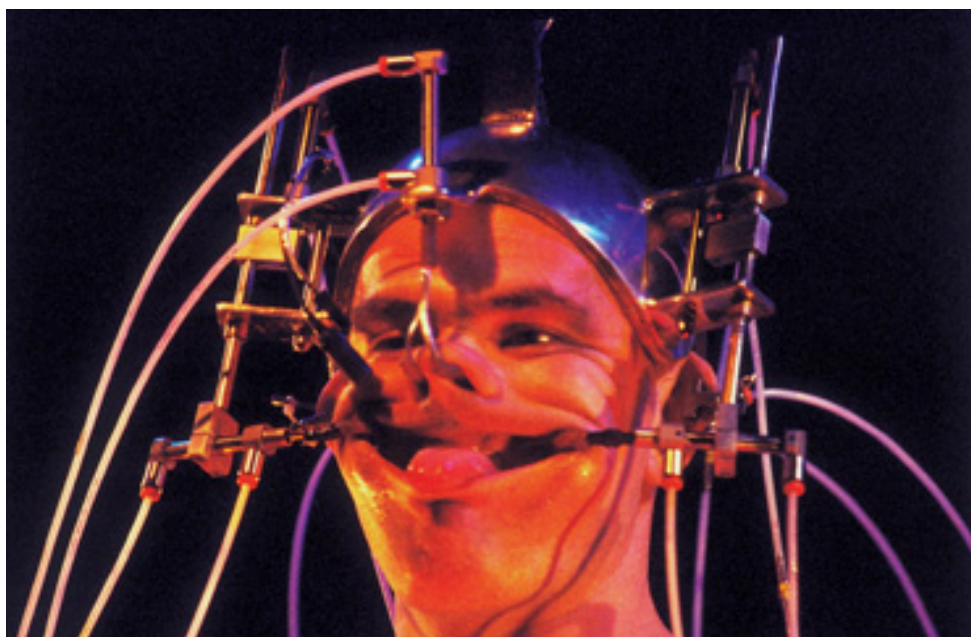
*Ping Body* (1996).

Stelarc z lidského těla vytváří manipulovatelný objekt, aktualizovatelný na základě anonymního datového toku.

Podobně laděnou, ale o poznání radikálnější tělesnou intervencí, pak divákům zprostředkovává katalánský performer Marcel-lí Antúnez Roca v jeho performanci *Epizoo* (1994). Stejně jako Stelarc nebo CME zde připojuje vlastní tělo do elektrického obvodu, skrze který do něj diváci mohou vysílat elektrické impulsy a simultánně přitom sledovat jeho reakce.<sup>254</sup> Tentokrát ovšem nenabízí možnost odosobněné

<sup>253</sup> GIANNACHI, pozn. 88., s. 48.

interakce na dálku – diváci se nachází ve stejné místnosti jako Roca, a tak jim nezbyvá, než sledovat důsledky svého jednání napřímo. Elektrický proud, který k němu vysílají, krouť jeho obličej do hororové mimiky, Roca se bezvládně svíjí v téměř epileptických záškubech a návštěvníci, přítomní v galerii, tak stojí před rozhodnutím: Mají s umělcem hrát jeho hru, překonat své případné morální zábrany a před ostatními mu veřejně způsobovat bolest? Ublížíjí mu tak, nebo se účastní jakéhosi veřejného erotického rituálu, ve kterém mu způsobují potěšení? A jsou jeho reakce skutečně autentické, nebo je pouze předstírá a jedná se o jedno velké divadlo? Rocovi se tak daří, vytvořit z galerijní místnosti jakýsi mikro-model technologiemi protkaného světa nejasných odosobněných mezilidských vztahů a rozostřených hranic mezi bolestí a potěšením, mocí a sexualitou, skutečností a fikcí, hororem a groteskou.



46. **Marcel-lí Antúnez Roca,**  
*Epizoo* (1994).

Groteska i monstrozita, potěšení i bolest. Roca v *Epizoo* ukazuje, že hranice mezi světlou a temnou stránkou technologií jako jsou tenké.

Přítomnost divákova morálního dilema, spojeného s nejasnou hranicí mezi potěšením a torturou, ve svém projektu *Domestic Tension* (2007) zcela eliminuje irácký umělec Wafaa Bilal. Ten Rocovu přímou a Stelarcovou technologickou sofistikovanost zasazuje do politických souvislostí, a s pomocí virtuální technologie

---

<sup>254</sup> *Epizoo*. In: *YouTube* [online]. 28.12.2009 [cit. 14.12.2012].  
Dostupné z: <<http://www.youtube.com/watch?v=Wabsr8Eouts>>

divákům zprostředkovává možnost reálné, na dálku řízené, střelby. Po dobu jednoho měsíce setrvává Bilal v uzavřené galerijní místnosti, vybavené počítačem, webkamerou a paintballovou pistolí. Kameru i pistoli Bilal nechává mířit přímo na sebe a divákům tak umožňuje „zastřelit si svého Iráčana“. To mohou učinit jak přímo na místě, tak prostřednictvím webové stránky, která streamuje záznam z Bilalovy webkamery a paintballovou pistolí umožňuje aktivovat na dálku, „z pohodlí domova“.<sup>255</sup> Zájem o střelbu je přitom enormní zejména v tomto druhém případě. Anonymita kyberprostoru dodává publiku Bilalovy performance odvahu nejen ke střelbě, ale také k ostré online diskuzi, která se na zmiňovaných webových stránkách rozpoutává. Projekt tak otevírá množství různých témat: Od samotného irácko-amerického válečného konfliktu, až po mocenský potenciál virtuálních technologií.



**47. Wafaa Bilal,**

*Domestic Tension* (2007).

Performance *Domestic Tension* vzniká jako Bilalova reakce na smrt jeho bratra, který byl zastřelen při pokusu o emigraci z Iráku do USA.

Toto téma pak Bilal dále rozvíjí ve svém dlouhodobém projektu *3rdi* (2010–2011), kdy ze svého těla vytváří jakýsi nástroj dohledu. Po dobu jednoho roku má v temeni hlavy implantovanou titanovou desku s kamerou, pomocí které každou minutu pořizuje fotografii situace odehrávající se za jeho zády. Fotografie jsou

---

<sup>255</sup> BILAL, Wafaa. *Shoot an Iraqi, Art, Life and Resistance Under the Gun* [online]. Bilal ©2008 [cit. 02.06.2012]. Dostupné z: <<http://wafaabilal.com/html/shootAnIraqi.html>>

simultánně nahrávány na web,<sup>256</sup> který zároveň zobrazuje jeho aktuální GPS pozici. Bilal se tak stává reálným kyborgem, který bez výjimky dokumentuje vše, co se kolem něj děje, a zároveň se sám dává všanc. Jakoby si špatně nasadil brýle z projektu *Google Project Glasses* a chtěl nemilosrdně špehovat vše, co se mihne za jeho zády.



48. **Wafaa Bilal,**  
*3rdi*(2010–2011).

Bilal svou kamerou sleduje své okolí a zároveň mu tak umožňuje, aby zpětně sledovalo jej.

Téma technologického dohledu, nastíněné v kapitole 2.4, se ovšem v performance art objevuje již mnohem dříve – takto orientovaní performeři nabízejí reflexi technologické kontroly nad člověkem přibližně od konce 60. let. Jejich zájem se přitom přesouvá od kamerových systémů, jakožto novodobých forem panopticismu, až po techno-biomoc, o které v souvislosti s bioinženýrstvím hovoří Donna Haraway.

---

<sup>256</sup> *3rdi* [online]. [Cit. 18.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.3rdi.me/>>



## 4. 6 Těla pod dohledem

S kamerou, jako nástrojem společenské kontroly, ve svých videoartových performancích pracoval již Bruce Nauman. V jeho *Live-Taped Video Corridor* (1968) diváci procházejí úzkou chodbou galerie, na jejímž konci se setkávají s televizorem, zobrazujícím jejich živý video záznam. Při vstupu do úzké chodby není televizor viditelný a divák se tak skutečnost, že je po celou dobu nahráván, dozvídá až ve chvíli, kdy se dostává do jeho bezprostřední blízkosti. Tato situace již dnes působí poměrně banálně, na konci 60. let ovšem Naumanův techno-voyerismus dokázal způsobit rozruch. Filmováním běžných situací ve svém okolí pak proslul kanadský umělec Steve Mann, který v 80. a 90. letech realizuje řadu veřejných performancí, cílených na testování hranic soukromé sféry člověka. Se skrytou kamerou se prochází obchodními centry a ptá se zaměstnanců, proč jsou všude umístěny CCTV kamery. Ve chvíli, kdy mu začínají vysvětlovat, že je to pro jeho ochranu a pokud nemá co skrývat, nemusí se ničeho bát, vytahuje Mann svou vlastní kameru a začíná prodavače sám filmovat. Ti obvykle okamžitě volají ochranu a z dosahu jeho „nebezpečné“ kamery utíkají pryč, bez námitek ovšem zůstávají pod dohledem oficiálních kamer obchodního centra.

Mann dále v polovině 80. let vyvíjí zařízení *WearComp* a realizuje dlouhodobý projekt, ve kterém se ulicemi pohybuje s kamerou připevněnou na hlavě (tentokrát tedy viditelnou na první pohled). Veškerý takto pořízený záznam pak odesílá na k tomu určenou, veřejně přístupnou, webovou stránku. Aniž by to v té době tušil, jeho ironický pokus o důsledný monitoring veřejného prostoru se stává vzorem pro pozdější oficiální projekty typu *Google Earth*. V 90. letech Mann zároveň vyvíjí zařízení *EyeTap* – kameru, která funguje jako oční protéza a nahrává vše, co zachycuje lidské oko jejího nositele. I ta se později stává inspirací populárního oficiálního projektu, konkrétně již zmiňovaného *Google Project Glasses*.<sup>257</sup>

---

<sup>257</sup> *EyeTap* [online]. EyeTap ©2004 [cit. 16.12.2012]. Dostupné z: <<http://eyetap.org>>



49./50. **Steve Mann,**  
*WearComp a EyeTap.*

Mannova přenosná kamera *WearComp* váží přes 36 kg, jeho o poznání ergonomičtější zařízení *EyeTap* se pak stává přímou inspirací pro projekt *Google Glasses*. Mann je považován za jednoho z prvních proponentů oblasti *wearables*, která se v současné době stává módním trendem.

Reálné zneužití kamerového dohledu pak demonstrují členové britské skupiny Blast Theory v jejich performanci *Kidnap* (1998), ve které sledují dvě předem vybrané osoby, aby je pak následně unesli a drželi v zajetí jako rukojmí. Blast Theory si své oběti nevybírání náhodou: Vyhláší veřejný konkurz na komparzisty do svého nového (blíže nespecifikovaného) projektu, následně z řady zájemců náhodně vybírá dva kandidáty, které začíná 24 hodin denně monitorovat – ať už prostřednictvím dostupných záznamů z veřejných kamer, nebo záznamů pořizovaných vlastními „špiony“. Obě své oběti pak za bílého dne přepadá a unáší do opuštěného domu, kde je nechává 48 hodin sedět svázané. Celý proces přitom opět natáčí na kameru a streamuje na příslušnou webovou stránku, kde mohou připojení diváci vše sledovat v reálném čase. Po dvou dnech věznění své oběti Blast Theory propouští a odváží je na tiskovou konferenci. Sdělení jejich performance je přitom jasné a stručné: „*Myslíte si, že vám se to stát nemůže?*“<sup>258</sup>

Zcela jiný rozměr technologického dohledu než CCTV kamery pak zprostředkovává webkamera. Zatímco CCTV systémy nahrávají dění na veřejných

---

<sup>258</sup> *Kidnap* [online]. [Cit. 20.10.2012]. Dostupné z: <<http://www.blasttheory.co.uk/kidnap/hq.htm>>

místech, s proklamovaným cílem zvýšit bezpečnost a zabraňovat možnému zločinu, webkamery dohlíží na soukromých místech, a zprostředkovávají tak o poznání intimnější obrazy. Jedním z nejpoblárnějších webkamerových projektů je sedm let trvající performance *Jennicam* (1996–2003),<sup>259</sup> ve které její autorka Jennifer Ringley každý den nonstop zaznamenává veškeré dění ve svém pokoji. Negativní aspekt dohledu zde Ringley obrací na ruby: Zhmotňuje sice obavy ze ztráty vlastního soukromí, zároveň z nich ovšem vytváří objekt touhy. Za dob svého fungování si webová stránka se streamovaným videem získává masovou popularitu a v roce 1997 dosahuje počtu 20 milionů zhlédnutí za jediný den.<sup>260</sup> *Jennicam* přitom internetovému publiku nenabízí „nic jiného“, než pohled do každodenního života americké vysokoškolačky, zahrnující spánek, studium, sledování televize, uklízení, převlékání, setkávání s přáteli a případný sex. Z Ringley se stává jedna z nejpoblárnějších osobností internetu své doby, a zároveň i inspirační zdroj pro internetový porno průmysl a populární televizní reality show typu *Big Brother*.

Technologický dohled kamery nad lidským tělem nabývá zcela absurdních rozměrů ve Stelarcově projektu *Stomach Sculpture* (1993). Stelarc si zde do žaludku zavádí miniaturní „sochu“ – metalickou kapsli vybavenou audio senzory a kamerou, která snímá vnitřek jeho těla a simultánně jej promítá v galerii. Své soukromí zde Stelarc divákům otevírá až do jeho nejniternějších (tělesných) rovin a smazává tak poslední hranice mezi intimním a veřejně přístupným prostorem. Performerova nahota už nestačí, vše již bylo odhaleno, a je proto potřeba jít ještě hlouběji, pod kůži, do útrobu. Stelarc se opět stává ztělesněním deleuzovského *těla bez orgánů*, otevřeného prázdného prostoru, připraveného vstřebávat okolní vjemy. Jeho fyzická schránka ztrácí veškeré, na první pohled čitelné, atributy: Pohlaví, barva pleti, věk, výška nebo váha přestávají být relevantním hodnotícím kritériem. Kromě toho se zde Stelarcovo tělo, od samotného začátku jeho umělecké kariéry prezentované jako umělecké dílo, stává i svým vlastním výstavním prostorem.

---

<sup>259</sup> Označení projektu *Jennicam* za umělecké dílo je v 90. letech široce odmítáno, postupem času ovšem získává nálepky jako interaktivní instalace, virtuální performance, site-specific projekt nebo time-based art a zároveň se stává předmětem řady sociologických, psychologických i feministických studií. Viz DIXON, pozn. 97, s. 559.

<sup>260</sup> *Ibid.*, s. 448.





#### 51. Stelarc

*Stomach Sculpture* (1993).

Stelarc ze svého těla vytváří výstavní prostor, když polyká malou sochu, která cirkuluje jeho útroby.

Podobný projekt pak realizuje i palestinská umělkyně Mona Hatoum, když si ve svém *Corps étranger* (1994) nechává do těla zavést endoskopickou kameru. Ta po zavedení putuje jejím zažívacím traktem a postupně prozkoumává všechny záhyby jejího těla. Videozáznam z této „cesty“ v podobě makroskopických záběrů pulzujících vlhkých útroby je poté, za zvukového doprovodu srdečního tepu, promítán na stěny cylindrické kabiny v pařížském *Centre Pompidou*.<sup>261</sup> Diváci tak mají možnost doslova vejít do útroby umělčiny těla, které, stejně jako v případě Stelarca, pozbývá své identity a je na první pohled nerozpoznatelné. Stejně tak jako Franko B. ve svých akcích ukazuje, že každý člověk krvácí – bez ohledu na to, kým je, ukazují Hatoum a Stelarc, že bez ohledu na jejich vnější znaky, jsou lidská těla zvnitřku téměř totožná.

---

<sup>261</sup> *Corps étranger*. In: *YouTube* [online]. 30.10.2009 [cit. 18.12.2012]. Dostupné z: <[https://www.youtube.com/watch?v=Qsci0WAd\\_Lk](https://www.youtube.com/watch?v=Qsci0WAd_Lk)>



**52. Mona Hatoum,**

*Corps étranger* (1994).

Hatoum záběry ze svých útrob promítá v malé oválné místnosti a diváky tak zve k podrobné prohlídce svého těla.

Dohlížecí aspekt technologií ovšem přesahuje oblast kamerového skla. Eduardo Kac se v rámci svého projektu *Time Capsule* stává nejen prvním high-tech kyborgem, ale zároveň též snadno vystopovatelným cílem a objektem kontroly. Radiolokátor implantovaný do jeho kotníku (viz kapitola 1.2.3) funguje jako vyhledávací zařízení, podobné čipům využívaným k registraci domácích zvířat. Kac svůj čip zároveň popisuje jako formu externí lidské paměti, a odkazuje tak k možnosti protetického implantování vzpomínek, nastíněné například filmem *Blade Runner*.<sup>262</sup> Jiný způsob datové komodifikace lidského těla ilustruje bioartový umělec Paul Vanouse, ve svém projektu *Items 1-2,000: A Corpus of Knowledge on the Rationalized Subject* (1996), když své tělo převádí do systému čárových kódů. V průběhu performance leží nahý ve skleněné vitríně, přes jejíž vrchní víko jsou nad jednotlivými částmi jeho těla rozloženy lístky s čárovými kódy. Diváci, vybavení speciálními, skalpely připomínajícími čtečkami, mají možnost jednotlivé čárové kódy skenovat. Při každém načtení se jim přitom zobrazí sada různých, na pitevním sále

<sup>262</sup> *Blade Runner*, pozn. 55.

pořízených fotografií konkrétního orgánu, nad kterým je kód umístěn.<sup>263</sup> Vanouse své tělo převádí do univerzálně kódovaného systému, a odkazuje tak k postupnému převádění člověka a jeho identity do pouhého shluku informačních dat. Podobně, jak o tom hovořili Kroker a Weinstein v *teorii virtuální třídy* nebo Scott Bukatman v *terminální identitě*.

Prostřednictvím kódu své tělo zpřístupňuje i bodymodifikátor herrICH, který si v rámci projektu *QRbodies* (2012), koncipovaném studentkami oboru *Studia Nových Médíí* (FF UK) Mášou Dudziakovou, Evou Gurnou a Veronikou Spišákovou, nechává na paži vytetovat QR kód. V rámci projektu zároveň vzniká i volně přístupná webová stránka,<sup>264</sup> umožňující všem návštěvníkům změnit sdělení, které QR kód nese. HerrICHovo tělo se tak stává *wetwarem*, kyberneticky augmentovatelným organismem, který se svému okolí otevírá ve dvou různých rovinách – může být čten i přepisován zároveň. Vytetovaný QR kód reprezentuje nesmazatelný nosič efemérních sdělení internetových uživatelů, která jsou v určitém momentu otiskována do těla svého nositele, nezávisle na jeho vůli.

Propojování člověka a technologií v historii performance art postupně překračuje ty nejzazší možné hranice: Technologie jsou připojovány na tělo, ovládají lidské svaly a monitorují jejich pohyb, dostávají se pod kůži, aby vytvářely externí nervovou soustavu, nebo přímo do útrob těla, aby jej obrátily naruby a „svlékly“. Dalším stupněm tohoto lidsko-strojového prolínání jsou pak (v kapitole 4.4 nastíněné) manipulace lidským genetickým kódem a s nimi spojený „biotechnologický dohled“. Snaha o vytváření plošných biotechnologických systémů kontroly je založena na unikátních biologických informacích člověka, které jsou snadno zjistitelné a obtížně modifikovatelné. K nejznámějším biometrickým registračním metodám patří snímání otisků prstů nebo scanů oční sítnice, které jsou dnes součástí biometrických identifikačních průkazů, jako jsou například cestovní

---

<sup>263</sup> *Items 1-2,000: A Corpus of Knowledge on the Rationalized Subject* [online]. [Cit. 19.12.2012]. Dostupné z: <<http://paulvanouse.com/items.html>>

<sup>264</sup> *QRbodies* [online]. Creative Commons CC BY-NC-SA 3.0 [cit. 17.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.opentattoo.cz/>>

pasy. Možnosti biologického dohledu se tedy v souvislosti s bioinženýrstvím a projekty jako *Human Genome Project* dále prohlubují.

Mocenským potenciálem biotechnologií a kontrolou člověka prostřednictvím analýzy jeho DNA se přímo zabývá již zmiňovaný Paul Vanouse, v performanci *Suspect Inversion Center* (2011). Ústředním tématem tohoto projektu je zdánlivý dojem nezpochybnitelnosti laboratorně vyvolaných obrazů DNA sekvencí (tzv. „*DNA Fingertips*“), běžně využívaných ve forezních vědách. Vanouse ve spolupráci s umělkyní Kerry Sheehan publiku ukazují, že tyto DNA obrazy jsou fragmentovány a vyvolávány pomocí množství enzymů a biochemických látek, a jsou tedy spíše umělým konstruktem, než věrohodným záznamem reality.



**53. Paul Vanouse & Kerry Sheehan,**  
*Suspect Inversion Center* (2011).

Vanouse a Sheehan publiku předvádí proces laboratorního vyvolávání obrazu DNA sekvencí, aby ukázali, že ani vědecké postupy nejsou vždy zcela přesné.

Odkazují přitom k nechvalně známému soudnímu případu O. J. Simpsona, který byl usvědčen z vraždy své manželky právě na základě důkazů v podobě vzorků jeho DNA, nalezených na místě činu. Vanouse v rámci své veřejné performance vytváří obraz vlastní DNA, a to pomocí stejných metod, jaké byly použity v rámci tehdejšího soudního líčení se Simpsonem. Výsledný produkt porovnává se vzorkem své vlastní originální, nijak neupravované, DNA a diváky nechává rozhodnout, na

kolik je uměle vytvořený obraz věrohodný.<sup>265</sup> Jeho sdělení je přitom jasné: Jsou vědeckými institucemi zaštitěné technologické postupy skutečně nezpochybnitelné?

V rámci posledních dvou kapitol jsou technologie, až na výjimky, prezentovány v negativním dystopickém smyslu, jsou využívány jako ironizace společenské posedlosti po technologickém pokroku a ukazují, jak vratká je svrchovaná pozice člověka, jakožto autonomního tvůrce, konstruktéra, programátora či uživatele. IAAA a CME ve více či méně hravém stylu ukazují, jak směšně může člověk ve spárech techno-moci vypadat. V *Interactive TV show* ovšem CME naznačuje, jak tenké mohou být hranice mezi humorem a bolestí. Jejich figurant, sedící ve studiu, dostává elektrické šoky od televizních diváků, kteří průběh této své perverzní zábavy sledují z pohodlí svých obývacích pokojů. Stejně tak i diváci Stelarcových a Rocových performancí jsou svědky bezmocnosti a odevzdanosti, kterým člověk v kontextu technologické moci propadá. Roca se v *Epizoo* stává obětí diváky řízené technologické tortury, ne nepodobné scénám z nápravného centra ve filmu *Mechanický pomeranč*.<sup>266</sup> Wafaa Bilal pak ve svém *Domestic Tension* napřímo odhaluje agresivní potenciál technologií a ironizuje demokratický aspekt veřejně přístupného kyberprostoru. V *3rdi* pak technologie, umožňující být všude a nikde zároveň, zapojuje přímo do svého těla a na internetu zveřejňuje doslova každou minutu svého života. Nachází přitom početné publikum – rozhodně ovšem ne tak početné, jako Jennifer Ringley, která kameru staví přímo před sebe, a pro jistotu ji vůbec nevypíná. Z dohledu se stává záležitost popkultury a masové zábavy, z lidského soukromí veřejný spektakl. Stelarc a Mona Hatoum jdou v tomto směru ještě dál, ovšem na úkor ztráty oné masové popularity. Jejich vnitřnosti sice pro publikum nejsou tak přitažlivé, jako intimní život americké vysokoškolačky, naznačují ovšem, že ani ten již možná divákům nebude dlouho stačit. Paul Vanouse se pak problémem technologického dohledu zabývá z druhé strany a ukazuje, že vedlejší efekty může mít i technologie v rukou fundovaných odborníků.

V tomto kontextu se může zdát, že technologie jsou především nástroji moci, kontroly a dohledu. Kdyby to ovšem bylo tak jednoduché, možná bychom se vrátili zpátky na stromy a výtvarníky moderního technologického výzkumu si raději drželi

---

<sup>265</sup> *Suspect Inversion Center* [online]. [Cit. 19.12.2012].  
Dostupné z: <<http://paulvanouse.com/sic.html>>

<sup>266</sup> *Mechanický pomeranč* [Clockwork Orange]. [Film]. Režie Stanley Kubrick. USA, 1971.

dál od těla. Zájem lidstva o stále nové a nové přístroje, programy, roboty a aplikace, ovšem samozřejmě není řízen jakousi iracionální sebedestruktivní touhou (alespoň ne vždy). Technologie jsou zároveň zdrojem usnadnění každodenní lidské činnosti, nástroji zábavy i vzdělávání – člověk zřejmě nemusí být utopický transhumanista, aby se s touto myšlenkou ztotožnil. I v oblasti performance art se proto setkáváme s čirým technooptimismem a využíváním technologií jako prostředků, umožňujících člověku objevovat nové smyslové dimenze a zažívat exponovanou rozkoš. Takovým přístupem se budu v kontextu performance art zabývat v následující, závěrečné kapitole. Východisky mi zde jsou zejména rozsáhlé encyklopedické práce Steva Dixona a Stephena Wilsona.<sup>267</sup>

#### 4. 7 Supertěla?

Nadšení z nových technologií je čitelné v mnoha technologicky mediováných uměleckých pracích, stačí se podívat do rozsáhlé oblasti robotického umění a využívání strojů jako fascinujícího a zábavného spektaklu. Kybernetické skulptury z 60. let jako *CYSP 1* (1956) Nicolase Schöffera,<sup>268</sup> fantaskní automaty Bruce Laceyho nebo první robotický malíř *AARON* (1973) Harolda Cohena,<sup>269</sup> ve své době dokázaly vzbudit nadšení a úžas. John Cage a Merce Cunningham technologie v 60. letech využívají pro vytváření interaktivních tanečních performancí, jakou je například jejich *Variations V* (1965), ve které pomocí senzorů snímají pohyby tanečníků a během představení je přetvářejí v autentický soundtrack. Vzniká tak organické dílo, kompletně utvářené technologicky rozšířeným lidským tancem. S novými možnostmi technologií dále experimentuje například uskupení E.A.T., které na základě dlouhodobé spolupráce vědců a umělců dává vzniknout sérii rozsáhlých, technologicky augmentovaných, divadelních a hudebních performancí *9 Evenings: Theatre and Engineering* (1966).

---

<sup>267</sup> DIXON, pozn. 97; WILSON, pozn. 9.

<sup>268</sup> *CYSP 1. The first cybernetic sculpture of art's history* [online]. [Cit. 18.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.olats.org/schoffer/cyspe.htm>>

<sup>269</sup> COHEN, Harold. *AARON* [online]. [Cit. 15.06.2012]. Dostupné z: <[http://www.viewingspace.com/genetics\\_culture/pages\\_genetics\\_culture/gc\\_w05/cohen\\_h.htm](http://www.viewingspace.com/genetics_culture/pages_genetics_culture/gc_w05/cohen_h.htm)>

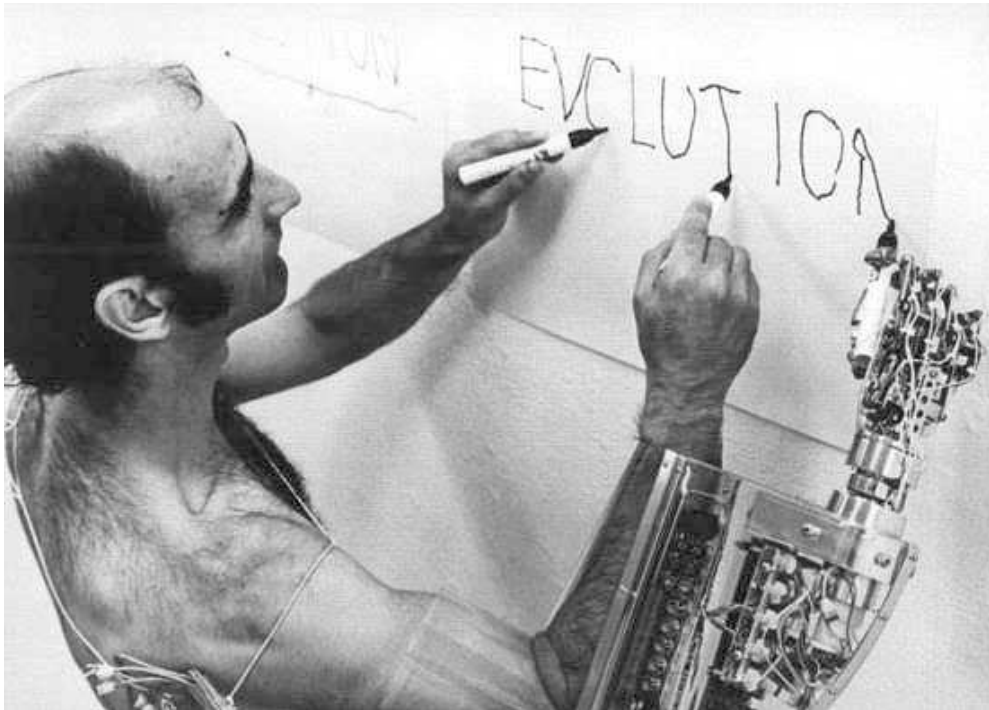
Výčet technooptimistických techno-extenzí, realizovaných v kontextu performance art, by takto mohl pokračovat ještě na několika dalších stranách. Určitý pozitivní aspekt je ostatně čitelný i v mnoha kritických pracích, zmiňovaných v předchozích kapitolách. Kolaborativní projekty uskupení ABC (viz kapitola 4.1), obsahující kritiku technologií, jako nástrojů umožňujících nové podoby honby za ideálem ženské krásy, jsou zároveň příkladem umělecké spolupráce na pomezí virtuálního a aktuálního světa, která by bez technologického zprostředkování nikdy nevznikla. Micha Cárdenas technologie virtuální reality chápe jako nástroje rozkrývání nových vrstev lidské identity, Genesis Breyer P-Orridge pomocí technologií realizuje svůj životní sen (viz kapitola 4.2). Gómez-Peña (viz kapitola 4.3) se s nadsázkou pouští do jakési kyberprostorové etno-invaze, aby své publikum konfrontoval s etnickou a rasovou problematikou. *Interactive Plant Growing* Christy Sommerer a Laurenta Mignonneau (viz kapitola 4.4) má člověku připomenout, jaká je jeho role ve světě přírody a zároveň diváky uvádí do fantaskního světa plného barevných a magických virtuálních rostlin. *Project Paradise* od CME (viz kapitola 4.5) sice nabízí pesimistickou vizi manipulovatelného lidského těla, zároveň ovšem zprostředkovává možnost vzájemného „dotýkání se“ dvou prostorově vzdálených osob, a může proto vzbuzovat určité vzrušení, plynoucí z nových technologických možností. Tato ambivalence je technologiím vlastní a, jak je zmiňováno v průběhu celé této práce, hranice mezi jejich využíváním jako lidských pomocníků, a zároveň jako nástrojů moci a dohledu, je velmi tenká.

Při interpretaci jednotlivých uměleckých děl je nutné brát v potaz, že jejich nazírání je vždy subjektivní, a každý divák si je proto do určité míry může přizpůsobit své optice. Dobrým příkladem je v tomto směru Stelarcova práce, kterou je možné číst jako čistou dystopii, stejně tak jako výsledek jeho neutuchající entuziastické invence. Stelarc sám se prohlašuje za technooptimistu, který ovšem věří v budoucí nahrazení přirozeného lidského těla tělem technologicky extendovaným.<sup>270</sup> Ve svých performancích *Ping body*, *Parasite* i *Fractal Flesh* své tělo ukazuje jako prázdný kontejner a ovladatelný, na technologickém algoritmu závislý objekt. Tento koncept tzv. *nedobrovolného těla (involuntary body)* ovšem doplňuje o sérii tělesných augmentací, které řadí do opačné kategorie tzv. *amplifikovaného těla (amplified body)*.

---

<sup>270</sup> Viz STELARC: *Circulating Flesh - The Cadaver, The Comatose & The Chimera*, pozn. 252.

Do té spadá například jeho projekt *Third Hand* (1980) – mechanická třetí ruka, kterou Stelarc využívá jako plně kontrolovatelnou extenzi své vlastní paže, nebo jeho *Exoskeleton* (1997), pneumatický šestinohý robot, zkonstruovaný jako mechanický „oblek“.



54. Stelarc,  
*Third Hand* (1980).  
Třetí ruka jako nástroj kyborgovské evoluce?

Pozici těla, jako technologicky manipulovatelného objektu, zde tedy Stelarc obrací a technologie využívá k extenzi svého pohybu i smyslů. V rámci projektu *Ear on Arm* (1996 - 2012) pak například rozšiřuje schopnost sluchového vnímání – i když nutno dodat, že ne svého vlastního. Během několika let kontinuální práce, se mu v roce 2007 finálně daří nechat si do oblasti levého předloktí implantovat laboratorně vypěstované „třetí“ ucho. Tuto protézu přitom Stelarc kultivuje ze vzorku svých vlastních buněk, a postupně ji za pomoci řady vědců tvaruje do příslušné, lidské ucho připomínající, formy. Třetí ucho má původně sloužit jako reálně funkční orgán, který nejenže by dokázal zvuk vnímat, ale zároveň i reprodukovat. To má zajistit malý, do ucha voperovaný mikrofon, který má snímat zvuky ze Stelarcova okolí a prostřednictvím wifi připojení je přenášet na internet. Třetí ucho tedy nepředstavuje pouze Stelarcovu extenzi, ale zároveň i jakýsi kolektivní sluchový orgán, který může být využíván několika lidmi současně: „Člověk připojený v Benátkách by tak mohl



*poslouchat to, co zrovna slyším já v Melbourne“*, shrnuje Stelarc.<sup>271</sup> Tato vize se ovšem v závěru nenaplnuje, mikrofon se v implantovaném uchu po krátké době zaněcuje a musí být odstraněn. Stelarc ovšem na vývoji svého projektu dále pokračuje a údajně plánuje další operace.



55. **Stelarc**,  
*Ear on Arm* (1996 - 2012).  
Extenze lidského těla v tradici *Restituo ad Optimum* – Stelarc si nechává voperovat třetí ucho, aby posunul možnosti sluchového vnímání do nové roviny.

Úspěšná extenze lidského smyslu, tentokrát zraku, se ovšem podařila jinému umělci – irskému skladateli, malíři a performerovi Neilu Harbissonovi. Ten kvůli vrozené oční vadě trpěl barvoslepostí, v jeho 21 letech ovšem podstupuje chirurgický zákrok, během kterého mu je do temene hlavy implantován tzv. *Eyeborg* – protetické zařízení, umožňující transformaci barev do zvukových vibrací. Tyto vibrace je pak

---

<sup>271</sup> *Ear on Arm* [online]. Stelarc ©2012 [cit. 19.12.2012]. Dostupné z: <<http://stelarc.org/?catID=20242>>

Harbisson schopen podle předem stanoveného vzorce zpětně překládat do barevné škály, a svým způsobem tak „slyšet barvy“.



56. **Neil Harbisson,**  
*Eyeborg* (2004).

Technologická protéza sloužící k nápravě oční vady svému majiteli přinesla nové možnosti smyslového vnímání: Nejenže Harbisson konečně vidí barvy, ale může je též slyšet.

Vzhledem k tomu, že se jedná o trvalou tělesnou protézu, prosazuje si Harbisson v roce 2004 *Eyeborga* jako součást fotografií na svých identifikačních dokumentech, jakými jsou pas nebo občanský průkaz. Nabízí se tedy myšlenka, že Harbisson je vlastně úřady oficiálně uznán za reálného kyborga. On sám tento svůj status obhájí tvrzením, že se nejedná pouze o syntézu fyzického těla a hardwaru, ale o syntézu jeho mozku a softwaru, která jej transformuje v kyborga.<sup>272</sup> Podobně, jako u Genesis Breyer P-Orridge, lze v Harbissonově případě hovořit o celoživotním *life-as-art*. Harbisson ovšem svého *Eyeborga* nevyužívá pouze jako trvalou extenzi zrakového vnímání, ale vytváří s jeho pomocí i řadu konkrétních uměleckých děl, která označuje jako *sound portraits*. Ta jsou založena „naslouchání barvám lidského

---

<sup>272</sup> *The Eyeborg Cometh* [online]. 1DegreeBio Inc. © 2012 [cit. 19.12.2012].  
Dostupné z: <<http://blog.1degreebio.org/?bid=532>>

obličej“, tedy na snímání portrétovaných osob a následném převedení vnímaných barev obličej do příslušných tónů, které pak Harbisson překresluje na papír.



57. Neil Harbisson,  
*Sound Portraits.*

Vytváření portrétů za pomoci zvuků lidského obličej.

Kromě portrétů pomocí své protézy Harbisson realizuje i klavírní koncerty, když z vnímaných barev komponuje hudební skladby. V jeho *Pianoborg Concerto* (2005) si například sedá ke klavíru, do jehož útroh připevňuje počítač. Vždy, když *Eyeborgem* zahlédne jakoukoliv barvu, počítač vygeneruje příslušný tón, který je pak automaticky zahrán klavírem.<sup>273</sup> Harbisson tak vytváří iluzorní představu klavíristy, který svůj nástroj ovládá pouhou myslí. Svůj technooptimistický přístup k lidskému tělu Harbisson shrnuje svým výrokem:

---

<sup>273</sup> Cyborg student the first at dartington [online]. In: *life after dartington*. 2005, č. 26, s.10 [Cit. 16.12.2012].

Dostupné z: <[http://www.falmouth.ac.uk/downloads/Events/alumni\\_mag\\_summer\\_2005\\_.pdf](http://www.falmouth.ac.uk/downloads/Events/alumni_mag_summer_2005_.pdf)>

„Život bude mnohem zajímavější, až přestaneme vyvíjet aplikace pro mobilní telefony a začneme vytvářet aplikace pro extenzi našeho vlastního těla.“<sup>274</sup>

Jinou extenzi lidského vnímání pak nabízí multimediální umělkyně Paras Kaul ve svém projektu *Mind Garden* (1997), zaměřeném na spirituální rozvoj člověka prostřednictvím technologické stimulace jeho mozkových vln. *Mind Garden* je virtuální 3D prostředí, ve kterém se uživatel pohybuje na základě své mozkové aktivity: Pomocí senzorické helmy a EEG jsou snímány nervové signály v jeho mozku, na jejichž základě jsou pak v 3D světě generovány různé tvary, zvuky a texty. Každý uživatel se proto pohybuje v jiném prostředí, aktualizovaném na základě jeho vlastní imaginace. Ta je zároveň v průběhu jeho pohybu zpětně ovlivňována: Prostřednictvím různých uměle vygenerovaných podnětů je uživatel v *Mind Garden* zpětně stimulován k vyšší produkci mozkových vln typu *theta*, které lidský mozek obvykle produkuje před usnutím. V této fázi údajně dochází k bližšímu styku člověka s nevědomím a zároveň je prohlubována kreativní složka jeho myšlení.

Oblíbenou oblastí v technologickém rozšiřování přirozeného lidského vnímání je pak oblast kybersexu a různých extenzí tělesné rozkoše. Stahl Stenslie například ve svém projektu *Cyber SM* (1993) umožňuje participantům prostřednictvím speciálních senzorických obleků zažít reálné „vzrušení na dálku“. Obleky, vybavené taktilními snímači umístěnými na erotogenních zónách lidského těla, jsou navzájem propojené a ovladatelné, a jejich nositelé si tak mohou vyměňovat virtuální dotykové podněty. Jejich vzájemná vizuální komunikace probíhá pouze prostřednictvím virtuálních 3D avatarů, které si mohou účastníci designovat podle svého uvážení (tj. s libovolným vzhledem i pohlavím), a zažívat tak vzrušení bez jakkoliv předem vymezené sexuální orientace. Stenslie zmiňuje, že tato technologická stimulace u několika účastníků končí reálným orgasmem.<sup>275</sup>

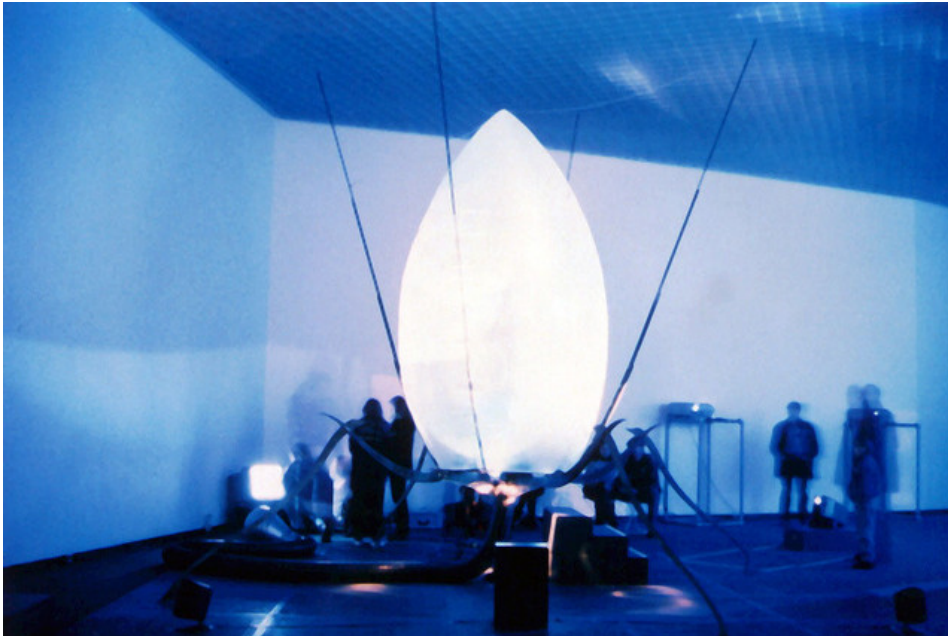
V projektu *Sensless* (1996), který Stenslie vytváří společně s umělci Knutem Morkem, Kate Pendry a Mariusem Watzem, je téma vzdálené taktilní komunikace

---

<sup>274</sup> „Life will be much more exciting when we stop creating applications for mobile phones and we start creating applications for our own body.“ Viz Neil Harbisson: I listen to color. In: *Ted Talks* [online]. ©TED Conferences, LLC [cit. 16. 12. 2012].  
Dostupné z: <[http://www.ted.com/talks/neil\\_harbisson\\_i\\_listen\\_to\\_color.html](http://www.ted.com/talks/neil_harbisson_i_listen_to_color.html)>

<sup>275</sup> WILSON, pozn. 9., s. 165.

rozvíjeno na pomezí virtuální a aktuální reality. Účastník zde vchází do prostoru ve tvaru pětimetrového poloprůsvitného plastického vejce, kde si obléká datový oblek s šestnácti senzorickými snímači a stereografické brýle, pomocí kterých se může pohybovat v imerzivním 3D světě. Ostatní aktuálně přítomní diváci mohou skrze poloprůsvitné stěny obřího vejce vidět pouze jeho siluetu.



**58. Stahl Stenslie** *Sensless* (1996). Erotický zážitek na pomezí reality a fikce, intimního a veřejného.

Zároveň je jim ovšem promítáno prostředí 3D světa, ve kterém se imerzant pohybuje, a jeho zážitek se tak z části stává veřejným. Imerzant se noří do virtuálního světa, kde se setkává s různými virtuálními bytostmi, se kterými může interagovat a vzájemně se s nimi „dotýkat“. Pokaždé, když se s jednou z bytostí setká, je do příslušného senzoru jeho datového obleku vyslán impuls a vzniká tak jakási lidsko-strojová erotická hra. Pohyb těchto virtuálních bytostí je přitom ovládán vzdálenými internetovými uživateli, pomocí otevřeného webového rozhraní, a celá situace tak získává podobný charakter jako v případě *CyberSM*. Tentokrát sice pouze v jednosměrné podobě, zato s více účastníky.<sup>276</sup>

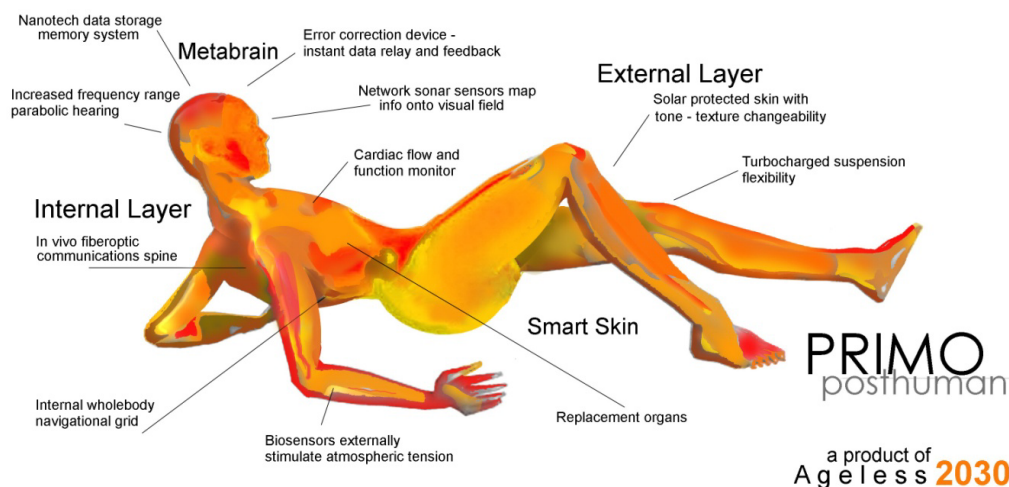
Vizi komplexní stimulace a augmentace lidského těla pak nabízí již zmiňovaná futuroložka a aktivní členka transhumanistického hnutí Natascha Vita-More. Ta své tělo využívá jako šablonu pro vytvoření prototypu jakéhosi budoucího

---

<sup>276</sup> WILSON, pozn. 9., s. 167-168.



posthumánního supertěla, které označuje jako *Primo Posthuman* (2006).



59. **Natascha Vita-More,**  
*Primo Posthuman* (2006).

Technooptimistická vize lidské budoucnosti, spojené s kompletní augmentací lidského těla.

Tento prototyp Vita-More vytváří na základě své hypotézy o budoucím exponenciálním progresu v oblasti NBIC věd. Postupná proměna přirozené a „zastaralé“ lidské tělesné schránky ovšem podle ní probíhá již teď. Za první náznaky této transformace Vita-More považuje běžně dostupná nootropika (tzv. chytré drogy), kochleární implantáty nebo různé protetické končetiny.<sup>277</sup> Její budoucí vize pak mimo jiné zahrnuje trvalé připojení fyzického těla k internetu, neustálou možnost instantní změny pohlaví, chytrou, nanotechnologicky obohacenou „samoregenerační“ pokožku, a eventuálně i zastavení celého procesu stárnutí.<sup>278</sup> Její *Primo Posthuman* je sice částečně založen na dostupných vědeckých postupech, z velké části se ovšem jedná o anticipaci, kterou je možné považovat za reálně dosažitelný koncept ale i za utopii nebo čistou fantasmagorii.

Podobných uměleckých projektů, zaměřených na technologické extenze člověka, dále v tradici performativního živého umění existuje mnoho. Tato kapitola

<sup>277</sup> Kochleární implantát je hlavní rehabilitační pomůcka sluchu pro osoby s těžkou percepční vadou sluchu. Viz *Lékaři online.cz* [online]. Poslední změna 3.6.2010 [cit. 20.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.lekari-online.cz/orl-otorinolaryngologie/novinky/kochlearni-implantat>>

<sup>278</sup> VITA-MORE, Natascha. *The New [human] Genre Primo [first] Posthuman* [online]. Prezentováno na: Ciber@RT Conference, 2004 [cit. 17.11.2012]. Dostupné z: <<http://www.natasha.cc/paper.htm>>

nabízí jen několik zástupných příkladů, které mají sloužit jako pouhá ilustrace. Touto technooptimistický laděnou kapitolou bych zároveň celou uměleckou reflexi vztahu člověk – technologie, nabídnutou na předchozích stránkách, ráda uzavřela.

## 5. Závěr

V této práci jsem se zabývala otázkou, mohou-li strategie uměleckého směru performance art představovat přínosné „zhmotnění“ témat, kterými se v teoretické rovině zabývá posthumanismus.

Vymezení posthumanismu, které nabízím v tomto textu, dozajista není kompletní a zcela vyčerpávající. Omluvou budiž, že komplexní výklad toho, co je posthumanismus, je nejen nad rámec této práce, ale pravděpodobně i nad rámec jakékoliv jiné práce. Posthumanistické nahlížení vztahu člověk – stroj představuje natolik široké, nezakotvené a v různých kontextech alternativně interpretovatelné téma, že se pokus o jeho celostní pojetí nejeví jako reálný. Posthumanismus představuje širokou oblast různých perspektiv, ze kterých je na postupné sblížení člověka a technologie možné nahlížet. Tyto perspektivy tedy nelze shrnout do jediného zastřešujícího poselství. Individuální projevy posthumanismu jsou kritické, pesimistické, ale zároveň i optimistické, v mnoha případech až utopické. Zástupci posthumanistického myšlení pracují s tvrdými vědeckými daty, stejně tak jako s metaforou: Vycházejí z informační teorie a studia systémů, stejně tak jako z odkazu science fiction a kyberpunku. Snaží se vymezit místo, které v technologicky extendovaném světě zaujímá člověk, a sledovat přitom proměny, kterými prochází jeho tělo, jeho společenské postavení, jeho individuální identita.

S podobnými východisky pracují i zmiňovaní umělci performance art, kteří teoretické posthumanistické teze a predikce převádějí do praktické roviny. Využívají k tomu přitom svá vlastní těla, svou mysl, svůj společenský status – svou identitu. Mohou si dovolit, vyjadřovat se téměř bez jakýchkoliv zábrán a prostřednictvím uměleckých výrazových prostředků vztah člověka a technologie reflektovat v různých, mnohdy provokativních rovinách. Ať už pomocí metafory, metonymie, zkratky nebo šifry tento vztah kritizují i oslavují, interpretují jej seriózně a vážně, i humorně, satiricky a ironicky. Jeho stávající podobu dávají do nových souvislostí, zkoumají jeho historické kořeny a navrhují jeho možné budoucí konsekvence.



Ve výše zmiňovaných pracích je člověk, jakožto zodpovědný a autonomní tvor, vnímán ambivalentně: Na jedné straně je vyzdvihována jeho inteligence a kreativita, na straně druhé jeho slabost a určitá bezmocnost, do které se kvůli neustálé touze po neustálém zdokonalování svého života sám uvrhá. Stejně ambivalentně je vnímána i technologie, jako nástroj primárně určený k usnadňování lidské činnosti, který ovšem člověka začal svou vyspělostí v mnoha ohledech předbíhat. Podobně jako posthumanismus tedy ani umělecký směr performance art nenabízí jasné stanovisko ohledně povahy vztahu člověka a technologií, nepodává návod, jak se k tomuto vztahu stavět a nepřichází s žádným řešením. Umělecká reflexe posthumanismu nepředstavuje redukci posthumanistické nejistoty, naopak tuto nejistotu posiluje, živí ji, vnáší do ní nové úhly pohledu a tím ji obohacuje. Do lidské reality, jakožto obrovského informačního soukolí, tak pouze přispívá svým poměrovým dílem, vnáší do něj další informace. Ne všechny informace ovšem mají stejnou hodnotu.

V této práci jsem se zabývala právě tím, jakou informační hodnotu v tomto ohledu příspěvky umělců performance art mají. Toho jsem se snažila dobrat prostřednictvím analýzy několika vybraných uměleckých prací, přímo zpracovávajících téma člověk – technologie. Tento výběr si přitom neklade ambice na jakousi úplnost, a než aby byl dlouhým souhrnem všech v tomto směru relevantních uměleckých příspěvků, představuje pouze výčet vybraných ilustrativních prací. Kritériem pro jejich zařazení pro mě byla určitá originalita, se kterou k jednotlivým oblastem posthumanistického diskurzu, nastíněným v první části této práce, přistupují. Toto kritérium je samozřejmě zcela subjektivní a otázka, jsou-li takto vybrané práce zajímavou, nosnou a obohacující reflexí posthumanismu, nutně zůstává bez objektivní odpovědi. Pokud ovšem znovu otevřu tezi navrženou v úvodu této práce, totiž že:

„Tendence k technologickému formování člověka a společnosti, které zde souhrnně označuji termínem posthumanismus, jsou relevantním aspektem lidského života [...] a jazyk umění je relevantním nástrojem pro artikulaci těchto tendencí“,

navrhuji zde, v jejím závěru, že performance art do informačního soukolí posthumanismu vnáší hodnotné informace. Umělecká práce mnoha performerů pokrývá spektrum posthumanistického kontinua v komplexní podobě, a nabízí

relevantní a pregnantní reflexi jednotlivých témat, spadajících pod oblast posthumanistického zájmu. Akcentuje přitom oba názorové konce tohoto kontinua a zobrazuje klady i zápory prolínání technologií do lidského života. Jednotlivé analyzované práce, ať už zaměřené na genderovou a rasovou problematiku nebo vztah člověka, přírody a technologie, reflektují spleť posthumanistický diskurz v originálních, neotřelých a zároveň velmi uchopitelných rovinách. Jakkoliv v některých případech nemusí být umělecká zkratka snadno dekodovatelná, stávají se tyto práce živými a praktickými ukázkami toho, jakých podob může vztah člověk – technologie nabývat. Performance art je tedy podle mého názoru jedním z klíčových nositelů posthumanistické myšlenky a vhodným výrazovým prostředkem, zprostředkovávajícím různé podoby technologicky modifikovaného života. Umělecká reflexe posthumanismu jde v podání performerů za hranice běžně zkušenosti, zachází do extrémů, překračuje myslitelné etické limity a podněcuje mnohdy bouřlivé reakce. Dává vzniknout četným diskuzím, pomáhá generovat čerstvá názorová stanoviska, odhaluje nové, často překvapivé podoby, kterých může vztah člověka a technologie nabývat. Zprostředkovává aktuální reflexi soudobé technokultury, a zároveň anticipuje. Přichází s novými úhly pohledu, je inovativní a provokuje, a je tedy možné jej vnímat jako svého druhu technokulturní avantgardu. Shrnu-li, považuji performance art za bohatý zdroj informací i inspirace, kterému by zainteresovaná, technologicky gramotná veřejnost, měla věnovat pozornost.

Proto bych v závěru této práce ráda navrhla, že k této zainteresované veřejnosti bychom se ve větší míře měli hlásit i my, studenti a teoretici nových médií. V rámci našeho zkoumání vývoje nových technologií a jejich vlivu na člověka a společnost bychom uměleckou reflexi neměli opomíjet. Touto reflexí mám přitom na mysli umění jako takové, nikoliv pouze oblast performance art, kterou jsem zde využila jako (z mého pohledu vhodnou) ilustraci. Komplexní studium technokultury tedy podle mého názoru vyžaduje transdisciplinární přístup, zahrnující jak vědeckou analýzu, tak umělecký experiment. Právě tento přístup bychom v rámci naší akademické činnosti měli zastávat i my.

## Použitá literatura a zdroje

3rdi [online]. [Cit. 18.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.3rdi.me/>>

Abstentee Ballot. In: *Vimeo* [online]. 11.03.2012 [cit. 19.12.2012]. Dostupné z: <<http://vimeo.com/38307101#>>

AMTOWER, Laurel. *Freud, The Uncanny* [online]. [Cit. 23.11.2012]. Dostupné z: <<http://www-rohan.sdsu.edu/~amtower/uncanny.html>>

Arthur & The Solenoids. In: *YouTube* [online]. 30.10.2008 [cit. 20.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.youtube.com/watch?v=ogallrd33js>>

ARZIPE, Lourdes. *Women@internet: Creating New Cultures in Cyberspace*. Zed Books, 1999. ISBN 978-1-85649-572-1.

BADMINGTON, Neil. *Posthumanism*. New York: Palgrave, 2000. ISBN: 978-0415310239.

BATESON, Gregory. *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*. University Of Chicago Press, 2000. ISBN: 978-0226039053.

BAUDRILLARD, Jean. *The Gulf War Did Not Take Place*. Bloomington: Indiana University Press, 1995. ISBN: 978-0253210036.

BILAL, Wafaa. *Shoot an Iraqi, Art, Life and Resistance Under the Gun* [online]. Bilal ©2008 [cit. 02.06.2012]. Dostupné z: <<http://wafaabilal.com/html/shootAnIraqi.html>>

*BioPrinter Community Project Night* [online]. BioCurious ©2012 Meetup [cit. 06.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.meetup.com/BioCurious/events/84480952/>>

BISSELL, Laura. *The posthuman body in performance*. University of Glasgow, 2007.

BISSELL, Laura. *The female body, technology and performance: performing a feminist praxis*. Dizertační práce. University of Glasgow, 2011.

*Body-Mod: Elf Ears* [online]. Instructables ©2012 [cit. 12.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.instructables.com/id/Body-Mod-Elf-Ears/>>

BOURRIAUD, Nicholas. *Relational Aesthetics*. Les Presse Du Reel, Franc, 1998. ISBN: 978-2840660606.

BRAIDOTTI, Rosi. *Cyberfeminism with a difference* [online]. Poslední změna 3.7.1996 [cit. 14.09.2012]. Dostupné z: <[http://www.let.uu.nl/womens\\_studies/rosi/cyberfem.htm](http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm)>

BRAIDOTTI, Rosi. Affirming the Affirmative: On Nomadic Affectivity [online] In: *Rhizome*. 2005/2006, č. 11/12. Ed. Michael O'Rourke [cit. 02.06.2012]. Dostupné z: <[http://www.rhizomes.net/issue11/braidotti.html#\\_ftn1](http://www.rhizomes.net/issue11/braidotti.html#_ftn1)>

BRAIDOTTI, Rosi. Posthuman, All Too Human: Towards a New Process Ontology. In: *Theory Culture Society* [online]. SAGE, London, Thousand Oaks and New Delhi, 2006, roč. 23, p. 197-208 [cit. 12. 07. 2012]. Dostupné z: <<http://tcs.sagepub.com/content/23/7-8/197.full.pdf+html>>

*BRainMachine* [online]. Brmlab. Poslední změna 27.08.2012 [cit. 07.12.2012]. Dostupné z: <<https://brmlab.cz/project/brainmachine>>

BROADHURST, Susan. *Digital Practices. Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology*. Palgrave MacMillan, 2007. ISBN: 978-0-230-29364-9.

BUCKLER, Rich; MOENCH, Doug. Deathlok. In: *Astonishing Tales #25*. Marvel Comics, 1974.

BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham, NC: Duke University Press, 1993. ISBN: 978-0822313403.

BUTLER, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge, 2006, s. 187. ISBN: 978-0415389556.

CÁRDENAS, Micha. Becoming Dragon. A Transversal Technology Study. In: *Code Drift: Essays in Critical Digital Studies* [online]. 28.11.2012 [cit. 29.04.2010]. Dostupné z: <[http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=639#\\_edn10](http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=639#_edn10)>

CARLSON, Marvin. *Performance: A Critical Introduction*. Routledge; 2 edition, 2003. ISBN: 978-0415299275.

CASTELLS, Manuel. *The Internet galaxy. Reflections on the Internet, business, and society*. Oxford: Oxford University Press, 2001. ISBN 0-19-924153-8.

CAUSEY, Matthew. *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*. London: Routledge, 2006. ISBN: 978-0415544108.

CLYNES, Manfred E.; KLINE, Nathan S. Cyborgs and Space. In: *Astronautics* [online]. 1960, s. 74-76 [cit. 15.06.2012]. Dostupné z: <<http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>>

COHEN, Harold. AARON [online]. [Cit. 15.06.2012]. Dostupné z: <[http://www.viewingspace.com/genetics\\_culture/pages\\_genetics\\_culture/gc\\_w05/cohen\\_h.htm](http://www.viewingspace.com/genetics_culture/pages_genetics_culture/gc_w05/cohen_h.htm)>

COLLET, Christopher. *Franko B* [online]. 28.03.2016 [cit. 17.12.2012]. Dostupné z: <<http://metro.co.uk/2006/03/28/franko-b-41403/>>

Corpo/Illicito: The Post-Human Society 6.9. In: *YouTube* [online]. 13.09.2009 [cit. 12.12.2012]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=luLE1dNjm6Q>>

Corps étranger. In: *YouTube* [online]. 30.10.2009 [cit. 18.12.2012]. Dostupné z: <[https://www.youtube.com/watch?v=Qsci0WAd\\_Lk](https://www.youtube.com/watch?v=Qsci0WAd_Lk)>

Critical Art Ensemble. *Beware of the New Eves*. [online]. [Cit. 17.12.2012] Dostupné z: <<http://critical-art.net/Original/cone/coneWeb/false/pop.html>>

Critical Art Ensemble. *Cult of the New Eve* [online]. [Cit. 17.12.2012]. Dostupné z: <<http://critical-art.net/Original/cone/coneWeb/welcome/bg1.html>>

*Cyberformance* [online]. [Cit. 16.12.2012]. Dostupné z: <<http://creative-catalyst.com/cyberformance/>>

Cyborg student the first at dartington [online]. In: *life after dartington*. 2005, č. 26 [Cit. 16.12.2012]. Dostupné z: <[http://www.falmouth.ac.uk/downloads/Events/alumni\\_mag\\_summer\\_2005\\_.pdf](http://www.falmouth.ac.uk/downloads/Events/alumni_mag_summer_2005_.pdf)>

CYPRIANO, Fabio. *Performance and reenactment: analyzing Marina Abramovic's Seven Easy Pieces* [online]. Idanca.net. 02.09.2009. [cit. 15.12.2012]. Dostupné z: <<http://idanca.net/lang/en-us/2009/09/02/performance-e-reencenacao-uma-analise-de-seven-eeasy-pieces-de-marina-abramovic/12156>>

*CYSP 1. The first cybernetic sculpture of art's history* [online]. [Cit. 18.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.olats.org/schoffer/cyspe.htm>>

ČAPEK, Karel. *R.U.R. Aventin*, 1920. ISBN: 978-80-87128-14-5.

ČAPEK, Karel. *Válka s mloky*. SNKLU - Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1936. ISBN: 978-80-253-1078-6.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Tisíc plošin*. Herrmann & synové, 2011. ISBN: 9788087054253.

DESCARTES, René. *Rozprava o metodě*. Praha: Svoboda, 1992. ISBN 80-205-0216-5.

DICK, Phillip K. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Del Rey, 1996. ISBN: 9780345404473. (Předloha k filmu *Blade Runner*. Režie Ridley SCOTT. USA, 1982).

DIXON, Steve. *Digital performance*. MIT Press, 2007. ISBN: 978-0262042352.

*Donor Sibling Registry* [online]. Donor Sibling Registry ©2000-2012 [cit. 09.12.2012]. Dostupné z: <<https://www.donorsiblingregistry.com/>>

*Ear on Arm* [online]. Stelarc ©2012 [cit. 19.12.2012]. Dostupné z: <<http://stelarc.org/?catID=20242>>

*Earthfirst* [online]. Earthfirst ©2012 [cit. 14.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.earthfirst.org>>

Epizoo. In: *YouTube* [online]. 28.12.2009 [cit. 14.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.youtube.com/watch?v=Wabsr8Eouts>>

*Ethno-cyborgs and Genetically engineered Mexicans* [online]. PochaNostra ©2002 [cit. 17.12.2012]. Dostupné z: <[http://www.pochanostra.com/antes/jazz\\_pocha2/mainpages/ethno.htm](http://www.pochanostra.com/antes/jazz_pocha2/mainpages/ethno.htm)>

*Expo EmmaGenics* [online]. [Cit. 16.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.cmu.edu/emmagenics/home/>>

*EyeTap* [online]. EyeTap ©2004 [cit. 16.12.2012]. Dostupné z: <<http://eyetap.org>>

FOSTER, Hall. Obscene, Abject, Traumatic. In: *October*, č. 78, s. 106-124 [online]. MIT Press, 1996 [cit. 14.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.jstor.org/discover/10.2307/778908?uid=3737856&uid=2&uid=4&sid=21101459580783>>

FOSTER, Thomas. *The Souls of Cyberfolk: Posthumanism as Vernacular Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005. ISBN 978-0-8166-3406-4.

FOUCAULT, Michel. *Dohlížet a trestat. Kniha o zrodu vězení*. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-86019-96-9.

*Foursquare* [online]. Foursquare ©2012 [cit. 21.11.2012]. Dostupné z: <<https://foursquare.com/>>

FOWLER, Geoffrey A. Facebook: One Billion and Counting. In: *U.S. edition of The Wall Street Journal* [online]. 4.11.2012 [cit. 21.11.2012]. Dostupné z: <<http://online.wsj.com/article/SB10000872396390443635404578036164027386112.html>>

*Fresh, Queer Performane Takes the Stage at the News* [online]. SOMArts ©2008–2012 [cit. 18.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.somarts.org/thenewsdecember/>>

GANE, Nicholas. When We Have Never Been Human, What Is to Be Done? Interview with Donna Haraway. In: *Theory, Culture & Society* [online]. SAGE, London, Thousand Oaks and New Delhi, 2006, roč. 23(7–8), s. 135–158 [cit. 12.9.2012]. Dostupné z: <<http://tcs.sagepub.com/content/23/7-8/135.full.pdf+html>>

GenTerra [online]. In: *Medien Kunst Net* [cit. 17.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/genterra/>>

GIANNACHI, Gabriella. *Virtual Theatres: An Introduction*. Routledge; New edition, 2004. ISBN: 978-0415283793.

GIBSON, William. *Neuromancer*. Laser, 1992. ISBN: 80-85601-27-3.

GOLDBER, RoseLee. *Performance: Live Art, 1909 to the Present*. Harry N Abrams Inc, 1979. ISBN: 9780810921818.

GOLDBER, RoseLee. *Performance Art From Futurism to the Present*. Thames & Hudson, 2011. ISBN: 9780500204047.

GÓMEZ-PEÑA, Guillermo. *Cross-contamination: the performance activism and oppositional art of La Pocha Nostra* [online]. PochaNostra ©2002 [cit. 12.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.pochanostra.com/what/>>

GOMOLL, Lucian. Posthuman Performance. A Feminist Intervention [online]. In: *Total Art Journal*. 2011, r.1, č.1. [Cit. 17.12.2012]. Dostupné z: <<http://totalartjournal.com/archives/1764/posthuman-performance/>>

GRAY, Chris Hables (ed). *The Cyborg Handbook*. New York: Routledge, 1995. ISBN 978-0-415-37622-8.

*Greenpeace* [online]. Greenpeace ©2012 [cit. 14.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.greenpeace.org>>

HALBERSTAM, Judith; LIVINGSTONE, Ira. *Posthuman Bodies*. Indiana University Press, 1995. ISBN 0-253-32894-2.

HARAWAY, Donna. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. London: Free Association Books, 1991. ISBN: 978-0415903875.

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. *The Companion Species Manifesto: Dogs, People and Significant Otherness*. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003. ISBN: 0-9717575-8-5.

HASSAN, Ihab. Prometheus as Performer: Toward a Postmodern Culture? In: *Performance in Postmodern Culture*. Ed. Michel Benamou, Charles Caramello. Madison, Wisconsin: Coda Press, 1977. ISBN 0-930956-00-1.

HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999. ISBN: 0-226-32145-2.

HEIDEGGER, Martin. *Letter on Humanism*. Basic Writings, London, 1993. ISBN: 978-0061627019.

HEIM, Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality*. NY: Oxford University Press, 1993. ISBN: 978-0195092585.

HORÁKOVÁ, Jana. *Tur(n)ing Bachelor Machine: Towards Articulations of the Universal Machine Unconscious*. Příspěvek na konferenci Mutamorphosis. Praha, 6.12.2012.

*Human Genome Project Information* [online]. Poslední změna 31.7.2012 [cit. 23.11.2012]. Dostupné z: <[http://www.ornl.gov/sci/techresources/Human\\_Genome/home.shtml](http://www.ornl.gov/sci/techresources/Human_Genome/home.shtml)>

CHERRY, Kendra. *The Milgram Obedience Experiment* [online]. About.com ©2012 [cit. 09.12.2012]. Dostupné z: <<http://psychology.about.com/od/historyofpsychology/a/milgram.htm>>

CHLUBNÝ, Jiří; SVOBODOVÁ, Lenka. *Sofisté* [online]. Antika. 09.12.2004 [cit. 08. 10. 2012]. Dostupné z: <<http://antika.avonet.cz/article.php?ID=1938>>

CHVOSTA, Petr. Od Maxwellova démona k Brownovým motorům. In: *Sborník k Projektu Otevřená věda* [online]. 2005 [cit. 15. 10. 2012]. Dostupné z: <<http://archiv.otevrena-veda.cz/users/Image/default/C2Seminare/MultiObSem/008.pdf>>

*Institute of Artificial Art Amsterdam* [online]. [Cit. 19.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.iaaa.nl/>>

*Interactive Plant Growing* [online]. Database for virtual art ©2007 - 2011 [Cit. 19.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.virtualart.at/database/general/work/interactive-plant-growing.html>>

Interview with Dominic Johnson: On Pain and Performance Art Embodiment. In: *Body Pixel* [online]. [Cit. 09.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.body-pixel.com/2011/01/25/interview-with-dominic-johnson-on-pain-and-performance-art-embodiment/>>

*Inverse Human* [online]. [Cit. 19.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.metahuman.org/web/ihuman1.html>>

Is the Human Body Obsolete? - Stelarc In Conversation With Liz Carr. In: *YouTube* [online]. 11.01.2011 [cit. 06. 12. 2012]. Dostupné z: <[http://www.youtube.com/watch?v=4pb\\_u6v1B7s](http://www.youtube.com/watch?v=4pb_u6v1B7s)>

*Items 1-2,000: A Corpus of Knowledge on the Rationalized Subject* [online]. [Cit. 19.12.2012]. Dostupné z: <<http://paulvanouse.com/items.html>>

JACOBSON, Linda. *Cyberarts: Exploring Art and Technology*. Backbeat Books, 1992. ISBN: 978-0879302535.

KERA, Denisa. Kyberfeminismus mezi uměním a globální technokulturou. In: *Časopis Ateliér, 2008, r. 21, č. 1, s. 2.*

KERA, Denisa. Bionetworking Over DNA and Biosocial Interfaces: Connecting Policy and Design. In: *Genomics, Society and Policy* [online] 2010, r.6, č.1 [cit. 08.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.hss.ed.ac.uk/genomics/documents/Kerafinal.pdf>>

*Kidnap* [online]. [Cit. 20.10.2012]. Dostupné z: <<http://www.blasttheory.co.uk/kidnap/hq.htm>>

KONSA, Kurmo. Artificialisation Of Culture: Challenges to and from Posthumanism. In: *Journal of Evolution and Technology* [online]. 2008, č. 17, s. 23-35 [cit. 20.10.2012]. Dostupné z: <<http://jetpress.org/volume16/konsa.html>>



KROKER, Arthur; WEINSTEIN, Michael A. *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*. New York: St. Martin's Press, 1994. ISBN: 978-0312122119.

KUBÍČKOVÁ, Eva. *Orlan, (kyber)feminismus: Postmoderní utopie?* Brno, 2010. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně, Filozofická fakulta.

LAHODA, Tomáš. Estetika interference / od antropocentrismu k polycentrismu. In: *Časopis Umělec* [online]. 1999, č. 2 [cit. 12. 08. 2012]. Dostupné z: <[https://www.divus.cz/umelec/article\\_page.php?item=321](https://www.divus.cz/umelec/article_page.php?item=321)>

LANE, Jill; PHELAN, Peggy. *The Ends of Performance*. NYU Press, 1998. ISBN: 9780814766477.

LATOUR, Bruno. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. New York: Oxford University Press, 2008. ISBN 978-0199256051.

LEITNER, Jindřich; VOŇKA, Petr. *Termodynamika materiálů: příklady*. 1 vyd. Praha: Vydavatelství VŠCHT, 1997. ISBN 80-7080-283-9.

*Lékaři online.cz* [online]. Poslední změna 3.6.2010 [cit. 20.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.lekari-online.cz/orl-otorinolaryngologie/novinky/kochlearni-implantat>>

LÉVY, Pierre. *Kyberkultura*. Karolinum: Praha, 2000. ISBN: 8024601095.

LOEFFLER, Carl E; TONG, Darlene. *Performance Anthology*. Last Gasp, 1989. ISBN: 9780867193664.

MACEK, Jakub. Tělesnost a kyberkultura. In: *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5: Média a Digitalizace [cit. 14.11.2012]. Dostupné z: <[http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue05/macek-telesnost\\_a\\_kyberprostor.pdf](http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue05/macek-telesnost_a_kyberprostor.pdf)>

MARKOŠ, Anton. *Tajemství hladiny. Hermeneutika živého*. Vesmír, edice Medúza, 2000. ISBN: 80-86569-67-5

MATURANA, Humberto J.; VARELA, Francisco J. Autopoiesis. The Organization of the Living. In: *Autopoiesis and Cognition. The Realization of the Living*. Ed. Robert S. Cohen and Marx W. Wartofsky, Boston Studies in the Philosophy of Science 42. Dordrecht: Reidel Publishing Company, 1980. ISBN 90-277-1015-5.

May the horse live in me. In: *Vimeo* [online]. 14.07.2011 [cit. 18.12.2012]. Dostupné z: <<http://vimeo.com/26422084>>

MCLUHAN, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura; výběr z díla*. JOTA, Brno, 2000. ISBN: 80-7217-128-3.

*Mechanický pomeranč* [Clockwork Orange]. [Film]. Režie Stanley Kubrick. USA, 1971.

MIAH, Andy. *Posthuman Environments. Lecture for University of the West of Scotland, Becoming Posthuman Course*. Slideshare [online]. 2010/2011 [cit. 09.10.2012]. Dostupné z: <<http://www.slideshare.net/andymiah/posthuman-environments>>

MITCHELL, Melanie. *Complexity: A guided tour*. Oxford University Press, New York, 2009. ISBN: 978-0199798100.

Neil Harbisson: I listen to color. In: *Ted Talks* [online]. ©TED Conferences, LLC [cit. 16. 12. 2012]. Dostupné z: <[http://www.ted.com/talks/neil\\_harbisson\\_i\\_listen\\_to\\_color.html](http://www.ted.com/talks/neil_harbisson_i_listen_to_color.html)>

NORRIS, Pippa. *Digital Divide*. Cambridge University Press, 2001. ISBN: 9780521807517.

NYMANN, Ann E. Sally's Rape: Robbie McCauley's Survival Art [online]. In: *Academic journal article from African American Review*. 1999, r. 33, č. 4 [cit. 18.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.questia.com/read/1G1-59024879/sally-s-rape-robbie-mccauley-s-survival-art>>

OPATRŇY, Tomáš. *Kapitoly z termodynamiky a statistické fyziky* [online]. Katedra teoretické fyziky, Přírodovědecká fakulta Univerzity Palackého, 2009 [cit. 15.10.2012]. Dostupné z: <<http://www.ktf.upol.cz/tom/statfyz/predn-statsum2-4.pdf>>

O'REILLY, Sally. *The Body in Contemporary Art*. Thames & Hudson, 2009. ISBN: 978-0500204009.

ORLAN. *Manifesto of Carnal Art* [online]. ORLAN ©2012 [cit. 12.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.orlan.eu/texts/>>

ORWELL, George. *1984*. Praha: Naše vojsko, 1991. ISBN 80-206-0256-9.

*Palace* [online]. [Cit. 17.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.thepalace.com/>>

Pandrogeny Manifesto. In: *YouTube* [online]. 14.03.2010 [cit. 18.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.youtube.com/watch?v=R6qnvNw6NP8>>

PATTERSON, Meredith L. A Biopunk Manifesto. In: *Livejournal* [online] 30.01.2010 [cit. 14.12.2012]. Dostupné z: <<http://maradydd.livejournal.com/496085.html>>

PAVELKA, Jiří a POSPÍŠIL, Ivo. *Slovník epoch, směrů, skupin a manifestů*. Brno: Georgetown, 1993. (Co nás spojuje; sv. 1). ISBN 8090160409.

PELCOVÁ, Naděžda. *Filosofická a pedagogická antropologie*. Praha: Karolinum, 2000. ISBN: 9788024600765.

PEPPERELL, Robert. *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain*. Intellect Ltd; 2nd edition, 2003. ISBN 1-84150-048-8.

PETRŮ, Marek. *Fyziologie mysli. Úvod do kognitivní vědy*. Triton, 2007. ISBN 978-80-7254-969-6.

PLANT, Sadie. *Zeroes and Ones: Digital Women and the New Technoculture*. New York: Doubleday, 1997. ISBN: 978-038548260.

POPPER, Ben. Cyborg America: inside the strange new world of basement body hackers. In: *The Verge* [online]. 08.08.2012 [cit. 18.11.2012]. Dostupné z: <<http://www.theverge.com/2012/8/8/3177438/cyborg-america-biohackers-grinders-body-hackers>>

*Project Glasses* [online]. Google ©2012 [cit. 20.11.2012]. Dostupné z: <<https://plus.google.com/+projectglass/posts>>

*Project Paradise*. In: *Vimeo* [online]. 14.01.2012 [cit. 20.12.2012]. Dostupné z: <<http://vimeo.com/35047536>>

*QRbodies* [online]. Creative Commons CC BY-NC-SA 3.0 [cit. 17.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.opentattoo.cz/>>

*Queer* [online]. ALGBTICAL ©2012 [cit. 17.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.algbtical.org/2A%20QUEER.htm>>

*RepRap* [online]. Brmlab. Poslední změna 17.08.2011 [cit. 07.12.2012]. Dostupné z: <<https://brmlab.cz/project/reprap>>

RICHARDS, Amy; SCHNALL, Marianne. *Cyberfeminism: Networking on the Net* [online]. Ed. Robin Morgan. Washington Square Press, a division of Simon and Schuster, 2003 [cit. 14.09.2012]. Dostupné z: <<http://www.feminist.com/resources/artsspeech/genwom/cyberfeminism.html>>

*RoboCop* [film]. Režie Paul VERHOEVEN. USA, 1987.

RODEN, David. Deconstruction and Excision in Philosophical Posthumanism. In: *Journal of Evolution and Technology* [online]. 2010, r.21, č.1, s. 27–36 [cit. 11.08.2012]. Dostupné z: <<http://jetpress.org/v21/roden.htm>>

RONELL, Avital. *The Telephone Book: Technology, Schizophrenia, Electric Speech*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1989. ISBN: 978-0803289383.

ROSENBLATT, Roger. A New World Dawns. In: *Times Magazine* [online]. 3.1.1983 [cit. 12.08.2012]. Dostupné z: <<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,953631-1,00.html>>

RULLER, Tomáš. *Prezentace / Situace - akce*. In: *Divadlo v netradičním prostoru, performance a site specific*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2010. ISBN: 978-80-7331-184- 1.

*Sapiens Anonym* [online]. Lepht Anonym @2012 [cit 15.12.2012]. Dostupné z: <<http://sapiensanonym.blogspot.cz/>>

SARNOVSKÝ, Ján. Úvahy a zamyslenia na tému kybernetika a teória riadenia. In: *AT&P journal* [online]. 2005/9 [cit. 28.11.2012]. Dostupné z: <<http://www.atpjournals.sk/buxus/docs/atp-2005-09-44.pdf>>

*Secondlife* [online]. Linden Research, Inc. ©2012 [cit. 15.09.2012]. Dostupné z: <<http://secondlife.com/>>

*Seen. Unsaid* [online]. Anita Ponton ©2011 [cit. 16.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.anitaponton.com/liveperformances/seen-unsaid/>>

SHANNON, Claude E.; WEAVER, Warren. *A mathematical theory of communication* [online]. Chicago: University of Illinois Press, 1965 [cit. 14.07.2012]. Dostupné z: <<http://cm.bell-labs.com/cm/ms/what/shannonday/shannon1948.pdf>>

SHIN, Haerin; VIDERGAR, Angela B. Scott Bukatman on “Terminal Identity” and our Contemporary Lifestyle. In: *The Three Wise Monkeys*. [online]. 11.8.2012 [cit. 25.11.2012]. Dostupné z: <<http://thethreewisemonkeys.com/2012/08/11/scott-bukatman-on-terminal-identity-and-our-contemporary-lifestyle/>>

SILVER, Lee M. *Remaking Eden: Cloning and Beyond in a Brave New World*. New York: Avon Books, 1998. ISBN 978-0380974948.

*Siri* [online]. Apple Inc. ©2012 [cit. 20. 12. 2012]. Dostupné z: <<http://www.apple.com/ios/siri/>>

*SmartMom* [online]. SubRosa ©2012 [cit. 17. 12. 2012]. Dostupné z: <<http://smartmom.cyberfeminism.net/>>

*SRCE* [online]. Hackteria. 16.11.2012 [cit. 06. 12. 2012]. Dostupné z: <<http://hackteria.org/?p=1765#more-1765>>

*Star Trek* [TV série], Režie Gene RODDENBERRY. USA, 1966-1969.

STELARC: Circulating Flesh - The Cadaver, The Comatose & The Chimera. In: *YouTube* [online]. 22.06. 2011 [cit. 06. 12. 2012]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=KnuqK2IOAWc>>

STEPHENSON, Neal. *Snowcrash*. Spectra, 2000. ISBN: 978-0553380958.

STERLING, Bruce. *Schismatrix*. Arbor House Publishing Company, 1985. ISBN 0-87795-645-6.

STOCK, Gregory. *Redesigning humans: choosing our children's genes*. London: Profile Books, 2002. ISBN: 978-0618340835.

*SubRosa* [online]. SubRosa ©2012 [cit. 17. 12. 2012]. Dostupné z: <<http://www.cyberfeminism.net/>>

*Suspect Inversion Center* [online]. [Cit. 19.12.2012]. Dostupné z:  
<<http://paulvanouse.com/sic.html>>

*Terminátor* [The Terminator]. [Film]. Režie James CAMERON. USA, 1984.

THACKER, Eugene. Data Made Flesh: Biotechnology and the Discourse of the Posthuman. In: *Cultural Critique*, 2003, č. 53, s. 72-97 [online]. University of Minnesota Press [cit. 10.08.2012]. Dostupné z:  
<<http://www.jstor.org/stable/1354625>>

*The Eyeborg Cometh* [online]. 1DegreeBio Inc. ©2012 [cit. 19.12.2012]. Dostupné z:  
<<http://blog.1degreebio.org/?bid=532>>

tranSfera ver. 1.2 / trailer In: *Vimeo* [online]. 15.08.2011 [cit. 09.08.2012]. Dostupné z: <<http://vimeo.com/27729690>>

*Transhumanist FAQ* [online]. Extropy Institute ©2003 [cit. 09.08.2012]. Dostupné z:  
<<http://www.extropy.org/faq.htm>>

TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster; First Edition edition, 1997. ISBN 978-0684833484.

Unspool. In: *Vimeo* [online]. 15.01.2011 [cit. 16.12.2012]. Dostupné z:  
<<http://vimeo.com/18815004>>

VISAGIE, Johann. Ideology and culture: Reflections on posthumanism, multiculturalism and Africa. In: *Acta Academica* [online]. 2004, č. 36 (2), s. 57-96 [cit. 20.10.2012]. Dostupné z: <<http://reference.sabinet.co.za/document/EJC15293>>

VITA-MORE, Natascha. Future of Sexuality [online]. Prezentováno na: *EXTRO 3 Conference*, 1997 [cit. 17.11.2012]. Dostupné z: <<http://www.natasha.cc/sex.htm>>

VITA-MORE, Natascha. *The New [human] Genre Primo [first] Posthuman* [online]. Prezentováno na: Ciber@RT Conference, 2004 [cit. 17.11.2012]. Dostupné z:  
<<http://www.natasha.cc/paper.htm>>

VNS MATRIX. *Cyberfeminist Manifesto for the 21st century* [online]. Adelaide, Sidney, 1991 [cit. 13.11.2012]. Dostupné z:  
<<http://www.sysx.org/gashgirl/VNS/TEXT/PINKMANI.HTM>>

VNS MATRIX. All New Gen [online]. In: *Medien Kunst Net* [cit. 17.12.2012]. Dostupné z: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/all-new-gen/>>

VON BERTALANFFY, Ludwig. *General System theory: Foundations, Development, Applications*. New York: George Braziller, revised edition 1976. ISBN: 0-8076-0453-4.

WEBSTER, Frank. *Theories of the Information Society*. Routledge, 1995. ISBN: 978-0-415-10574-3.

WIENER, Norbert. *Cybernetics or the Control and Communication in the Animal and the Machine*. Kessinger Publishing, 2010. ISBN: 9781164485766.

WIESING, Urban. The History of Medical Enhancement: From Restitutio ad Integrum to Transformatio ad Optimum? In: *Medical Enhancement and Posthumanity*. Ed. B. Gordijn, R. Chadwick. Springer Science + Business Media B.V, 2008. ISBN: 978-1402088513.

Wikipedia: Big Brother (TV Series). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. Poslední změna 15.12.2012 [cit. 26.11.2012]. Dostupné z: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Big\\_Brother\\_\(TV\\_series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Big_Brother_(TV_series))>

WILSON, Stephen. *Information Arts. Intersections of Art, Science and Technology*. The MIT Press, 2002. ISBN: 9780262731584.

WOLFF, Janet. Reinstating Corporeality: Feminism and Body Politics. In: *The Feminism and Visual Culture Reader*, s. 419-420. Ed. Amelia JONES. Routledge; 2 edition, 2010. ISBN: 978-0415543705.

ZYLINSKA, Joanna. *The Ethics of Cultural Studies*. Continuum, London, 2005. ISBN: 978-0826475244.

## Seznam vyobrazení

1. Time, *Machine of the Year* (1982).

Převzato z: <http://www.time.com/time/covers/0,16641,19830103,00.html>

2. Raoul Hausmann, *Tatlin žije doma* (1920).

Převzato z: <http://www.dreamcollage.com/raoul-hausmann-tatlin.htm>

3. Oskar Schlemmer, *Figure and Space Delineation* (1924).

Převzato z: <http://bearstowjournal.org/bauhaus.htm>

4. Ridley Scott, *Blade Runner* (1982).

Převzato z: <http://4dragonsmedia.blogspot.cz/2011/08/blade-runner-2-announced-ridley-scott.html>

5. VNS Matrix, *Cyberfeminist Manifesto* (1991).

Převzato z:

[http://vi.sualize.us/cyberfeminist\\_manifesto\\_by\\_vns\\_matrix\\_picture\\_jRPa.html](http://vi.sualize.us/cyberfeminist_manifesto_by_vns_matrix_picture_jRPa.html)

6. Rich Buckler & Doug Moench, *Deathlok* (1991).

Převzato z: <http://whatculture.com/film/marvels-next-avengers-film-9-deathlok.php>

7. Time, *Planet of the Year* (1988).

Převzato z: <http://www.time.com/time/covers/0,16641,19890102,00.html>

8. Google, *Project Glasses* (2012).

Převzato z: <http://money.cnn.com/2012/04/04/technology/google-project-glass/index.htm>

9. Hacketeria, *SRCE* (2012).

Převzato z: <http://hackteria.org/>

10. *Performance ART WEEK*.

Převzato z: <http://www.veniceperformanceart.org/index.php?page=67&lang=en>

11. Vito Acconci, *Step Piece* (1970).

Převzato z: <http://www.rovetv.net/va-stepping-off.html>

12. Jochen Gerz, *Purple Cross for Absent Now* (1980).

Převzato z: <http://www.artperformance.org/article-27406143.html>

13. Jeffrey Shaw, *Legible City* (1988 –91).

Převzato z: <http://davidtatnell.wordpress.com/2010/06/05/1w39/>

14. Chris Burden, *Shoot* (1971).

Převzato z: <http://www.transpositions.co.uk/2012/10/risk-to-life-ethics-of-chris-burdens-shoot/chris-burden-shoot-2/>

15. 0100101110101101.ORG., *Synthetic Performances – Reenactments* (2007).  
Převzato z: [http://www.hustlerofculture.com/me\\_we/2007/11/nyc---synthetic.html](http://www.hustlerofculture.com/me_we/2007/11/nyc---synthetic.html)
- 16./17. Narcissister, pózování pro časopis *IN\*TANDEM* (2010) a fotografie ze série *AssVag* (2012).  
Převzato z: <http://www.narcissister.com/photos.php>
18. Valie Export, *Aktionhose: Genitalpanik* (1969).  
<http://bodytracks.org/2009/06/valie-export-aktionshosegenitalpanik-action-pants-genital-panic/>
19. Orlan, *La réincarnation de Sainte-Orlan* (1990–1993).  
Převzato z:  
<http://s1029.beta.photobucket.com/user/flashyourjak/media/orlan.jpg.html>
20. Orlan, *La réincarnation de Sainte-Orlan* (1990–1993).  
Převzato z: <http://www.flickr.com/photos/76335286@N04/6930585672/>
21. Charlotte Davies, *Osmose* (1995).  
Převzato z: <http://www.gioannicaffio.com/rappresentazioni-liquide-nel-cyberspazio-2/>
22. Anita Ponton, *Unspool* (2003).  
Převzato z: <http://www.anitaponton.com/liveperformances/unspool/>
23. Avatar Body Collision, *Screen Save Her* (2002).  
Převzato z: <http://creative-catalyst.com/abc/screensaveher/sshinfo.html>
24. SubRosa, *SmartMom* (1997).  
Převzato z: <http://smartmom.cyberfeminism.net/programs.html>
25. Franko B., *I Miss You* (2003).  
Převzato z: <http://www.luxe-immo.com/interview-en-413-antonio-manca.html>
26. Leigh Bowery, *Session IV, Look 17* (1991).  
Převzato z: <http://www.eduardplanting.com/artists/greer-fergus/fergus-greer-leigh-bowery/fergusgreer-leigh-bowery-10.html>
27. Micha Cárdenas, *Becoming Dragon* (2008).  
Převzato z: <http://turbulence.org/blog/2008/12/31/second-life-becoming-dragon-micha-cardenas/>
28. Micha Cárdenas, *Becoming Dragon* (2008).  
Převzato z: [http://ucsdopenstudios.com/2009/artists.php?a=Micha\\_Cardenas](http://ucsdopenstudios.com/2009/artists.php?a=Micha_Cardenas)
29. Genesis Breyer P-Orridge, *Breaking Sex* (1999–2007).  
Převzato z: <http://www.theesecondcouming.com/djin.html>
30. Suka Off, *transFera 1.2* (2011).



Převzato z: <http://sukaoff-transfera.blogspot.cz/p/performance.html>

31. Suka Off, *transFera 1.2* (2011).

Převzato z: <http://vimeo.com/27729690> (screenshot)

32. Darina Alster, *Bianca Brasselli* (2009).

Převzato z: <http://artlist.cz/?id=5735&lang=1>

33. Guillermo Gómez-Peña & Robert Sifuentes, *Ethno-techno art*.

Převzato z: <http://acc.english.ucsb.edu/conference/NWO/index.asp>

34. Guillermo Gómez-Peña, *Mexterminator* (1997-1999).

Převzato z: <http://zonascartografias.blogspot.cz/2009/01/detonando-estereotipos-por-ivan-mejia.html>

35. Oleg Kulik, *I Bite America and America Bites Me* (1997).

Převzato z: <http://www.artseensoho.com/Art/DEITCH/kulik97/k1.html>

36. Eduardo Kac, *Genesis* (1999).

Převzato z:

[http://www.viewingspace.com/genetics\\_culture/pages\\_genetics\\_culture/gc\\_w02/gc\\_w02\\_kac\\_genesis.htm](http://www.viewingspace.com/genetics_culture/pages_genetics_culture/gc_w02/gc_w02_kac_genesis.htm)

37. Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, *Interactive Plant Growing* (1992–97).

Převzato z:

[http://90.146.8.18/en/archives/picture\\_ausgabe\\_02\\_new.asp?iAreaID=1&showAreaID=421](http://90.146.8.18/en/archives/picture_ausgabe_02_new.asp?iAreaID=1&showAreaID=421)

38. Critical Art Ensemble, *Cult of the New Eve* (2000).

Převzato z: <http://www.critical-art.net/Biotech.html>

39. Yang Zhichao, *Planting Grass* (2000).

Převzato z: [http://www.stroom.nl/activiteiten/tentoonstelling.php?t\\_id=9112002](http://www.stroom.nl/activiteiten/tentoonstelling.php?t_id=9112002)

40. Institute of Artificial Art, *Arthur and the Solenoids* (1997).

Převzato z: [http://artificial.org/huge\\_harry\\_transcript](http://artificial.org/huge_harry_transcript)

41. The Centre for Metahuman Exploration, *Absentee Ballot* (1996).

Převzato z: <http://www.metahuman.org/web/absentee2.html>

42. The Centre for Metahuman Exploration, *Project Paradise* (1998).

Převzato z: <http://www.petercoppin.org/transmedia/index.php?/projects2/project-paradise-1998-v2/>

43. / 44. The Centre for Metahuman Exploration, *Project Paradise* (1998).

Převzato z: <http://www.petercoppin.org/transmedia/index.php?/projects2/project-paradise-1998-v2/>

45. Stelarc, *Ping Body* (1996).

Převzato z: <http://www.artelectronicmedia.com/document/stelarc-ping-body>

46. Marcel-lí Antúnez Roca, *Epizoo* (1994).  
Převzato z: [http://www.filefestival.org/site\\_2007/pop\\_trabalho.asp?id\\_trabalho=509&acao=visualizar](http://www.filefestival.org/site_2007/pop_trabalho.asp?id_trabalho=509&acao=visualizar)
47. Wafaa Bilal, *Domestic Tension* (2007).  
Převzato z: <http://artthreat.net/2007/05/wafaa-bilal-shoot-iraqi/>
48. Wafaa Bilal, *3rdi* (2010–2011).  
Převzato z: <http://jpgmag.com/news/2011/02/>
- 49./50. Steve Mann, *WearComp a EyeTap*.  
Převzato z: [http://www.interaction-design.org/encyclopedia/wearable\\_computing.html](http://www.interaction-design.org/encyclopedia/wearable_computing.html)
51. Stelarc, *Stomach Sculpture* (1993).  
Převzato z: <http://saraannlindsay.wordpress.com/2010/03/01/stomach-sculpture/>
52. Mona Hatoum, *Corps étranger* (1994).  
Převzato z: <http://artphalt.wordpress.com/2012/05/23/mona-hatoum-entrails-appeal/>
53. Paul Vanouse & Kerry Sheehan, *Suspect Inversion Center* (2011).  
Převzato z: <http://paulvanouse.com/sic.html>
54. Stelarc, *Third Hand* (1980).  
Převzato z: <http://sciencegallery.com/events/2011/06/stelarc>
55. Stelarc, *Ear on Arm* (1996 - 2012).  
Převzato z: <http://www.abc.net.au/radionational/programs/bodysphere/stelarc-ear-on-arm/3903988>
56. Neil Harbisson, *Eyeborg* (2004).  
Převzato z: <http://www.painart.cz/68/eyeborg/clanek/>
57. Neil Harbisson, *Sound Portraits*.  
Převzato z: <http://www.facebook.com/usmanesoterica>
58. Stahl Stenslie *Sensless* (1996).  
Převzato z: <http://www.flickr.com/photos/watz/2113444050/>
59. Natascha Vita-More, *Primo Posthuman* (2006).  
Převzato z: <http://archimorph.com/2011/01/23/primo-post-human-trans-humanist-culture/>