



**FAKULTA
HUMANITNÍCH STUDIÍ**
Univerzita Karlova

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Katedra elektronické kultury a sémiotiky

Bc. Filip Petričák

**Kyborg jako reprezentace vztahu člověka a technologie ve vizuální
kultuře**

Diplomová práce

Vedoucí práce: **Mgr. Martin Charvát, Ph.D.**

Praha 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 29. 5. 2020

.....

Filip Petričák

Poděkování

Rád bych na tomto místě upřímně poděkoval vedoucímu mé diplomové práci Mgr. Martinu Charvátovi, Ph.D. za jeho cenné rady, komentáře a připomínky při vedení této práce. Dále bych zde rád poděkoval svým rodičům a blízkým, zejména Anetě Peštové za jejich nekonečnou trpělivost a podporu.

Obsah

| | |
|---|-----------|
| Abstrakt..... | 1 |
| Úvod..... | 2 |
| 1. Kyberpunk..... | 4 |
| 1.1 <i>Kybernetika</i> | 4 |
| 1.2 <i>Punk</i> | 6 |
| 1.3 <i>Kyberpunk</i> | 8 |
| 1.3.1 Vývoj kyberpunku | 9 |
| 1.3.2 Prostředí kyberpunku | 10 |
| 1.3.3 Postavy kyberpunku | 13 |
| 1.4 <i>Kyberprostor</i> | 13 |
| 1.4.1 Kolektivní inteligence | 17 |
| 2. Kyborg | 19 |
| 2.1 <i>Postava kyborga</i> | 19 |
| 2.2 <i>Extenze</i> | 22 |
| 2.3 <i>Transhumanismus</i> | 24 |
| 2.3.1 Extropianismus..... | 27 |
| 2.3.2 Transhumanismus v praxi | 28 |
| 2.3.3 Kritika transhumanismu | 31 |
| 2.4 <i>Posthumanismus</i> | 32 |
| 2.4.1 A Cyborg Manifesto..... | 34 |
| 2.4.2 How We Became Posthuman..... | 35 |
| 2.5 <i>Stereotypy kyborgů ve sci-fi</i> | 36 |
| 3. Teoreticko-metodologická část | 42 |
| 3.1 <i>Populární kultura</i> | 42 |
| 3.2 <i>Kyberpunková renaissance</i> | 44 |
| 3.3 <i>Charakteristika filmových postav</i> | 45 |
| 3.4 <i>Cíl práce, vzorek a metoda</i> | 46 |
| 4. Analytická část | 49 |
| 4.1 <i>Duch ve stroji</i> | 49 |
| 4.1.1 Nástin děje..... | 49 |

| | | |
|-------|----------------------------------|-----------|
| 4.1.2 | Prostředí..... | 50 |
| 4.1.3 | Major Mira Killian | 51 |
| 4.2 | <i>Upgrade</i> | 54 |
| 4.2.1 | Nástin děje..... | 54 |
| 4.2.2 | Prostředí..... | 55 |
| 4.2.3 | Grey a Fisk | 57 |
| 4.3 | <i>Půjčovna masa</i> | 60 |
| 4.3.1 | Nástin děje..... | 60 |
| 4.3.2 | Prostředí..... | 61 |
| 4.3.3 | Báze | 63 |
| | Závěr | 67 |
| | Citovaná literatura | 73 |
| | <i>Knihy</i> | 73 |
| | <i>Online zdroje:</i> | 75 |

Abstrakt

Diplomová práce se zabývá tématem vztahu člověka a technologie, jenž je reprezentován postavou kyborga ve vizuální kultuře. Cílem je vytvořit stereotypizaci jednotlivých kyborgů ve vybraných kyberpunkových dílech, na základě čehož mohu reflektovat vize a představy vztahu organického a technického v budoucím světě. Práce je rozdělena do čtyř kapitol – v první kapitole se zaměřím na kyberpunk, jakožto sub-žánr sci-fi, v druhé kapitole definuji postavu kyborga a postmoderní teoretická východiska, jež se k této postavě vztahují, ve třetí kapitole představím teoretická východiska k analýze postav a konkretizuji metodologické postupy, v závěrečné kapitole pak analyzuji jednotlivá díla.

Klíčová slova: kyborg, kyberpunk, kyberprostor, posthumanismus, transhumanismus

Abstract

This master thesis deals with the topic of the relationship between man and technology, which is represented by cyborg characters in visual culture. The aim is to create a stereotype of individual cyborg characters from selected cyber-punk works, on the basis of which I can reflect the vision and ideas of the relationship between the organic and technical in the future world. This work is divided into four chapters – the first chapter focuses on cyber-punk as a sub-genre of sci-fi, in the second I define the cyborg character and the postmodern theoretical background, which are related to the cyborg, in the third chapter I present the theoretical basis for the analysis of characters and specify methodological procedures, in the final chapter I analyze the individual works.

Key words: cyborg, cyberpunk, cyberspace, posthumanism, transhumanism

Úvod

Technologický vývoj je často spojován se zářnou budoucností, ve které technologie pomáhají člověku dosahovat stále větších a složitějších cílů. Jednou z největších výzev lidstva je překonání fyzických a psychických nedostatků a s nimi spojené smrti. Aby mohlo lidstvo tyto přirozené překážky překročit, obrací se na pomoc svých technologií, které stále více přirůstají k lidskému tělu. V tomto momentě se rodí kyborg. Entita, kombinující to nejzásadnější z organického i technického, ve snaze obejít evoluci a zvrátit tak biologickou danost člověka. Jak definuje Donna Harawayová, „[k]yborg je kybernetický organismus, hybrid stroje a organismu, tvor sociální reality stejně jako tvor fikce.“¹ Naznačuje zde, že přestože se doposud jedná spíše o fiktivní vize budoucnosti, fakt, že se tato postava stále častěji objevuje v populární kultuře, a dává dokonce vzniku novému sub-žánru sci-fi, poukazuje na nutnost tematizace a reflexe tohoto vztahu organického a technického.

Tato práce, jak samotný název napovídá, si klade za cíl zmapovat vize tohoto vztahu na základě analýzy vybraných kyberpunkových děl, jimiž jsou *Duch ve stroji* (2017), *Upgrade* (2018) a *Půjčovna masa* (2018). Tato díla představují klasický kyberpunkový žánr, v němž postava kyborga sehrává hlavní roli a napovídá tak mnohé o vizích a představách, spojených se vztahem člověka a technologie. Při analýze těchto děl budu vycházet zejména z postmoderních teorií Donny Harawayové a Katherine Haylesové.

V první části této práce se zaměřím na samotný sub-žánr sci-fi, jímž je kyberpunk. Jak samotný název napovídá, kyberpunk je silně ovlivněn kybernetikou a punkem. Kybernetika dává podklad ke vzniku technologických úprav lidského těla a myslí, jež se odráží v podobě postavy kyborga. Zároveň utváří prostředí virtuálního světa, který se v kyberpunkových dílech prolíná se světem reálným. Punk na druhé straně pokládá subkulturní zázemí tohoto žánru, kdy se undergroundová společnost vymaňuje z područí technokratické vládnoucí elity. Dále představím základní charakteristiky kyberpunkového žánru a v závěru této kapitoly se zaměřím na kyberprostor.

¹ HARAWAY, Donna J. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century*. In: *Simians, Cyborgs, and Women*. New York: Routledge. 1991. ISBN 0-415-90387-4. Str. 149.

V druhé kapitole se budu zabývat samotným kyborgem. V úvodu definuji charakteristiky této postavy a zaměřím se na problematiku extenzí. V druhé polovině představím teoretické přístupy ke kyborgizaci a nastíním posthumanistické teorie, vztahující se ke vztahu člověka a organismu. V závěru kapitoly představím nejznámější postavy kyborgů, na nichž představím různé přístupy ke způsobu kyborgizace.

V teoreticko-metodologické části pak definuji populární kulturu a současnou kyberpunkovou renesanci. Představím teoretické východisko k analýze postav a v závěru konkretizuju metodologické postupy.

V poslední části této práce se zaměřím na samotnou analýzu vybraných filmů. Stručně nastíním děj, představím prostředí, z něhož postavy vychází a analyzuji jednotlivé kyborgy. V závěru pak na základě této analýzy odpovím na výzkumné otázky.

1. Kyberpunk

1.1 Kybernetika

V roce 1948 přišel s novým oborem americký matematik a filosof Norbert Wiener, který pojmenoval *kybernetika*. Wiener popsal tuto vědu jako „základní jednotu soustavy problémů zaměřených na komunikaci, řízení a statistickou mechaniku, ať už ve stroji nebo v živé tkáni“.²

První využití kybernetiky se však objevily už během první světové války, zejména v námořních bitvách. Tehdejší vývoj palebné síly loďstva umožnil raketám dostřel až deseti mil, to však přineslo problém se správným zaměřováním – objevila se nová kritéria, na která musel být brán zřetel. Přestože námořnictva pracovala na metodách a technikách, jak správně modelovat bojovou situaci a trajektorie letu raket, byly tyto techniky velmi neúčinné. To však změnil příchod analogového počítače *Mark I Ford Rangekeeper*. Jeho účelem byl výpočet časového vývoje vzdálenosti nepřátelského plavidla na základě jednorázově zadaných vstupních údajů. Tento systém zaměřování tak nahradil člověka v rámci procesu integrace dat, jelikož *rangekeeper* tuto integraci prováděl automaticky, a to jak ve smyslu kombinování a usouvztažňování zadaných dat, tak ve smyslu jejich matematického integrování. Stroje v tomto případě nenahrazovaly člověka ve formě zvýšení fyzické síly, ale ve smyslu informačním a rozhodovacím. Stroj se stal člověku komunikačním partnerem a vznikly zde oboustranné informační toky a vazby.³

Na základě tohoto příkladu tak lze říci, že je *kybernetika* vědní disciplínou, zabývající se řízením a výměnou informace ve strojích, živých organismech a ve společnosti. Pro kybernetiku jsou charakteristické tři základní přístupy:

- 1) systémový přístup – princip poznávání od jednoduššího ke složitějšímu,
- 2) informační přístup – veškeré konání (řízení) je prováděno ze znalostí věcí,
- 3) řídicí přístup – cílevědomé dosahování požadované funkční kvality, často s využitím principu zpětné vazby (základ adaptace a učení).

Základní pojmy kybernetiky jsou tedy *systém*, *informace* a *řízení*. Kybernetika zkoumá obecné zákonitosti řízení v biologických, technických, společenských a dalších

² WIENER, Norbert. *Cybernetics or Control and communication on the animal and the machine*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. 1985. Str. 11.

³ ROMPORTL, Jan. *Kapitoly z historie kybernetiky*. Plzeň: Západočeská universita v Plzni. ISBN 978-80-261-0185-7. Str. 10-11.

systémech. Přestože můžou mít řídicí procesy v těchto systémech různé zvláštnosti, kybernetika řeší společné rysy řízení ve všech systémech jednotným způsobem.⁴

Tím, že se Wienerovi podařilo stanovit jazyk pro komunikaci a řízení společnou pro stroje i nervové buňky, mohla kybernetika rozpustit základní rozdíly mezi technologickým a organickým. Zároveň zjistil, že hranice mezi systémy jednotlivých objektů jsou nestálé, propustné a přepisovatelné, díky čemuž může kybernetika rozptylovat, přenášet a reintegrovat různé funkce v rámci těchto systémů. To samozřejmě v kontextu pozdějších teorií umožňuje lidským buňkám, případně vědomí, aby byly přenositelné do stroje a zároveň aby stroje mohli absorbovat lidské buňky jakožto funkci v rámci většího systému.⁵

Jeho myšlenky se staly inspirací pro mnohé další teorie – např. teorie autopoietických systémů taktéž staví na faktu, že pro sociální systémy je důležitá komunikace, jíž může být myšleno pro každý systém jiné médium – pro ekonomii to jsou peníze, pro politiku moc nebo pro masová média sledovanost.

Důležitý vliv měla kybernetika také na první vize vesmírného cestování. V roce 1960 vydali vědci Clynes a Kline článek *Cyborgs and space*, jehož ústředním tématem bylo přežití člověka během vesmírného výzkumu. Jejich hlavní tezí bylo, že je snazší člověka spíše přizpůsobit nehostinnému prostředí než se zabývat složitým přizpůsobováním prostředí, ve kterém by cestoval. V současné době není ani nikterak možné zařídit vesmírné cestování v prostředí, na které je náš organismus zvyklý. V otázce dýchání během cestování vesmírem, které by mohlo trvat stovky let, je jejich odpověď poměrně jednoduchá – jednoduše nedýchat. Jakkoliv zvláště se toto řešení na první pohled zdá, jejich idea má logiku. Stačí člověka připojit k zařízení, které krev okysličí a zajistí potřebné biochemické reakce. Aby se astronaut nestal otrokem svých strojů, celý tento homeostatický systém by měl probíhat bez zásahu lidské ruky. Tehdy se na vědecké půdě začalo poprvé hovořit o významu kyborgizace člověka. Kyborgův význam z jejich perspektivy tkví především v osvobození člověka od jeho vrozených biologických potřeb, aby během cestování vesmírem mohl směřovat svou energii k cíli výpravy:

⁴ TŮMA, František. *Kybernetika*. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni. 2003. ISBN 80-7082-990-7. Str. 7.

⁵ AUSTIN W. Allan, WRIGHT C. Davis. *Space and Time: Essays on Vision of History in Science Fiction and Fantasy Television*. Jefferson, North Carolina: MrFarland & Company, Inc. 2010. ISBN 978-0-7864-3664-4. Str. 87-88.

„Účelem kyborga, stejně jako jeho vlastních homeostatických systémů, je poskytnout organizační systém, ve kterém se robotické problémy řeší automaticky a nevědomě samy, což člověku umožní svobodně zkoumat, tvořit, myslet a pociťovat.“⁶

Clynesovo a Klinovo pojetí vztahu člověka a technologie je značně technodeterministické – jen skrze tuto symbiózu je člověk schopen dobývat vesmír a rozvíjet tak své společenství. Problematika dědičnosti by měla spadnout pod správu autonomních systémů a díky nim tak člověku zaručit snazší a kvalitnější život. Někteří technodeterministé zacházejí dokonce tak daleko, že považují kooperaci člověka s technologiemi za evoluční proces, nebo alespoň za jeho důležitou pomocnici.

V rámci této práce je však také důležitý vliv, který měla Weinerova kybernetika na sub-žánr sci-fi, vznikající v 80. letech – *kyberpunk*. V kyberpunku hraje kybernetika klíčovou roli, dává podklad ke vzniku technologických úprav lidského těla a mysli, k hybridům strojů a organiky, kteří jsou obecně označováni jako *kyborgové*. Kybernetika také utváří prostředí, v němž se děj často odehrává. Kybernetika v kyberpunku pokládá technologické osvětlení pro lidskou zkušenost, skrze kterou člověk poznává, vyjadřuje se a jedná. Počítačové technologie a komputace představují spojujícího činitele mezi virtuální a každodenní realitou, a reálný svět se tak prolíná s virtuální realitou a s globální informační sítí. Virtuální svět se stává stejně podstatným jako realita a často dokonce bývá prostorem, v němž dochází k nejdůležitějším rozhodnutím.

1.2 Punk

Kyberpunk je tedy silně ovlivněn kybernetikou a technologiemi. Jak již název napovídá, je ale také ovlivněn punkovou kulturou. Výraz *punk* se začal užívat ve dvacátých letech v anglický hovořících zemích pro označení kriminálních živlů a výtažníků. Punk je nejvíce spojován s hudebním žánrem, doprovázeným sociálním hnutím a životním stylem, v němž hraje důležitou roli anarchie a bouření se proti rigidní morálce, diskriminaci, válce, a totalitním režimům.

V šedesátých letech byl punk označením pro mladou americkou generaci garážových kapel, které experimentovali s britským postbeatlesovským vlivem a prvními

⁶ CLYNES, M. E., KLINE, N. S. *Cyborgs and space*. In: *Astronautics* [online]. [cit.5.4.2020]. 1960. Str. 27. Dostupné z: http://www.guicolandia.net/files/expansao/Cyborgs_Space.pdf

psychedelickými látkami. Největší průlom v punku však proběhl v sedmdesátých letech v Anglii, kdy v roce 1976 proběhl v Londýně koncert skupiny *Ramones*. Během tohoto období zažil punk svůj debut v hudebním tisku a zrodil se nový styl, jenž kombinoval prvky převzaté ze široké škály různorodých životních stylů mládeže. V tomto období zároveň dochází u mladé generace k pocitům nudy, frustrace a nespokojenosti, přičemž hudba představovala vhodné východisko. Tyto mladé kapely hrály své písně jednoduchým a agresivním stylem, který zaujal protestně naladěnou a znuděnou mládež. Většina této mládeže pocházela ze sídlištního a dělnického prostředí, což vedlo ke zrodu punkové subkultury, která vycházela především z kategorického odmítání společenských konvencí a norem ve spojení s nihilistickým pohledem na svět. Zatímco hnutí hippies chtěli svět změnit, punkeři ho chtěli zničit, aby mohl být transformován. Texty punkových kapel v kombinaci se syrovou a agresivní hudbu vyjadřovali nekompromisní postoj britské mládeže k závažným tématům, jako byla politika, nezaměstnanost, policejní represe apod. Punk však nehledal řešení, ale pouze odrážel a popisoval krizi a chaos. S anglickým punkem je spojován také *squatting*, tedy ilegální zabránění cizího majetku. Spousta punkerů byla závislá na drogách, často heroinu. Veřejnost punk a punkery často odsuzovala, především kvůli vulgaritám a obscénnímu chování na veřejnosti. Svou provokativnost a vztah ke společnosti punkeři vyjadřovali také oblékáním, které mělo provokovat establishment, a zároveň vyjádřit pocit odcizenosti ve stále složitějším a mnohdy nepřátelském světě, ve kterém punkery spojovalo především oboustranné nepochopení.⁷ Častými prvky punkové módy byly roztrhané jeansy nebo silonky, nášivky, piercing, placky, špendlíky, stahováky, kožené bundy, těžké boty, které měli svůj původ právě v dělnických třídách a později účes „čiro“.

Vliv na kyberpunk je zřejmý – protagonisté v kyberpunkových dílech jsou často drogově závislí vyvrhelové na okraji společnosti, živící se hackováním a nelegálními činnostmi v kyberprostoru. Svět kolem je ovládán nadnárodními technologickými korporacemi, které ovládají a řídí společnost, a tak jsou tito „punkeři“ nuceni k životu v novodobých slumech, aby se ukryli před zákonem. Punk je v kyberpunku zosobněním undergroundu a ulice, boje nižší třídy proti technokratické smetánce a všudypřítomného nihilismu.

⁷ SMOLÍK, Josef. *Subkultury mládeže: Uvedení do problematiky*. Praha: Grand Publishing, a.s. 2019. ISBN 978-80-247-2907-7. Str. 171-179

1.3 Kyberpunk

Na základě výše nastíněných pojmů se v této kapitole zaměřím na samotný kyberpunk. *Kyberpunk* (cyberpunk) je jedním ze sub-žánrů moderní science fiction, nejvýrazněji zastoupený dílem *Neuromancer* W. Gibsona. Kyberpunk je často označován jako „radikální hard SF, technologičtí psanci, vlna osmdesátých let, neuromantikové, skupina zrcadlovek. Ze všech těchto nálepek přilepených a zase sloupnutých na počátku osmdesátých let, se udržela jedna: kyberpunk“.⁸ Jak tvrdí Sterling, kyberpunk je dítětem životního stylu a prostředí osmdesátých let. Vychází ze sci-fi žánru, je však především ovlivněn hnutím SF nazvaný *Nová vlna*, jež se vyznačuje experimentováním a oproštěním se od stereotypů klasické SF. Nová vlna zároveň přestává směřovat děj svých příběhů směrem k vesmíru, ale spíše k člověku. Většina klasických SF děl jsou tedy situovaná do vesmírného cestování a daleké budoucnosti, kyberpunk ale přibližuje svůj svět blíže k současnosti. Děj se odehrává v blízké budoucnosti na planetě zemi, čímž se více přibližuje pravděpodobné realitě. Tím se ale také stává děsivějším – kyberpunkoví autoři jsou možná první SF generací, která nevyrostala pouze v literární SF, ale ve skutečném SF světě. Pro tyto autory je technologická gramotnost a využívání technologií nejen literárním nástrojem, ale i každodenním životem. Dopad technologií na život bylo vždy tématem SF, avšak pro kyberpunkery je technika niterná.⁹ „Technika není džin v láhvi nějakých vzdálených génů velké vědy; je to něco neodbytného, zcela důvěrného. Ne mimo nás, ale vedle nás. Máme ji pod kůží, a často i v myslích.“¹⁰

Sterling tvrdí, že se změnila i samotná technika, která už nepředstavuje pouze obří projekty, technika osmdesátých let ulpívá na kůži, reaguje na dotek a je naší každodenní součástí – osobní počítač, walkman, přenosný telefon. Tyto drobné, avšak důležité technologie kyberpunkery zajímají nejvíce – odkrývání skrytého potenciálu domácí tiskárny, vytváření a domácí upravování zdánlivě neškodných zařízení, které se mohou stát užitečnou zbraní. Technologie sama o sobě však není pozitivní nebo negativní, vždy záleží pouze na způsobu jejího užití.

⁸ STERLING, Bruce. *Zrcadlovky*. Plzeň: Laser-books s.r.o, 2009. ISBN 80-7193-082-2. Str. 6.

⁹ Ibidem. 7-9.

¹⁰ Ibidem. Str. 10.

1.3.1 Vývoj kyberpunku

Raný kyberpunk se datuje v osmdesátých letech a nesl se v duchu Gibsonova *Neuromancera*, jenž etabloval kyberpunk jako literární žánr a jenž uvedl do tohoto žánru klíčové rysy. *Neuromancer*, vydaný v roce 1984, nebyl Gibsonovým prvním dílem, avšak díky svému úspěchu se stal nejslavnějším. Kromě Gibsona se do této vlny zařazují také Bruce Sterling, Tom Maddox, Rudy Rucker, Marc Laidlaw, James Patrick Kelly, Greg Bear, Lewis Shiner, John Shirley, Paul di Filippo, nebo Pat Cadiganové. Tito autoři dali pod vedením Sterlinga, určitého mluvčího kyberpunkové sci-fi, vzniku skupině nazvané *The Movement* (Hnutí). V roce 1986 vydal Sterling antologii *Zrcadlovky*, která obsahovala povídky těchto autorů. Zrcadlové brýle, které tím, že zakrývaly oči, bránily běžným lidem poznat, že je dotýčný šílený a potenciálně nebezpečný, se staly symbolem těchto spisovatelů raného kyberpunku.

V roce 1997 publikoval Christian A. Kirtchev svůj *A Cyberpunk Manifesto*:

„Jsme elektronické mozky, skupina volně smýšlejících rebelů. Kyberpunkeři. Žijeme v kyberprostoru, jsme všude, neznáme žádné hranice. Toto je náš manifest. Kyberpunkový manifest.¹¹

V tomto manifestu Kirtchev v pěti odstavcích popisuje zásady kyberpunku a jeho vztahu ke společnosti a systému. Popisuje kyberpunkery jako ty odlišné, jako samotáře žijící ve svém virtuálním světě, který existuje paralelně vedle toho normálního a nemocného světa. Tito kyberpunkeři, žijí, stejně jako angličtí punkeři sedmdesátých let, uvnitř, a přesto mimo běžnou společnost. Kyberpunkeři vidí realitu jiným pohledem – ostatní vidí jen to, co je mimo, ale kyberpunkeři vidí i to, co je uvnitř. Společnost si dle Kirtcheva o kyberpunkerech myslí, že jsou „podivíni“ a „blázni“, avšak oni se prezentují jako svobodní lidé se svobodným myšlením, čemuž ostatní lidé, kteří žijí ve vládou podporované informační temnotě nemohou rozumět. Společnost je zastaralá a vyvíjí se příliš pomalu. Děti jsou skrze strnulé vzdělávací systémy vychovávány do zastaralého světa, který netoleruje svobodu myšlení a vyžaduje striktní uctívání pravidel. Změna je možná jen skrze systémovou změnu, kterou nabízí kyberprostor – ten není svazován

¹¹ KIRTCHEV, A. Christian. *A Cyberpunk Manifesto*. In: project.cyberpunk.ru. [cit. 13.5.2020]. 1997. Dostupné z: http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_manifesto.html.

zákony nebo pravidly. Kyberpunk již není jen literárním žánrem, ale samostatnou novou kulturou.¹²

V devadesátých letech však začíná kyberpunkové nadšení pomalu slábnout. Autoři začínali postupně přecházet k jiným žánrům, samotný kyberpunk se začal měnit a na jeho místo pomalu začala nastupovat postkyberpunková sci-fi. *Postkyberpunk* z klasického kyberpunku vychází, avšak protagonisty už nejsou vyvrhelové a outsideři, ale často na první pohled obyčejní lidé, jež svůj talent skrývají. Typickým příkladem může být Thomas A. Anderson alias Neo z trilogie *Matrix*, který během dne pracuje jako korporátní programátor, avšak v soukromí je obávaným hackerem. Prostředí už není nutně ponuré a technologie už nepředstavují útěk od reality. Příčinou může být začlenění technologií do běžného života devadesátých let, aniž by docházelo k dystopickým scénářům. Za nejvýznamnější díla postkyberpunku jsou považována *Snow Crash* z roku 1992 a *The Diamond Age* z roku 1995 od Neala Stephesona.

1.3.2 Prostředí kyberpunku

Jak již bylo zmíněno výše, děj kyberpunkových děl je často zasazen do světa ovlivněného technologiemi, počítačovými sítěmi, virtuální realitou, kyberprostorem a kyborgizací člověka, ve kterém hlavní postavy bojují proti útisku obřích technologických korporací, které nahradily vládu a její funkce – politickou, ekonomickou a vojenskou. Důležitým rysem je zde spojení svou sférou: „*high tech and low life*“, tedy technologicky a vědecky pokročilé kultury existující vedle kultury na pokraji sociálního rozpadu, v níž bují revoltující antikultura. Většina příběhů se odehrává na naší planetě v blízké budoucnosti. Technologie a města pokrývají většinu povrchu země, a příroda je tak vytlačena do uměle vytvořených rezervací, které bývají spíše výsadou bohaté vrstvy, jež utekla od špíny země do vlastních orbitálních stanic, ve kterých se izoluje. Prostředí je popisováno jako zdevastované, temné, šedé, kde skrze smog na zem téměř nedoléhá sluneční svit. To je ostatně první, s čím nás Gibson v *Neuromancerovi* seznámí: „Nebe nad přístavem bylo šedé jako mrtvý kanál televize.“¹³ V centrech měst je přirozené světlo nahrazeno září všudypřítomných neonů a reklam, které visí na mrakodrapech, jejichž vrchní patra nejsou ze země viditelné. Jsou plné nočních klubů, luxusních hotelů, barů, zápasnických arén,

¹² Ibidem.

¹³ GIBSON, William. *Neuromancer*. Plzeň: Laser. 1992. ISBN 80-85601-27-3. Str. 7.

tetovacích salónů a pochybných klinik, nabízející implantace různých technologií. Města jsou přeplněná budovami, lidmi a „bezpečnostními“ kamerami, sledující každý pohyb. Fyzický prostor je vyčerpán do maxima a spousta podniků tak existuje pouze virtuálně. Ulice naopak bývají temné, plné odpadků a postávajících drogových dealerů, zabijáků, outsiderů, polorozebraných kyborgů, závislých hackerů a genetických mutantů. Vyobrazovaná města jsou často podobná především obřím americkým (zejména však Los Angeles) a japonským (Tokio) metropolím: „Moderní Japonsko prostě bylo ztělesněním kyberpunku.“¹⁴

Protipól dystopického světa nacházejí lidé v kyberprostoru. Ten obvykle na první pohled působí velmi vzhledně, čistě a bezpečně, avšak i v něm se objevují temná zákoutí. Představuje určitý odraz reálného světa, je však tvořen počítačovým binárním kódem a je tedy možné ho přepisovat a upravovat. Hackeři tak mohou kyberprostor narušovat a ovlivňovat. Gibson v *Neuromancerovi* popisuje kyberprostor následovně:

„konsenzuální halucinace prožívaná denně miliardami legitimních operátorů, v každém národě, dětmi, které se učí matematickým pojmům... grafické zobrazení dat abstrahovaných z paměti každého počítače v lidské společnosti. Nepředstavitelné komplexita. Linie světla rozprostírající se v neprostoru mysli, klastry a konstelace dat.“¹⁵

Jeho pojetí kyberprostoru je velmi podobné dnešnímu internetu, avšak tím, kdo tento termín použil v souvislosti s počítačovými a telekomunikačními sítěmi byl J.P.Barlow. Ten vnímá kyberprostor jako svět elektronické komunikace, zjevující se nám skrze monitor počítače. Na Barlowa dále navázal antropolog David Hakken, který označil kyberprostor jako „sociální arénu, do níž vstupují všichni sociální aktéři, kteří používají ke vzájemné sociální interakci pokročilé informační technologie“.¹⁶

Do kyberprostoru se účastníci obvykle připojují skrze počítač, avšak v kyberpunku není výjimkou přímé spojení člověka skrze implantované čipy. Příkladem může být opět série *Matrix*, kdy je Neo do Matrixu (tedy virtuálního prostoru, který má reprezentovat skutečný svět) připojen skrze kabel, jež je mu připojen k míše. V rámci tohoto virtuálního

¹⁴ GIBSON, William. *The Future Perfet*. In: Time [online]. [cit. 17.5.]. 2001. Dostupné z: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1956774,00.html>

¹⁵ GIBSON, William. *Neuromancer*. Plzeň: Laser. 1992. ISBN 80-85601-27-3. Str. 234

¹⁶ MACEK, Jakub. *Kyberprostor (Cyberspace)*. In: Revue pro média [online]. [cit. 17.5.2020]. 2003. Dostupné z: <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/kyberprostor.htm>.

prostoru mohou účastníci měnit své vlastnosti a avatary. Jejich podoba může být kdykoliv změněna a jejich „fyzické“ schopnosti v podstatě nemají hranice.

Informační síť hraje důležitou roli i v podobě města. Přestože jsou kyberpunková centra plná lidí, jedná se často o místa spojená s fyzickým potěšením nebo se záležitostmi, jež by měly zůstat utajeny a mimo dozor sítě. Největší část každodenního veřejného života se však odehrává z domova ve virtuálním prostředí. Mitchell podobný systém popsal ve své *e-topii*. Byty lidí se stávají místem, kde se fyzický a digitální svět překrývají. Místa, do kterých se lidi připojují např. za prací nazývá „chytrá místa“.

„Chytrá místa se rozkládají v prostoru, pojímají naše těla, existují v určitém fyzickém kontextu a jejich prostorové a materiální konfigurace nejsou nevýznamné. Jsou obývány, používány a kontrolovány určitými skupinami lidí. Mají své místní zvyklosti a kultury. Mají různé měřítko a jsou různého charakteru od intimních a soukromých po globálně veřejné. A nejsou jen pouhým rozhraním: začínáme v nich prožívat svůj život.“¹⁷

Tato chytrá místa nemají však pouze IP adresy, mají i své klasické, uliční adresy. Nejsou to pouhá místa, která poskytují elektronické spojení s jinými chytrými místy, ale mají také dveře a okna vedoucí do prostorů, které s nimi fyzicky sousedí. V těchto místech se protíná lidský prostor a kyberprostor.

To samozřejmě vede k architektonické reorganizaci města – všechny části města se stávají skutečně obytnými a nejen „přespávacími“. Dříve méně lukrativní části města nabírají na novém významu a pod tlakem odhmotnění setrvává pouze prostor, který je atraktivní pro své vlastnosti a ne funkci. Koncept novodobého města Mitchell představuje skrze pět principů¹⁸:

- 1) dematerializace – úspora hmoty a prostoru virtualizací,
- 2) demobilizace – nahrazování dopravy telekomunikací,
- 3) hromadná personalizace – každý dostává to, co chce, a ne jeden rozšířený standart,
- 4) inteligentní provoz – počítačový propočet návaznosti výrovy na (s)potřebu a zdroje,

¹⁷ MITCHELL, J, William. *e-topia: život ve městě trochu jinak*. Praha: Zlatý řez. 2004. ISBN 80-902810-3-6. Str. 35.

¹⁸ Ibidem. Str. 147.

- 5) měkká transformace – celá „revoluce“ se odehrává s minimálními škodami na civilizační vrstvě, neboť se odehrává nehmotně.

1.3.3 Postavy kyberpunku

Jak je již nastíněno výše, klasickými protagonisty kyberpunku jsou psanci s geniálními hackerskými schopnostmi, samotářští kovbojové, mechanicky upravení kyborgové, žijící v undergroundové společnosti, závislí na drogách a genetickými mutanti. Často objevuje také personifikovaná umělá inteligence, která v závěru odhaluje své skutečné intence. Postavy většinou nebývají nijak zvlášť detailně popsány – to, co je lidské, je považováno za uniformní a nezajímavé, a tak nemívají jména, pohlaví nebo dokonce identitu. To, na co se klade důraz, se týká především jejich výjimečných schopností. Typickým příkladem je hacker, který se orientuje jak v technologiích konzumních korporací, tak v undergroundových a ilegálních vynálezech. Vždy dokáže najít způsob, jak obejít zabezpečení a hacknout se tak do potřebných systémů. Jakékoliv digitální zařízení pro něj představuje možnost napojení se a získání potřebných informací. Důraz se ale klade také na technologické vylepšení – implantáty, mechanické končetiny, zbraně apod. Postavy působí většinou spíše apaticky a ponuře a do děje je tak musí uvést zvláštní souhra náhod, kdy se zúročí jejich schopnosti. Typickou postavu kyberpunku popisuje Gibson v povídce *Vypálit Chrome*: „Bobby byl kovboj. Bobby byl narkoman, zloděj, zakrývající lidskou nadstavbu elektronického nervového systému, přehrabující se v datech a využívající přeplněnou matici, (...) Bobby byl jednou z těch staro-mladých tváří, které vidíte popíjet u Gentlemského ztroskotance, byl to fajnový bar pro počítačové ztroskotance a kybernetické muže.“¹⁹

1.4 Kyberprostor

Důležitým termínem je také *kyberprostor*. Kyberprostor představuje prostor, v němž mohou být lidé virtuálně a v reálném čase na kterémkoliv místě na zemi. Mohou po sobě zanechávat informace a stopy, kterých se někdo ujme a přepracuje je, což s sebou nese vlastní účast na vývoji globálního společenství. Jak předpovídal Flusser, telematická společnost propůjčuje tvorbě nový význam. Zmizela doba, kdy velikáni vytvářeli

¹⁹ GIBSON, William. *Vypálit Chrom*. Brno: Návrat. 1998. Str. 193

empirická díla prostřednictvím svých vlastních „vnitřních“ dialogů. Místo toho se na kreativním procesu podílejí všichni účastníci virtuálního prostoru a jejich tvorba už není žádnými hotovými díly nebo objekty, ale nesubstitučními zprávami, které představují výzvu pro další účastníky. Jen díky tomuto procesu může vznikat „něco nepomíjivého.“²⁰

Jedním z nejvýznamnějších teoretiků, jež se zabývají internetovou kulturou je Pierre Lévy. Lévy definuje *kyberprostor* jako „komunikační prostor otevřený vzájemným světovým propojením počítačů a počítačových pamětí“.²¹ Je to tedy veřejný virtuální prostor, který je otevřen všem, kdo mají technologii se k němu připojit. Základním principem je, že každý, kdo vlastní počítač (nebo jakékoliv jiné médium, umožňující přístup k internetu), získává dálkový přístup k různým zdrojům a jiným zpřístupněným počítačům. Složitě operace je tedy možné provádět na výkonnějších počítačích, nebo je naopak rozdělit mezi několik připojených počítačů (viz „těžba“ bitcoinu) a na svém zařízení pracovat pouze s výsledky těchto operací.²² Každý účastník tedy může užívat přístupná data a zároveň přidávat data svá. Dle Lévyho existují dva typy přístupů k užívání internetu: „lovení“ a „kořistění“. Lověním rozumí nacházení předem požadovaných informací, avšak během procházení internetu „lovci“ často odbočí od svého primárního cíle a nechávají se dobrovolně strhnout jinými informacemi z různých webů. Kořistěním naopak rozumí procházení internetu bez původního záměru, avšak vždy se stane, že účastník narazí na něco, co ho zaujme – nevíme, co hledáme, ale téměř vždy něco najdeme.²³

Důležitým aspektem elektronických médií je také fakt, že přenáší práci domů. Elektronická média nabízejí doposud nejširší spektrum informací nakumulované v jediném virtuálním prostředí. Můžeme např. navštěvovat vzdálená místa nezávisle na fyzickém prostředí: „Život v digitálním věku bude méně a méně omezen naší závislostí na fyzické přítomnosti v daném místě a čase; samo toto místo bude možné přenést prostorem. Pohlédnu-li ze svého elektronického okna v Bostonu a uvidím Alpy, uslyším kravské zvonce a ucítím (digitální) letní louku, pak svým způsobem jsem ve Švýcarsku.“²⁴

Pro mnohé uživatele elektronických médií je pocit „reálných Alp“ stále nenahraditelný, avšak vzhledem rychlosti dnešního světa, kterou mají na svědomí právě

²⁰ FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. Praha, 2001. ISBN 80-238-7569-8. Str. 99-100.

²¹ LÉVY, Pierre. *Kyberkultura: Zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu „Nové Technologie: Kulturní spolupráce a komunikace“*. Praha: Karolinum, 2000. Str. 83.

²² Ibidem, str. 84.

²³ Ibidem. 78–81.

²⁴ NEGROPONTE, Nicholas. *Digitální svět*. Praha: Management Press, 2001. Str. 135.

elektronická média, často nezbyvá příliš prostoru pro záležitosti typu cestování, a jedinou alternativou jsou tak optické iluze předkládané médií. Tento přístup však není pouze snazší nebo rychlejší. V poslední době se ukazuje, že se stává čím dál tím více jediným možným – naše každodenní životy prožíváme spíše skrze média než reálný svět. Obrazovky televizí a telefonů neustále uzurpují naši pozornost a paralyzují nás. Vnímáme svět skrze obrazy a pro mnohé bývá virtuální prostor dokonce více reálným, než fyzický svět. Pro takové kyberpunkery je kyborgizace a virtuální realita vstupní branou do jejich opravdového světa. Jak tvrdí Baudrillard, obraz dnes není imaginací reálného, protože autentická realita je obrazem. Realita byla vyhnána z reality a obrazy, a jediné, co paradoxně odkazuje k realitě jsou technologie samy, které obrazy přináší. To poslední zajímavé je podle něj „dozvědět se, kam až se může svět derealizovat před tím, než podlehne nedostatku vlastní reality, anebo naopak, kam až se může hyperrealizovat před tím, než podlehne nadbytku reality“.²⁵ Realita a simulakra se vzájemně propojují.

Neomezené připojování účastníků a užívání internetu s sebou samozřejmě nese jisté sociální důsledky – všeobecnost kyberkultury nemá jádro, ani centrální linii a rhizomaticky se tak rozrůstá každou aktivitou, jež účastník podnikne. Tuto univerzalitu, zbavenou centrálního významu Lévy nazývá „všeobecností bez totality“²⁶ – čím je internet komplexnější a všeobecnější, tím méně se dá totalizovat. Je to „(virtuální) účast lidstva na sobě samém“²⁷, tudíž se v rámci autoregulačních tendencí zabraňuje budování centrální totalitární moci. To však neznamená, že se takové tendence neobjevují.

To, co z počátku orientovalo růst kyberprostoru Lévy popsal třemi principy: *vzájemné propojení, vytváření virtuálních společenství a kolektivní inteligence. Interkonexe* byla jednou z nejsilnějších podnětů v počátcích kyberprostoru. V rámci kyberkultury je propojování vždy výhodné, a proto má vždy přednost před izolací. Každé zařízení musí mít svou vlastní internetovou adresu, která mu umožní dostávat a odesílat informace. Čím více bude ke kyberprostoru připojených počítačů a zařízeních schopných virtuální komunikace, tím efektivnější celosvětová komunikace bude. Sklon k všeobecnému propojení zároveň způsobuje změny ve fyzikální struktuře komunikací – od pojmů kanálu a sítě přecházíme k pocitu všeobjímajícího prostoru. Dle Lévyho spěje kyberkultura „k civilizaci s všeobecně

²⁵ BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum, 2001. Str. 13.

²⁶ LÉVY, Pierre. *Kyberkultura: Zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu „Nové Technologie: Kulturní spolupráce a komunikace“*. Praha: Karolinum, 2000. Str. 97.

²⁷ *Ibidem*. Str. 106.

rozšířenou přítomností na dálku“.²⁸ I přes fyzikální strukturu komunikace vytváří vzájemné propojení prostředí bez hranic, ve kterém spolu může lidstvo interagovat s věcmi, což zavádí „univerzalitu skrze kontakt“.

Virtuální společenství vznikají především na základě podobnosti zájmů, znalostí, sdílení společných plánů, rámci procesu spolupráce a výměn, to vše samozřejmě nezávisle na zeměpisných podmínkách nebo na příslušnosti k institucím. Přestože by se mohla takováto společenství zdát odtělesněná a chladná, nemusí tomu vždy tak být. Často mohou přenášet silné emoce, budit veřejná mínění a soudy a nepostrádají ani osobní zodpovědnost.

V rámci osobní zodpovědnosti je Lévy velmi optimistický. Uznává, že manipulace a klam jsou samozřejmě v rámci virtuálního prostoru možné, dodává však, že takovéto techniky vznikají i v rámci televize, novin, telefonu, pošty nebo fyzického kontaktu. Tvrdí, že většina příspěvatelů se pod své příspěvky podepisují a reagují před zraky ostatních členů, což zamezuje nezodpovědnosti spojené s anonymitou.²⁹ Poukažme však na kauzu Cambridge Analytica, kdy důležitou roli v ovlivňování voličů hrály názory pocházející z falešných účtů (a tedy zbavené odpovědnosti). Lévy dodává, že virtuální společenství přináší nové formy veřejného mínění, přičemž osud veřejného mínění je úzce spjat s osudem moderní demokracie. Veřejná debata byla vždy ovlivněna vývojem médií, kdy např. noviny a televize rozšířily, ale zároveň si přisvojily uplatňování veřejného mínění. Lévy si klade otázku, zda dnes nemáme předpokládat novou změnu a zkomplikování samotného pojmu „veřejný“, neboť virtuální společenství nabízejí rozsáhlejší a přípustnější pole působnosti než klasická média.³⁰ Je samozřejmě logické takto uvažovat, vzhledem k faktu, že virtuální prostor nabízí možnost reakce, avšak je třeba dbát obezřetnosti v rámci relevance zmíněných falešných účtů – v takovém případě je veřejný názor opět ovlivněn určitou skupinou, tentokrát však pod záštitou klamné představy „veřejného“ názoru. Je snazší rozeznat manipulativní techniky, pokud přichází z jednoho konkrétního média, u kterého lze předpokládat ovlivnění jistou organizací. Pokud však takovéto techniky přicházejí od „veřejnosti“, je pravděpodobnější, že této technice podlehneme.

V rámci virtuálních společenstev však vznikají také sympatie, spojenectví nebo přátelství stejně, jako vznikají mezi osobami, které se střetávají fyzicky. Často dokonce

²⁸ LÉVY, Pierre. *Kyberkultura: Zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu „Nové Technologie: Kulturní spolupráce a komunikace“*. Praha: Karolinum, 2000. Str. 113.

²⁹ Ibidem. Str. 115.

³⁰ Ibidem.

taková spřátelení fyzickým střetnutím pokračuje – viz např. „guildovní“ srazy hráčů online her. Účastníci virtuálních společenstev jsou tedy vnímáni ostatními členy jako velmi konkrétní lidé. V současné době však vznikají automatizovaní „boti“, kteří mají za úkol např. odpovídat a třídit dotazy na informačních linkách, aby ulevili přehlceným a vyčerpaným zaměstnancům. Tito „boti“ mívají zpravidla přednastavené otázky a možné odpovědi, na které reagují, avšak spojením umělé inteligence a četnosti dotazů bývá na první pohled těžko rozeznatelné, zda na druhé straně odpovídá člověk, nebo stroj. To může k výše uvedenému vzbuzovat určitou nedůvěru. Byť se v současné době stále více využívá výhod kyberprostoru k práci z domova apod., ve většině případů elektronická komunikace nenahrazuje fyzická setkání, ale spíše je doplňuje, urychluje a často i umožňuje. Tak, jako film nenahradil divadlo, ale posunul ho jinam a jako osoby, které více telefonují, se často setkávají s větším počtem lidí, je rozvoj virtuálních společenství doprovázen rozvojem kontaktů a interakcí. Uživatelé internetu, jimiž jsou často studenti, vědci, profesori nebo obchodníci ve skutečnosti cestují více než průměrný občan. Růst komunikace s sebou nese i růst dopravy. Virtuální společenství není nadreálné nebo imaginární, je to kolektiv, který se utváří prostřednictvím nové celosvětové elektronické pošty. Dává možnost střetávat se lidem, kteří byli se svými zájmy dříve spíše osamoceni a utvářet společenství, které by dříve existovaly pouze potenciálně.³¹

1.4.1 Kolektivní inteligence

Virtuální společenství lze považovat za krátkodobý, avšak nezbytný a dílčí cíl, jehož završením by mělo být dosažení kolektivní inteligence. Určitou formu kolektivní inteligence nám samozřejmě poskytuje kultura, do které se rodíme. Určuje nám hodnoty a chování, díky kterým jsme schopni přežít jako jednotlivci i jako společnost. Přestože je tímto způsobem lidský kolektiv veden inteligentně, postrádá flexibilitu, rychlost a imaginaci, kterou nabízí kyberprostorová virtuální společnost.

Pierre Lévy kolektivní inteligenci definuje jako „globálně distribuovanou inteligenci, která je neustále obohacovaná a uváděná v soulad v reálném čase a jejímž výsledkem je efektivní mobilizace dovedností a znalostí“ a zároveň tvrdí, že „nikdo neví všechno, každý ale ví něco a všechno toto vědění spočívá v lidstvu“.³² Inteligence jedince

³¹ Ibidem. Str. 115

³² LÉVY, Pierre. *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge: Perseus Book, 1999. ISBN 0-7382-0261-4. Str. 13-14

je rozprostřena v rámci celého kyberprostoru, a tedy celé planety. S rostoucím počtem uživatelů internetu se tato inteligenční základna stále rozšiřuje a aktualizuje. Nic není pevně dané, s novými fakty a vědomostmi podléhá stávající vědě neustálé konfrontaci, což však nemusí nutně vést k relativismu. Poznávané vědění a jednotlivé akty učiněné v rámci kyberprostoru jsou koordinovány a hodnoceny v reálném čase účastníky na základě kritérií, která jsou sama neustále přehodnocována vzhledem ke kontextu.³³

Lévy zároveň hovoří o novém humanismu, který začleňuje a rozšiřuje rozsah sebepoznání do formy skupinového poznání a kolektivního myšlení. Karteziánské „myslím, tedy jsem“ je generalizováno a rozšiřováno v rámci kolektivní inteligence a vede k posunu od cogito ke cogitamus – „myslíme společně, tedy jsme“. Kolektivní inteligence není „rozměňování“ jedince v neidentifikovatelném magmatu, je to proces růstu, diferenciací a vzájemného ožívání singularit.³⁴ Není o zrození „velkého kolektivního živočicha“, ale o zhodnocování přínosů každého jednotlivce a zároveň distribuci skupinových prostředků každému z nich. Není definována a kontrolována vyšší instancí, ale je dynamická, nezávislá a fraktální. Úlohou jedince není zastávat jakýsi neuron v obrovském planetárním mozku, ale utvářet společenství, ve kterém se jednotlivé mozky dávají dohromady, aby vytvářeli a sdílely smysly.³⁵ K lepšímu objasnění Lévy zároveň uvádí, s čím kolektivní inteligence nesmí být zaměňována – s totalitárním projektem, ve kterém je jedinec podřízen transcendentální a fetišistické komunitě. Takový projekt představuje např. mravenčí kolonie. „Hloupý“ člen takovéto komunity postrádá kolektivní vizi a představu o úloze svých činů. Přestože jednání každého „hloupého“ mravence v důsledku vede k inteligentnímu chování celku, tvoří mravenišť opak kolektivní inteligence. Jeho struktura je přísně stanovena a jedinci jsou rozděleni do jednotlivých kast, v nichž setrvávají celý život. Jakkoliv efektivní taková organizace může být, je to organizace předhumánní a každý pokus o přirovnávání společnosti k mravenčí kolonii by „měl být považován za barbarský a trestuhodný“. Společnost, jako je tato, si nárokuje nejen jedincovu úlohu v rámci produkce, ale i osobní život, majetek a svobodu, což není v souladu s že prosperující společností.

³³ Ibidem. Str. 17.

³⁴ Ibidem.

³⁵ LÉVY, Pierre. *Kyberkultura: Zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu „Nové Technologie: Kulturní spolupráce a komunikace“*. Praha: Karolinum, 2000. Str. 117.

2. Kyborg

2.1 Postava kyborga

Jistá témata se v kyberpunku objevují opakovaně: jedná se o tělesné invaze – protetické údy, implantované obvody, plastická chirurgie, genetické úpravy. Ještě působivější je téma psychické invaze – rozhraní počítač-mozek, umělá inteligence, neurochemie – technologie, které radikálně mění definice podstaty člověka, podstaty vlastní osobnost.³⁶

Kyborg představuje určitou transhumanistickou entitu, která vzniká kombinací organických částí a technologických komponentů. V rámci diskurzu populární kultury a sci-fi se obvykle jedná o člověka, příp. jiný organismus, který má díky chirurgickým zákrokům vylepšené organické tělo o protetické končetiny (jejichž součástí často bývá nějaká zbraň), zrak (jenž umožňuje vidět jak reálný svět, tak i virtuální prostředí, skrze které získává o objektech v reálném světě užitečné informace, nebo např. noční vidění), sluch a v některých případech je organická složka minimalizována na pouhý mozek, který je vložen do kompletního robotického těla. Kyborg představuje:

„[...] stav pevného spojení člověka či jiného živého organismu s mechanickým zařízením nebo strojem, které využívá principu zpětné vazby a umožňuje tak člověku (organismu) vykonávat činnost, jíž by jinak nebyl schopen“.³⁷

Stroj je přímo ovládán vůlí organismu a umožňuje dosahovat výkonů, jakých by biologické tělo nebylo schopno. Dokáže snášet extrémní podmínky, je rychlejší, silnější a je méně závislý na kyslíku. Kyborg může být ultimátní zbrání, na které pracují nejvyspělejší armády světa. Kyborgizace může být ale také pouhou možností ke změně vlastního vzhledu. Biologický potenciál člověka může být upravován podle potřeb, tudíž není v kyberpunkové literatuře a filmech výjimkou, že jsou kyborgové vyobrazováni jako esteticky perfektní lidé.

³⁶ STERLING, Bruce. *Zrcadlovky*. Plzeň: Laser-books s.r.o, 2009. ISBN 80-7193-082-2. Str. 10.

³⁷ OLŠA, J., NEFF, O. a ADAMOVIČ, I. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF: Praha, 1995, str. 145-146

Vzhledem k tomu, že organická stránka kyborga může být redukována na pouhý mozek, mohlo by být snadné kyborga chybně identifikovat jako robota nebo androida. Jak definuje Perkwitz, robotem se rozumí autonomní, případně polo-autonomní stroj, který vytvořen tak, aby fungoval jako živoucí entita. Konstitučně může být podobný člověku, nicméně není to vždy nutností – většina současných robotů je navržena tak, aby jejich konstituce byla užitečná pro jejich specifickou funkci. Android je taktéž zcela uměle vytvořený stroj, na rozdíl od robota je ale lidská podoba jeho nezbytným kritériem (už samotné slovo android má kořeny v řeckém *andros*, tedy člověk a *eidres*, neboli podobný).³⁸ Typickým příkladem může být C-3PO (viz Příloha č.1: Obrazové přílohy – obr. 1) ze ságy *Star Wars*. Tento protokolární android byl sestrojen za účelem pomoci lidem v rámci mezilidských a diplomatických vztahů, a proto je jeho konstituční podoba člověka žádoucí. Nicméně i přesto, že se někteří roboti a androidi svou konstitucí mohou podobat lidem, postrádají zásadní složku, která je od kyborgů a lidí zásadně odděluje – mozek a něco, co bychom mohli nazvat jako „sebeuvědomění“. Jejich účel tak tedy tkví především v pomoci a v určitých situacích nahrazení člověka.

Kyborg nemusí představovat pouze vylepšení fyzického těla o technologické vymoženosti. Jeho organická část nemusí být nutně redukována ve prospěch té anorganické, ale právě naopak – lidské vědomí je staženo do miniaturní schránky, která je voperována do organického, případně syntetického těla. Tělo, nebo spíše schránka, je samozřejmě klonovaná na zakázku a je tedy zosobněním toho nejlepšího, co lidské tělo může nabídnout. Může tomu ale být i naopak, kdy jsou trestanci, kriminálníci nebo nepohodlní jedinci vloženi do znetvořeného, slabého a starého těla, které se tak stává trestem. Tito bioničtí lidé jsou skvěle ztvárněni například v seriálu *Půjčovna masa* Laety Kalogridisové, který odstartoval v roce 2018.

Mohlo by se zdát, že tato představa bionického člověka je završením vývoje kyborgizace, že je to další a možná poslední krok vztahu organismus – technologie. Je však důležité brát v potaz i užití a smysl těchto principů obohacování. Zatímco geneticky dokonalý bionický člověk může představovat to nejlepší z genetiky a vývoje organismu, kyborg se biologické stránce spíše rád vymyká. Jeho záměrem bývá spíše užití svého těla jako zbraně k nastolování řádu, nebo naopak chaosu. Přes veškerou důmyslnost je organismus připoután ke svým nezbytným potřebám a omezením, k nutnosti dýchat, jíst

³⁸ PERKOWITZ, S. *Digital People: From Bionic Humans to Androids*. Joseph Henry Press: Washington D.C., 2004, str. 4

nebo odpočívat, což uvádí bionického člověka před kyborgem ve značnou nevýhodu. Jakou roli tedy bionický organismus vlastně sehrává? Je to demonstrace technologické výhry nad životem a paradoxně přirozenost, kterou zosobňuje. Se stejným záměrem, s jakým je android sestrojován k podobě člověka, nachází bionický člověk své místo mezi ostatními lidmi jako jeden z nich. Kyborg i bionický člověk jsou dvě strany jedné technologicky vývojové mince a každý reflektuje jiné potřeby a prostředí.

Co však za završení kyborgizace a syntézy organismu a technologie považují, je organický tvor technologie, který představují *replikanti* ve Scottově *Blade Runneru*. Na první pohled je zřejmé, že replikanti jsou uměle stvořené bytosti, které do klasické definice kyborga příliš nezapadají – není zde žádná symbióza organického a anorganického. Je-li nutné replikanta zneškodnit, nehovoří se o smrti, ale „ukončení“, čímž je jasně vyjadřováno, že nejsou považováni za lidi.

Pozastavil bych však už u názvu „replikant“. Při výběru názvu pro tyto bytosti se Scott inspiroval mikrobiologií a procesem replikace, při němž buňka tvoří vlastní kopii. Patrně tak tedy mají představovat dokonalou repliku člověka. Když Harawayová hovoří o reprodukci kyborgů, ne náhodou nazývá tento proces taktéž replikací. Kyborg je postavou post-genderového světa, kde pohlaví, orientace nebo sexualita nehrají žádnou roli.

[...] individualizace a utváření genderu je odvozeno od původní jednoty, z níž se teprve vytvářejí veškeré rozdíly, které se řadí do stupňujícího se dramatu nadvlády ženy/přírody. Kyborg vynechává stupeň původní jednoty.³⁹

Kyborg se tedy nerodí a nemá žádný příběh o původu. Není pouze symbiózou technologie a organismu, on celou tuto hranici stírá. A stejně tak tuto hranici stírají replikanti, jakožto organické děti technologie.

Jak uvádí Pepperell, postčlověkem tedy nemusí být pouze výsledek četných augmentací na lidském těle, může jím být kompletně syntetizovaná umělá inteligence, nebo převedené vědomí do virtuálního kódu.⁴⁰

³⁹ HARAWAY, Donna J. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century*. In: *Simians, Cyborgs, and Women*. New York: Routledge. 1991. ISBN 0-415-90387-4. Str. 150-151.

⁴⁰ BOSTROM, Nick. *Transhumanist FAQ: A general Introduction, Version 2.1*. In: nickbostrom.com [online]. [cit. 1.5.2020]. 2003. Dostupné z: <https://www.nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf>. Str. 5.

2.2 Extenze

Hovoříme-li o augmentacích, je nutné zároveň nastínit problematiku extenzí. Mediální teoretik Marshall McLuhan je jedním z představitelů teorie „orgánově substitučního“ pojetí médií, které je založeno na pojmu extenze. McLuhan tvrdí, že veškerá média (čímž myslel vše, co může nést nějaký kulturní význam a může být jako takové „čteno“) jsou „extenzí člověka“, tedy rozšířením (či prodloužením) našich smyslů.⁴¹ K lepšímu vysvětlení si vypůjčuje citát antropologa Edwarda T. Halla:

„Dnešní člověk si vytvořil extenze prakticky všeho, co kdysi dělal tělem. Vývoj zbraní začíná zuby a pěstmi a končí atomovou bombou. Oblečení a domy jsou extenzí biologického termoregulačního mechanismu člověka. Nábytek nahrazuje dřepění a sezení na zemi. Elektrické nástroje, brýle, televize, telefony a knihy, které mohou přenášet hlas časem i prostorem, jsou příklady fyzických extenzí. Peníze jsou prostředkem k rozšíření dosahu práce a k jejímu uchování. Dopravní síť má dnes stejnou funkci jako kdysi nohy a záda. Všechny hmatatelné věci, které člověk vytvořil, můžeme pokládat za extenze toho, co člověk kdysi dělal svým tělem nebo nějakou zvláštní částí těla.“⁴²

Zároveň zdůrazňuje, že není ani tak důležitý obsah média, jako jeho forma – médium je tedy poselstvím. To, co v důsledku modeluje společnost je samotné médium, skrze které probíhá komunikace a ne to, co je komunikováno – není důležité, co se díky železnici převáží, ale spíše to, že zrychluje a zvětšuje měřítko předcházejících lidských funkcí a tvoří tak nové druhy měst, práce a způsob trávení volného času.⁴³ Každá technologie je něčím, co napomáhá člověku a jeho psychickým a fyzickým možnostem, avšak jako daň za to mění jeho způsob vnímání skrze prostředí, které vytváří.⁴⁴ K tomu dochází díky tzv. autoamputaci, kdy využíváním extenze je původní orgán paralyzován. Extenze tak naše těla vylepšují, ale zároveň také paralyzují.

⁴¹ MCQUAIL, Dennis. *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál, 2002. Str. 132.

⁴² HALL, Edward. T. *The Silent Language*. USA: Bantam Doubleday Dell Publishing Group Inc. 1973. ISBN 978-0-385-05549-9 Str. 79

⁴³ MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0296-2. Str. 20

⁴⁴ MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím*. In: Zápisník z médií a kultury [online]. 2009. [cit 10.4.2020]. Dostupné z: <http://sylfida.blog.cz/0906/marshall-mcluhan-jak-rozumet-mediim>

„Musím opět zdůraznit životně důležitý bod, totiž že společnost byla vždy spíše modelována povahou médií, jimiž lidé komunikují než obsahem komunikace. Všechny technologie mají vlastnosti krále Midase; kdykoliv společnost pracuje na rozšíření sebe samé, všechny její ostatní funkce mají sklon ke změnám, jež umožní novou formu vstřebat; jakmile se objeví nová technologie, prosákne každou společenskou institucí.“⁴⁵

Nelze tedy oddělovat technologie a společnost. Jak tvrdí Jean-Jacques Salomon, „Technika na jedné straně a sociálně na straně druhé neexistují jako dva heterogenní světy nebo procesy. Společnost je modelována technickou změnou a technická změna je tvořena společností.“⁴⁶

Z takového pojetí je možné vydedukovat, že člověk, který je médii ovlivňován, podléhá neustálému vývoji a proměnám. Ačkoliv se nemusí jednat o vývoj fyzický (všimněme si však nicméně např. změn držení těla způsobených užíváním mobilních telefonů), zcela jistě je médii pozměňován z hlediska chování a intelektu. McLuhan tedy tvrdí, že tyto „nové extenze lidských smyslů a prostředí, které těmito extenzemi vzniká, je ústředním projevem evolučního procesu“.⁴⁷

Z McLuhanova pohledu tak můžeme za kyborga považovat kohokoliv, kdo nějakým způsobem využívá technologie jakožto extenzi, ať už se jedná o užívání mobilního telefonu, počítače, nebo pouhé nošení brýlí – tedy technologie, které nejsou trvale implantované do těla. Jak uvádí Žáčková, počátek kyborgizace však můžeme spatřovat již v pravěkých dobách, kdy člověk začal vytvářet nástroje, na nichž se postupně stala jeho činnost závislou.⁴⁸ Takový způsob kyborgizace bychom však mohli označit slovy Chrise H. Greye za „low-tech“. Jsou zde však i tací, kteří se odhodlali s technologiemi spojit natrvalo, tzv. „high-tech“ kyborgové, jimiž jsou například Neil Harbisson, který si nechal implantovat do lebky snímač vln barev, nebo Kevin Warwick, který si implantoval do paže zařízení, jímž mohl přenášet své neurální signály do robotické ruky. Více je o těchto kyborzích pojednáno v podkapitole 2.4.2 Transhumanismus v praxi.

⁴⁵ MCLUHAN, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura; výbor z díla*. Brno: Jota, 2000. ISBN 80-7217-128-3. Str. 219

⁴⁶ SALOMON, Jean-Jacques. *Technologický úděl*. Praha: Filosofie, 1997. Str. 235

⁴⁷ MCLUHAN, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura; výbor z díla*. Brno: Jota, 2000. ISBN 80-7217-128-3. Str. 219.

⁴⁸ ŽÁČKOVÁ, Petra. *K čemu konvergují nové technologie?* Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, 2015. ISBN 978-80-261-0574-9. Str. 31.

Díky technologiím se dle McLuhana rychle blížíme k poslední fázi extenze člověka – technologické simulaci vědomí. Díky takovéto extenzi bude tvůrčí proces poznání kolektivně a jednotně rozšířen na celou lidskou společnost.⁴⁹

S extenzemi se tedy můžeme setkávat denně, aniž bychom si uvědomovali, že z nás činí tzv. „low-tech“ kyborgy. Takovými extenzemi mohou být například telefon, auto, propiska nebo brýle. Jak však poukazuje Warwick, není tak vzdálené realitě, aby se jakákoliv elektronická extenze člověka stala součástí jeho nervového systému, a tedy lidskou součástí – tzv. „high-tech“ kyborgizace.

2.3 Transhumanismus

Lidská kooperace s technologiemi a s nimi spojenou kyberkulturou eskaluje v kulturní a intelektuální hnutí nazývané *transhumanismus*. Symbolem tohoto hnutí se stalo označení „Humanity +“ (zkráceně H+ nebo >H). Samotné slovo *transhuman* je složeninou slov *transistory* a *human* – přechodný člověk. Kalkuluje se zde tedy s přechodem z klasického humanistického pojetí člověka v člověka ovlivněného technologiemi – *posthumanismus*. Transhumanismus mezi těmito koncepty figuruje jako „přechodná“ fáze nebo proces, ve kterém k této symbióze člověka a technologií dochází.

Nick Bostrom, jenž je jedním ze zakladatelů tohoto hnutí nahlíží na transhumanismus jako na „způsob přemýšlení o budoucnosti, vycházející z předpokladu, že lidský druh ve své současné podobě nereprezentuje konečný stav svého vývoje, ale spíše ranou fází.“ Formálně transhumanismus definuje jako:

- (1) „Intelektuální a kulturní hnutí, hlásající možnost a vhodnost fundamentálního vylepšení lidského stavu prostřednictvím rozumu, zejména vývojem a poskytováním široce dostupných technologií k zamezení stárnutí a k výraznému posílení lidských intelektuálních, fyzických a psychologických schopností“ a zároveň jako

⁴⁹ MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0296-2. Str. 15.

- (2) „studium důsledků, příslibů a potenciálních nebezpečí technologií, jenž nám umožní překonat základní lidská omezení a s tím související studium etických aspektů spojených s vývojem a používáním těchto technologií.“⁵⁰

Dle těchto definic tedy biologická podstata člověka není něčím finálním, ale prostřednictvím aplikované vědy a dalších racionálních metod lze tuto vrozenost vylepšit. Transhumanismus tak odkazuje k technologické konvergenci, ovládnutí mozku, svalů i kostí člověka, a tedy k pojetí člověka jakožto kyborga. Jak bylo uvedeno výše, za kyborgizaci lze považovat jakoukoliv kooperaci člověka s technologií (nošení brýlí nebo užívání nástrojů v pravěkých dobách apod.), avšak kyborgizace, která je v souladu s transhumanistickou filosofií, se omezuje především na záměrnou proměnu těla člověka, díky které překračuje své biologické hranice a nikoliv pouze spontánním kompenzováním omezení lidského těla.⁵¹ Člověk je v současném stavu nedokonalou bytostí a technologie mu má pomoci při odstraňování nežádoucích aspektů, jako jsou např. nedostatečná inteligence, nemoci, stárnutí nebo smrt.

Transhumanismus navazuje na *humanismus* a osvícenský *racionalismus*. Je antropocentrický a jeho snahou je dosažení lidské dokonalosti a svrchovanosti nad přírodou. V pojetí humanismu je důležitý každý jedinec. Racionalitou, svobodou, tolerancí, demokracií a sounáležitostí se lidstvo snaží dosáhnout spravedlivého a prosperujícího světa. Transhumanismus, který z humanismu vychází, tyto hodnoty taktéž sdílí, nahlíží ale na potenciál změny nejen v rámci okolí, ale také nás samých. Nelimituje se tradičními humanistickými metodami jako je vzdělání nebo kulturní vývoj – využívá technologie k tomu, abychom mohli přesáhnout samotné tradiční pojetí člověka. Klade silný důraz na individualitu a autonomii, na schopnost a právo jedince rozhodovat se o svém životě. Jsou a jistě budou lidé, kteří nebudou zastánci transhumanistických idejí a nebudou chtít svá těla modifikovat, avšak vizi transhumanismu je svět, ve kterém existují obě perspektivy vedle sebe a navzájem se respektují.⁵²

⁵⁰ BOSTROM, Nick. *Transhumanist FAQ: A general Introduction, Version 2.1*. In: nickbostrom.com [online]. [cit. 1.5.2020]. 2003. Dostupné z: <https://www.nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf>. Str. 4.

⁵¹ ŽÁČKOVÁ, Petra. *K čemu konvergují nové technologie?* Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, 2015. ISBN 978-80-261-0574-9. Str. 31

⁵² BOSTROM, Nick. *Transhumanist FAQ: A general Introduction, Version 2.1*. In: nickbostrom.com [online]. [cit. 1.5.2020]. 2003. Dostupné z: <https://www.nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf>. Str. 4.

Bostrom tyto principy shrnuje v transhumanistické deklaraci:⁵³

- 1) Lidstvo musí být v budoucnu výrazně ovlivněno vědou a technikou. Představujeme možnost rozšíření lidského potenciálu překonáním stárnutí, kognitivních nedostatků, nedobrovolného utrpení a našeho uvěznění na planetě Zemi.
- 2) Věříme, že lidský potenciál je stále převážně nerealizovaný. Existují možné scénáře, které vedou k úžasným a mimořádně zlepšeným lidským podmínkám.
- 3) Uznáváme, že lidstvo čelí vážným rizikům, zejména v důsledku zneužívání nových technologií. Existují možné realistické scénáře, které vedou ke ztrátě většiny, nebo dokonce všeho, co považujeme za hodnotné. Některé z těchto scénářů jsou drastické, jiné mírné. Přestože je veškerý pokrok je změnou, ne všechny změny jsou pokrokem.
- 4) Do porozumění těmto vyhlídkám je potřeba investovat výzkumné úsilí. Musíme pečlivě zvážit, jak nejlépe snížit rizika a urychlit prospěšné aplikace. Potřebujeme fóra, kde mohou lidé konstruktivně diskutovat o tom, co by se mělo dít, a zároveň sociální řád, ve kterém lze provádět odpovědná rozhodnutí.
- 5) Snižování existenčních rizik a rozvoj prostředků pro zachování života a zdraví, zmírnění těžkého utrpení a zlepšení lidské předvídatosti a moudrosti by mělo být sledováno jako důležité priority, které by měly být silně financovány.
- 6) Tvorba politiky by se měla řídit odpovědnou a inkluzivní morální vizí, přičemž by měla brát vážně jak příležitosti, tak rizika. Měla by respektovat autonomii a individuální práva a projevovat solidaritu a zájem o zájmy a důstojnost všech lidí na celém světě. Musíme brát také v potaz naši morální odpovědnost vůči generacím, které budou existovat v budoucnosti.
- 7) Zasazujeme se o blaho veškerého vnímání, zahrnující jak lidi, tak zvířata a všechna budoucí umělé intelekty, pozměněné formy života nebo jiné inteligence, které mohou vést k technologickému a vědeckému pokroku.
- 8) Upřednostňujeme možnosti širokého výběru voleb individua nad podobou svého života. To zahrnuje užívání technik, které mohou být vyvinuty pro podporu paměti, koncentrace a duševní energie, zákroky prodlužující život, technologie

⁵³ BOSTROM, Nick. *A History of Transhumanist Thought*. In: nickbostrom.com [online]. [cit. 3.5.2020]. 2005. Dostupné z: <https://www.nickbostrom.com/papers/history.pdf>

reprodukčního výběru, kryonické procedury a další možné lidské modifikace a vylepšující technologie.

2.3.1 Extropianismus

Za určitou odnož transhumanismu se často považuje *extropianismus*, který vychází z myšlenek o extropii Maxe Mora. *Extropie* by se dala definovat jako opak entropie – tedy jakési neuspořádanosti. More v *The Extropian Principles* definuje extropii jako rozšíření živého systému v rámci inteligence, funkčního uspořádání, vitality, života, energie a úsilí o zlepšení. Extropianisté se snaží rozvíjet extropii a kladou důraz na vědecký pokrok, pomocí kterého budeme moci dosáhnout nesmrtelnosti. Klíčovými vědeckými disciplínami jsou především informatika, nanotechnologie, lékařství a kognitivní věda. Extropianismus nachází změnu spíše ve zdokonalování jednotlivce než v systematické změně člověka jakožto druhu. Stanovuje proto 7 principů, na kterých je založen a jichž by se měli extropianisté držet:⁵⁴

- 1) Neomezený pokrok: Nacházení cest k větší inteligenci, moudrosti a efektivitě, neomezené životnosti a odstranění politických, kulturních, biologických a psychologických omezení k vlastní aktuálnosti a seberealizaci. Trvalé překonávání překážek omezujících náš pokrok a naše možnosti. Expanze do vesmíru a postup bez konce.
- 2) Sebe-transformace: Potvrzování neustálého morálního, intelektuálního a fyzického sezdokonalování skrze rozum a kritické myšlení, osobní zodpovědnosti a experimentování. Hledání biologických a neurologických augmentací, společně s emocionálním a psychologickým zdokonalováním.
- 3) Praktický optimismus: Podpora těchto činností pozitivním očekáváním. Přijímání racionálního optimismu, založeného na akci namísto slepé víry a stagnujícího pesimismu.
- 4) Inteligentní technologie: Kreativní aplikování vědy a technologie k překročení „přirozených“ limitů, vrozených biologickým dědictvím, kulturou a prostředím.

⁵⁴ MORE, Max. *The Extropian Principles, version 3.0*. In: mrob.com [online. cit. 3.5.2020]. 1998. Dostupné z: https://mrob.com/pub/religion/extro_prin.html

Považování technologie nikoli za cíl sám o sobě, ale za účinný prostředek ke zlepšení života.

- 5) Otevřená společnost: Podpora sociálního řádu, který podporuje svobodu slova, svobodu jednání a experimentování. Odporování autoritářským sociálním kontrolám a upřednostňování právního státu a decentralizaci moci.
Upřednostňování vyjednávání před bojem a výměny názorů před kompulzí.
Otevřenost ke zlepšování spíše než ke statické utopii.
- 6) Vlastní směřování: Hledání nezávislého myšlení, individuální svobody, osobní odpovědnosti, vlastního směru, sebeúcty a respektu k ostatním.
- 7) Racionální myšlení: Upřednostňování rozumu nad slepou vírou a dotazování se nad dogmaty. Snaha zůstat otevřený výzvám pro naše přesvědčení a praktiky ve snaze o trvalé zlepšování. Vítání kritiky našich současných přesvědčení a otevřenost novým myšlenkám.

2.3.2 Transhumanismus v praxi

Britský vědec, technooptimista a profesor kybernetiky Kevin Warwick, v roce 1998 podstoupil operaci, ve které si nechal implantovat elektronický čip pod kůži. Díky tomuto čipu a senzory, které byly rozmístěny po jeho domě a univerzitě, mohl počítačový systém monitorovat Warwickovu lokaci a otevírat mu tak například dveře, pokud se k nim přiblížil, zapínat radiátor, ovládat osvětlení nebo ovládat některé počítače. Tento projekt nazval *Cyborg 1.0*. Cílem tohoto projektu bylo zjistit, jak lidské tělo technologii přijme a jak dobře bude čip fungovat. Dle jeho slov, pokud má člověk takovýto implantát, mentálně ho přijme jako svou součást. Dokonce tvrdí, že věci, které jsou ovládané díky čipu, přijímá spíše jako by fungovali díky jemu samotnému.

Pouze s tím se však nespokojil a v roce 2002 podstoupil další, složitější operaci a celý tento projekt označil *Cyborg 2.0*. V tomto projektu si nechal do nervového systému levé paže implantovat stovku neurálních zesilovačů signálu (tzv. *braingate*), které spojovali jeho nervovou soustavu s počítačem a potažmo internetem.

První zajímavý pokus, který díky tomuto zařízení mohl Warwick podniknout bylo propojení jeho mozku se ultrazvukovým snímačem. Warwick pomocí tohoto zařízení dokázal přes zakryté oči zjistit, jak daleko se od něj nachází papír, který mu asistent přibližoval a oddaloval před obličejem. Popisoval, že pocit, který zařízení stimulovalo, bylo jako klasická reakce na blížící se objekt.

Dalším zajímavým pokusem bylo snímání emocí – náhrdelník, který položil své manželce svítil modře, pokud byl v klidovém stavu. Pokud se však dostal rozrušeného stavu, náhrdelník začal blikat červeně.

Jeho další experiment probíhal skrze internet. Snímače implantované v ruce snímaly mozkové stimulace pohybů jeho ruky a tyto pohyby pak zrcadlila vyrobená robotická ruka. Když tak rozevřel dlaň v New Yorku, otevřela se i umělá ruka na universitě v Readingu v Anglii. Tato robotická ruka měla navíc zabudované senzory, které při uchopení objektu vysílaly zpátky Warwickovi stimulace, a předávali tak jeho mozku signál, jako by objekt skutečně držel. V důsledku je tak možné mít mozek na jednom místě a ovládat své „tělo“ na jiném místě. Warwick zároveň tvrdí, že toto „tělo“ nemusí být omezené pouze na lidské končetiny – podobné senzory se dají aplikovat na budovy, auta, nebo cokoliv jiného.

Nejzajímavějším experimentem však bylo propojení svého nervového systému s nervovým systémem své ženy. Pokud tak ona držela něco v ruce, on dostal stimul do mozku, že něco drží. Díky takovému spojení je dle něj možné spojit i samotné mozky, čímž je možné komunikovat pouhým myšlením.⁵⁵

Warwick tedy rozděluje 3 druhy kyborgizace:⁵⁶

1. Biohacking – implantování mechanického čipu do těla
2. Robot s biologickým mozkem – odebrané mozkové buňky jsou vloženy do robotického těla
3. Braingate – spojení nervového systému organismu s technologií

Warwick také tvrdí, že lidé mají velice omezené sensorické schopnosti a je proto vhodné je rozšiřovat, abychom dokázali lépe poznávat svět kolem. Implantování senzorů může ale pro některé lidi znamenat i pouhou pomoc s určitým hendikepem.

Niel Harbisson trpí od narození achromázií⁵⁷ a v roce 2003 se rozhodl, že se svým problémem bude bojovat s pomocí technologií. Nechal si do své lebky voperovat anténu, která snímá okolní barvy a jejich kmitočty překládá do vibrací, které tak skrze kost putují do vnitřního ucha, kde vytvoří zvuk. Díky tomuto zařízení tak může Harbisson slyšet, a tedy rozeznávat barvy. Vzhledem k tomu, že tato anténa dokáže snímat barvy, které jsou

⁵⁵ *What Is It Like To Be A Cyborg?* In: Youtube [online]. 2.4.2018 [cit. 11.4.2020]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?time_continue=886&v=FPIaU8QJh3g&feature=emb_logo. Kanál uživatele TEDx Talks.

⁵⁶ Ibidem.

⁵⁷ Achromázie = úplná barvoslepost.

mimo spektrum lidského vidění, dokáže rozeznat také infračervené a ultrafialové barvy. Jelikož k barevným nuancím přikládá různé tóny, začal malovat tzv. zvukové malby – podle tónů, které jeho anténa naslouchá maluje obrazy, které „vydávají“ stejný zvuk. Díky tomuto „slovníku“ může ale také malovat obrazy například hlasu nebo hudby. Jeho anténa se také dokáže připojit k internetu a k Mezinárodní vesmírné stanici, což mu umožňuje vnímat barvy z vesmíru. Připojení k internetu s sebou samozřejmě nese i svá nebezpečí – jistému hackerovi se podařilo dostat do jeho zařízení a poslal mu obraz, Harbisson to však vnímá jako zajímavou zkušenost.

Implantace antény však byla zdravotnickou komisí opakovaně odmítnuta a musela tak proběhnout v tajnosti. Přesto je však Harbisson prvním oficiálně uznaným kyborgem. V souvislosti s tímto se Harbisson s umělkyní Moon Rybas rozhodli založit *Cyborg Foundation*. Nadaci, která podporuje kyborgizaci lidí a brání práva kyborgů.⁵⁸

Existují mnohá institucionálně podporovaná bádání a výzkumy v rámci kyborgizace člověka, avšak s rozvojem a větší dostupností technologií se začali objevovat tyto tendence také v laické veřejnosti, tzv. DIY transhumanismus, který bývá označován jako *biohacking* nebo *grinding*. Jak uvádí Žáčková, Biohacking propojuje etiku hackerského povolání s biologií. Zahrnuje oblasti „garážového“ experimentování s DNA, nanotechnologiemi, syntetickou biologií a biotechnologiemi apod. Grindeři věří, že nástroje a poznání vědy patří všem a provádí tak sami tělesné modifikace s cílem zlepšit člověka a rozšířit lidské schopnosti. Využívají dostupné prostředky, které většinou nevznikají ve velkých výzkumných centrech, avšak je-li možnost, nebrání se využití špičkových technologií. Jakási nejbanálnější a nejrozšířenější operace je mezi grindery rozšířená implantace magnetů pod kůži konečků prstů s cílem získat nový smysl pro vnímání magnetického pole předmětů. Rychle se také rozvíjí tzv. autoreferenční data minig biologických funkcí (sběr a analýza biosignálů vlastního těla) a transkraniální stimulační mozku stejnosměrným elektrickým proudem ke zvýšení kognitivního výkonu. Dalšími experimenty jsou např. implantace sluchátek, experimentování s nootropiky či implantáty a protézami. Většina těchto operací probíhá nezávisle v soukromých laboratořích. Využívá se trend sdílení prostředků, prostorů, know-how a nástrojů prostřednictvím tzv. hackerspace – malých garážových laboratoří.⁵⁹

⁵⁸ Niel Harbisson. In Wikisofia [online]. [cit. 12.4.2020]. Dostupné z: https://wikisofia.cz/wiki/Neil_Harbisson

⁵⁹ ŽÁČKOVÁ, Petra. *K čemu konvergují nové technologie?* Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, 2015. ISBN 978-80-261-0574-9. Str. 34.

Tyto nezávislé DIY operace samozřejmě vzbuzují určitá zdravotní rizika, avšak vzhledem k přístupu k rozsáhlé databázi informací je toto riziko snižováno na co nejmenší míru.

2.3.3 Kritika transhumanismu

Max More uvádí, že „transhumanisté usilují o pokračování a urychlení vývoje inteligentního života za jeho současnou lidskou formu a lidské limity prostřednictvím vědy a techniky, vedeným zásadami a hodnotami podporujícími život.“⁶⁰ Vigová u této teze správně upozorňuje na paradox, když tvrdí, že „étosem tohoto hnutí je prosazovat život prostřednictvím toho, co není životem, a to dokonce odstraněním částí života k vytvoření něčeho, co je chápáno jako meta-život.“ Transhumanismus tak v sobě nese jistý vnitřní rozpor, v němž je život nedostatečný, ale zároveň může být vylepšován prodloužením života, a to dokonce na úkor života.⁶¹ Narušování hranice mezi přirozeným a umělým samozřejmě odkrývá otázku, zda je současný přirozený řád opravdu nutné měnit. Zda spravedlnost, ke které transhumanismus poukazuje, je opravdu v důsledku spravedlivější než přirozený řád. Jeli finálním cílem transhumanismu zamezení smrti tím, že okrádá živé o život, nespěje tak ke smrti? Transhumanismus předpokládá, že tolerancí a demokratickým přístupem bude možné nalézt v těchto důležitých otázkách společný jmenovatel, jímž možnost volby, která není omezena překážkami lidské přirozenosti.

Jedním z kritiků transhumanismu je Francis Fukuyama, který označuje transhumanismus za nejnebezpečnější myšlenku na světě. Kritizuje především pozici rovnosti mezi lidmi. Deklarace nezávislosti říká, že „všichni lidé se rodí svobodní a sobě rovni“. Nezáleží na barvě pleti, kráse nebo inteligenci – všichni lidé mají svou hodnotu, jež je nutné respektovat a jež je podmínkou politického liberalismu. Fukuyama tvrdí, že transhumanismus narušuje podstatu této myšlenky. Začnou-li se lidé přeměňovat v něco nadřazeného, jaká práva pro ně budou platit? A jaká budou práva těch, kteří se nebudou chtít vylepšovat a zůstanou pozadu? Tyto otázky jsou znepokojivé, avšak týkají se pouze rozvinutých společností – co však bude s lidmi z chudších oblastí, pro které jsou zázraky

⁶⁰ MORE, Max. *H+: True Transhumanism*. In: metanexus.net [online]. [cit. 1.5.2020]. 2009. Dostupné z: <https://www.metanexus.net/h-true-transhumanism/>

⁶¹ VIGO, Julian. *The Ethics of Transhumanism And The Cult of Futurist Biotech*. In: forbes.com [online]. [cit. 1.5.2020]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/julianvigo/2018/09/24/the-ethics-of-transhumanism-and-the-cult-of-futurist-biotech/#f1b907a4ac54>

technologií mimo jejich ekonomický dosah?⁶² Analogii k těmto problémům však můžeme najít již dnešní době v podobě finančních zdrojů. Je evidentní, že jedinci, kteří disponují mocí nebo financemi si mohou dovolit kvalitnější právní oporu, zdravotní péči, životní jistotu a standart. Naplnění extropiánských vizí samozřejmě přináší hrozbu rozevírání sociálních nůžek, vzhledem k předpokládané možnosti nesmrtnosti a s tím spojeného kumulování prostředků, informací a vlivu. Jak znatelný rozdíl je však mezi držením a děděním těchto statků? Kořeny těchto problémů tkví především v organizaci lidské společnosti a nikoli pouze v technokracii. Technologie spíše pouze eskaluje a poodhaluje temná zákoutí lidského společenství, jimiž je třeba se zabývat.

2.4 Posthumanismus

Kyberkulturní euforie, technodeterministické koncepty, důvěra v moc a sílu nových médií, ale zároveň vlna technoskepse – tak by se dal definovat konec 20. a počátek 21. století, ve kterém se koncept humanistického pojetí člověka proměňuje v pojetí posthumanistické. Člověk je zde chápán jako syntéza živého a umělého. Je to entita, jejíž základ tvoří technokultura a která překračuje ontologické hranice rasy, genderu, věku nebo sociální status. Vymyká se dualismům přírody a kultury, ženského a mužského, kultury a přírody, materie a nehmotného, a především života a smrti. Jak uvádí Malečková, posthumanistický člověk není něčím, co je, ale něčím, čím se stává.⁶³ Intuitivním předpokladem je zde překročení tělesna a vyproštění se z omezení, jež vytváří. Tento přechod spočívá v posunu od *humanismu* přes *transhumanismus* k *posthumanismu*.

Transhumanismus a posthumanismus však bývají často zaměňovány. Důvodem je jejich společná vize technologického vývoje a lidské evoluce. Transhumanismus navazuje na tradici osvíceneckého humanismu, na jeho víru v racionalitu, vzdělání a progresivní tendenci lidské civilizace. Hlavními tématy je zde biologická danost člověka, jeho prostředí, možnosti překonání sebe sama, jeho zachování a vývoj. Transhumanismus

⁶² FUKUYAMA, Francis. *Transhumanism*. In: foreignpolicy.com [online]. [cit. 5.5.2020]. 2009. Dostupné z: https://foreignpolicy.com/2009/10/23/transhumanism/?fbclid=IwAR0ehv3FuT3NC-R6uvXt4L2AvS-CSuWcklhA4daPuw_A2JMEuFpfCQFeUBQ

⁶³ MALEČKOVÁ, Dita. *Ecce post homo (New Media Art 2 – Posthumanismus)*. In: Eccentric Club. cz [online]. [cit. 30.4.2020]. Dostupné z: <http://www.eccentricclub.cz/2015/01/ecce-post-homo-new-media-art-2-posthumanismus/>

neodkazuje k ukončení existence lidstva, ale spíše k jeho neustálé změně a vylepšování, vedoucí k fyzické i psychické dokonalosti. Jde tedy o jakési „prohloubení“ humanismu.⁶⁴

Posthumanismus však vidí technologie pouze jako prostředek k vymanění se z humanistických kategorií, a to i samotné kategorie „člověk“. Odmítnutá dualistické kategorizace člověka, aby tak dal vzniku nové identitě. Zatímco humanismus si klade za cíl objasnění povahy světa, hledání souvislostí, smyslu člověka jakožto centrálního středobodu a budování jakési jistoty pomocí vědy, posthumanismus poukazuje na nejistotu v těchto, a vlastně i všech ostatních kategoriích. Zatímco humanismus představuje eurocentrickou kulturní svrchovanost bílého muže, vedoucí k sexualizaci, rasovosti a „jinačování“, posthumanismus takovéto kategorie přehlíží jako přežitek. Posthumanismus, v němž člověk překračuje veškeré hranice a v němž je člověk potenciálně schopen přijmout jakoukoliv formu života nebo technologickou strukturu, je zcela odlišný od metafyzických tradic a analytických reflexí.⁶⁵ Neustále dekontextualizuje a rekontextualizuje daný řád a pravidla, protože jak tvrdí Pepperell, pocit jistoty je pouhým klamem, který vzniká z nevědomosti a nedostatku informací.⁶⁶ Lidské znalosti, kreativita a inteligence jsou ze své podstaty limitované, avšak pomocnou ruku podávají technologie. V posthumanismu ale tyto dualistické kategorie splývají – v posthumanistické éře už nejsou stroje stroji. Můžeme-li přemýšlet o strojích, pak mohou stroje přemýšlet. Můžeme-li přemýšlet o strojích, které mohou přemýšlet, pak stroje mohou přemýšlet o nás.⁶⁷ Postčlověk může být dokonce kompletně syntetická umělá inteligence, převedené vědomí do virtuálního kódu nebo výsledek velkého počtu augmentací na biologickém člověku.⁶⁸ Posthumanismus tak představuje spíše kritiku humanismu a velkých vyprávění podobně, jako postmoderna kritizuje modernu.

Další zásadní distinkci představuje samotné vymezení pojmu – transhumanismus jakožto organizované hnutí s vlastním manifestem a pravidly představuje jasnou představu toho, co transčlověk představuje. Posthumanismus nemá žádná ohraničení, a nelze ho tak definovat. Spíše než čím je, nabízí čím není – není univerzální teorií s teoretickým rámcem

⁶⁴ ŽÁČKOVÁ, Petra. *K čemu konvergují nové technologie?* Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, 2015. ISBN 978-80-261-0574-9. Str. 36.

⁶⁵ VALERA, Luca. *Posthumanism: Beyond Humanism?* In: aebioetica.org [online]. [cit. 7.5.2020]. Dostupné z: <http://aebioetica.org/revistas/2014/25/85/481.pdf>

⁶⁶ PEPPERELL, Robert. *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain*. Bristol: Intellect Books. 2003. ISBN 1-84150-883-7. Str. 184.

⁶⁷ Ibidem. Str. 177

⁶⁸ BOSTROM, Nick. *Transhumanist FAQ: A general Introduction, Version 2.1*. In: nickbostrom.com [online]. [cit. 1.5.2020]. 2003. Dostupné z: <https://www.nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf>. Str. 5.

a cílem. Představuje prostor, který zahrnuje teorie, jež mohou být často protichůdné a je otevřen různým pohledům na pojetí člověka a jeho vztahu k přírodě.

Nejvýraznějšími jmény, vztahující se k posthumanismu jsou bezesporu Donna Harawayová a Katherine. N. Haylesová.

2.4.1 A Cyborg Manifesto

Harawayová se ve svém *Manifestu kyborgů*⁶⁹ zabývá tělesností a identitou ve věku, ve kterém gender, rasa, nebo sociální status již nedefinují pojetí člověka. Skrze kyborga poukazuje na stírání těchto historických konceptů a na překonání mužsky ovládaného kapitalismu, rasismu a kolonialismu.

Harawayová definuje postavu kyborga jako „(...) kybernetický organismus, hybrid stroje a organismu, tvor sociální reality stejně jako fikce. Sociální realitou myslím žité sociální vztahy, naši nejdůležitější politickou konstrukci, fikci, která mění svět.“⁷⁰ Díky současnému rozvoji technologií, vědecké kultury a moderní medicíny se stáváme „chimérami, teoretizovanými a fabrikovanými hybridy stroje a organismu; zkrátka, jsme kyborgy“.⁷¹ Kyborg představuje vymanění se z tradičních opozic muž/žena, tělo/myšl, přírodní/technické, civilizované/primitivní, skutečnost/zdání, totální/parciální, nebo pravda/iluze, a vyjadřuje tak ducha posthumanistického diskurzu, mlžení hranic a zároveň odpovědnost při vytváření nových.

Kyborg, jakožto stvoření postgenderového světa, se nemusí zabývat genderem a bisexualitou – tělesnost je myšlena spíše jako médium. Nemá smysl se zaobírat otázkou sexuality, pokud není definováno pohlaví. Inkarnace kyborga s sebou dokonce nenese žádný příběh o původu – vynechává stupeň prvotní jednoty, ztotožnění se s přírodou, jež představuje falická matka, od které se musí každý z nás oddělit a budovat svůj individuální rozvoj. Přirozenost splývá s umělým a nelze tak ani s jistotou definovat, co lze za přírodu považovat. S tím, jak člověk vyvíjí své technologie se může zdát, že se vzdaluje své vrozené animalitě, a ještě více se tak odlišuje od zvířecí říše, avšak opak je pravdou. Skrze technologickému vývoji se kyborg objevuje na místě překročení hranice mezi zvířetem a člověkem.

⁶⁹ HARAWAY, Donna J. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century*. In: *Simians, Cyborgs, and Women*. New York: Routledge. 1991. ISBN 0-415-90387-4.

⁷⁰ *Ibidem*. Str. 149.

⁷¹ *Ibidem*. Str. 150.

Vzhledem k tomu, že je kyborg všudypřítomným a neviditelným éterem, splývá také hranice fyzikálního a nefyzikálního. Kvintesencí moderních strojů jsou elektrické přístroje, které jsou všude a jsou neviditelné – vysmívají se tak Boží všudypřítomnosti a duchu. Čím menší a nenápadnější technologie je, tím nebezpečnější se stává. Informace, předaná skrze rádiové vlny může způsobit globální katastrofu. Ty nejlepší stroje jsou vyrobeny ze světla, jsou lehké a čisté. Harawayová tak nazývá vynálezce těchto strojů „uctívači slunce“.

2.4.2 How We Became Posthuman

Katherine N. Haylesová se ve své knize *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics*⁷² taktéž zabývá otázkou tělesnosti v rámci posthumanismu. Tvrdí, že: „posthumanistický pohled upřednostňuje informační vzorec před materialitou v důsledku čehož se biologická tělesnost jeví spíše jako historická náhoda než jako na nevyhnutelnost života.“⁷³ Postčlověk tak vzniká konfigurací informačních dat, s nimiž je možné manipulovat a přeskupovat je, a to jak na rovině tělesné, tak tak na rovině identity. Základem tohoto posunu je odtělesnění informace, se kterým přišel v polovině dvacátého století matematik Claude Shannon. V rámci jeho teorie je informace nezávislá na svém médiu a je tak možné ji přenášet transferovat do jiného média. Definuje ji jako pravděpodobnostní funkci, bezrozměrnou, nemateriální, bez nutného napojení na význam. Je to vzorec, ne prezence osoby.⁷⁴ V důsledku je tak možné souhrn lidských informací – vědomí – možné extrahovat a převést do virtuálního kódu, což by znamenalo konec hmotného těla. „Člověka i postčlověka chápu jako specifické konstrukce, vycházející z odlišných konfigurací tělesnosti, technologie a kultury. Mým výchozím bodem ve vztahu k člověku je tradice liberálního humanismu; postčlověk se rodí ve chvíli, kdy se základem bytí místo vlastnického individualismu stává datová procedura.“⁷⁵

Tato teorie informace tak dává vzniku novému pohledu na svět a člověka, který se stává informačně-materiální entitou. Analogicky pak lze pomocí jakési kraniální liposukce analyzovat a přečíst vědomí, vyjmout ho a následně převést do počítače. Tělo pak zůstane prázdnou schránkou a pacient se probudí s nepozměněným vědomím, pouze v jiném

⁷² HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. ISBN 0-226-32146-0

⁷³ Ibidem. Str. 2.

⁷⁴ Ibidem. Str. 18.

⁷⁵ Ibidem. Str. 33-34.

médiu.⁷⁶ Tento přístup se prosadil mj. například v biologii, kde informační jednotku tvoří buňka a organismus zase informační systém.

Haylesová však upozorňuje na fatální nedostatek, na kterém je tato teorie a sní i koncept odtělesnění postaven – samotné odloučení informace a materiality. V kybernetickém diskursu je informace kód, zapsaný v počítačovém jazyce a je samozřejmě možné ho mezi médii přenášet. Tento koncept však nelze aplikovat na teorii komunikace a vědomí. Tyto přenositelné informace jsou spíše pouze „selektivní“, avšak pouze ty nestačí. Pro komunikaci na úrovni lidského vědomí jsou klíčové zejména „strukturální“ informace, které indukují, jak má být selektivním informacím porozuměno, tedy určitá metakomunikace.⁷⁷ Haylesová v souvislosti s tímto zmiňuje Lacanovo tvrzení, že v rámci teorie informace nejde o přenos zprávy, ale o přenos signálu.⁷⁸ I když tedy bude možné číst lidské emoce a myšlenky a tělo bude zapomenuto, vždy to bude za cenu simplifikace výsledného obrazu.

To se však netýká kyborgizace a obohacování těla o technologie. Tělo samotné vnímá jako původní protézu, se kterou se učíme manipulovat a kterou je případně možné rozšiřovat technologickými protézami. V době posthumanismu již dle Haylesové žijeme, nezávisle na extrahování vědomí. Otázkou pouze zůstává, do jaké míry lze člověka kyborgizovat tak, aby bylo zachováno jeho vědomí a případně charakter, který jistě není ovlivněn pouhým mozkiem.

2.5 Stereotypy kyborgů ve sci-fi

Cílem této práce je vytvoření určitého stereotypního zobrazení kyborgů ve vybraných filmech. Abych tyto kyborgy uvedl do kontextu, představím v této kapitole nejvýraznější zástupce této postavy z hlediska její historie.

Pojem kyborg má své kořeny v šedesátých letech dvacátého století, kdy byl použit pro popis samořídícího hybrida stroje a člověka Manfredem E. Clynesem a Nathanem S. Klineem v eseji *Cyborgs and Space*. Avšak v rámci sci-fi se jako postava s podobnými rysy objevuje už mnohem dříve. V této podkapitole představím pravděpodobně nejznámější kyborgy.

⁷⁶ Ibidem. Str. 1.

⁷⁷ Ibidem. Str. 55.

⁷⁸ Ibidem. Str. 18.

První návrhy a myšlenky na postavu kyborga se objevují především v literární sci-fi. Michael Starr ve své knize *Wells meets Deleuze: The Scientific Romances Reconsidered* uvádí stručný vývoj této postavy v rámci sci-fi žánru.

Za prvního kyborga je v literatuře považována postava Léo Saint-Clair alias „The Nyctalope“ v díle *Le Mystère des XV* (později přeloženo jako *The Nyctalope on Mars*) Jeana de La Hire, vydaná v roce 1911. Kniha vypráví příběh Nyctalopa, jakožto bojovníka se zločinem, který byl vylepšen o umělé srdce nebo např. zrak, který mu umožňoval vidět ve tmě – odsud také název Nyctalope. Nyctalope je zároveň mnohými považován na prvního sci-fi superhrdinu. Další dílo, které Starr zmiňuje je *The Comet Doom* z roku 1928 ve kterém Edmond Hamilton píše o vesmírných průzkumnících, kteří byli taktéž směskou organických a mechanických částí. Popisuje například vědce, jehož živoucí mozek byl vložen do transparentního boxu. V krátkém příběhu *No Woman Born* z roku 1944 C. L. Moore píše o tanečnici, jejíž tělo uhořelo, avšak její mozek byl zachráněn a vložen do robotického těla bez tváře.⁷⁹

Nejvýznamnější literární dílo v rámci našeho tématu je však bezesporu Gibsonův *Neuromancer*, vydaný v roce 1984. Toto dílo bylo průlomové především díky důmyslně popsanému prostředí, do nějž je postava kyborga zasazena, a to kyberprostor. *Neuromancer* je považován za bibli kyberpunku a ve své době se stal fenoménem, který získal všechna tři důležitá ocenění za sci-fi literaturu – Nebula, Hugo a Philip K. Dick Award.

Hlavním hrdinou je zde Henry Dorsett Case, bývalý hacker a drogově závislý, jemuž byl jako trest za pokus o podraz a krádež nabourán nervový systém, čímž mu byl zamezen přístup do virtuálního prostoru, nazývaný Matrix. Case je tedy odkázán na život v podsvětí, dokud se neobjeví naděje na vyléčení v podobě nájemné vražedkyně Molly, která ho přivede za svým šéfem Armitagem – obchodník ovládaný umělou inteligencí, který Caseovi nabídne operaci za spáchání zdánlivě neproveditelného zločinu, který odstartuje řadu dalších událostí. V rámci operace je Caseovi také modifikována slinivka a játra, díky čemuž dále nepocítuje drogové stavy po aplikaci drogy. Ikonickým kyborgem je zde však již zmíněná Molly Millions. Pod svými nehty nosí čtyřcentimetrové zatahovací čepele ostré jako břitva, její zrak je vylepšen zrcadlovými čočkami, voperovanými do

⁷⁹ STARR, Michael. *Wells meets Deleuze: The Scientific Romances Reconsidered*, McFarland: Jefferson, North Carolina, 2017. ISBN 978-1-4766-6835-2, str. 91

lících kostí, její reflexy, smysly a metabolismus jsou upraveny pomocí elektronických implantátů, což s ní činí dokonalého „pouličního samuraje“.⁸⁰

Od 60. let začaly postavy kyborga pronikat také do televizních obrazovek. V roce 1973 se na amerických obrazovkách poprvé objevil seriál *The Six Million Dollar Man*, jenž byl zfilmován podle předlohy novely *Cyborg* Martina Caidina z roku 1972.

Protagonistou je zde astronaut a pilot, jenž byl vážně zraněn při pádu letadla. Vláda se však rozhodne investovat do jeho záchrany (šest milionů dolarů), načež se stává agentem Úřadu vědeckého vyšetřování, disponujícím nadlidskými schopnostmi – dokáže běžet neuvěřitelnou rychlostí, jeho ruce mohou lámat ocel a zrakem dohlédne na několik kilometrů.⁸¹

Za jednoho z nejslavnějších filmových zástupců kyborga bychom mohli označit Dartha Vadera ze ságy *Star Wars* George Lucase. Darth Vader se poprvé objevil na filmovém plátně v roce 1977 v epizodě IV – Nová Naděje. Jeho téměř shořelé lidské tělo bylo vloženo do robotického těla, které zajišťovalo jeho životní funkce. Toto robotické tělo nebylo příliš pohodlné a Vader tak musel často odpočívat ve své meditační místnosti, kde dokázal pobývat bez své masky. Poskytovalo však značné výhody – nadlidskou sílu, výdrž a ochranu proti nehostinným podmínkám.⁸² Jeho největší síla však netkvěla v jeho zbroji, ale v tzv. síle vesmíru, všudypřítomné energii, se kterou mohou bytosti komunikovat. Čím více midichlorianů v těle organismus má, tím více je se silou spojen.⁸³ V rámci dalších dílů série *Star Wars* se však objevuje spousta dalších kyborgů, jakými jsou např. General Grievous, Darth Maul po svém vzkříšení nebo dokonce sám Luke Skywalker, který po ztrátě paže v souboji s Vaderem využíval protetickou ruku.⁸⁴

Za nutné zde považuji zmínit také snímek *Blade Runner* Ridleyho Scotta z roku 1982 a replikanty, kteří se v tomto filmu vyskytují. Replikanti jsou na první pohled nerozeznatelní od běžného člověka, jedná se však o biosyntetické bytosti, kteří mají spíše než ke kyborgům blíže k androidům. Mohou být rychlejší, silnější, odolnější a

⁸⁰ LEBLANC, Lauraine. 1997. *Razor Girls: Genre and Gender in Cyberpunk Fiction*. In: Project.cyberpunk.ru [online]. [cit. 2.4.2020] Dostupné z:

http://project.cyberpunk.ru/idb/genre_and_gender_in_cyberpunk_fiction.html

⁸¹ *The Six Million Dollar Man* (1973). In: ČSFD.cz [online]. [cit. 29.3.2020]. Dostupné z:

<https://www.csfd.cz/film/70004-the-six-million-dollar-man/komentare/>

⁸² BAVER, Kristin. 2018. *Designing Star Wars: Cyborgs, Twisted and Evil*. In: StarWars.com [online]. Dostupné z: <https://www.starwars.com/news/designing-star-wars-cyborgs>

⁸³ *Síla*. In *Starwars.fandom.com* [online]. [cit. 2.4.2020]. Dostupné z

<https://starwars.fandom.com/cs/wiki/S%C3%ADla/Legendy>

⁸⁴ BAVER, Kristin. 2018. *Designing Star Wars: Cyborgs, Twisted and Evil*. In: StarWars.com [online]. Dostupné z: <https://www.starwars.com/news/designing-star-wars-cyborgs>

inteligentnější než lidi, avšak jsou navrženi tak, aby postrádali emoce a empatické schopnosti. Hlavní postava však v průběhu děje nabyde pocitu, že replikanti emoce mohou získat. Byť replikanti nespádají pod klasickou definici kyborga, svou podstatou jím však jsou (viz kapitola 1.2 Tvor Fikce).

V roce 1987 vyšel další slavný filmový snímek s ikonickým motivem kyborga – *RoboCop* režiséra Paula Verhoevena. V tomto filmu je mozek smrtelně poraněného policisty využit při výstavbě robotického policisty, který je naprogramován tak, aby sloužil veřejnosti, dodržoval zákon, ochraňoval nevinné. Jeho vzpomínky byly vymazány, aby byla zaručena poslušnost policii a aby byla redukována osobnostní stránka, avšak v průběhu děje se hlavní hrdina rozpomíná a odhaluje příčinu své smrti.

Zajímavý pohled na to, kým se kyborg může stát představují Borgové z filmového universa *Star Trek*. Borgové se poprvé objevili v roce 1989 v seriálu *Star Trek: Nová generace*. Borgové jsou pseudo-druh, jehož jednotlivci jsou tvořeni z různých ras napříč vesmírem. Původně organický druh je asimilován pomocí biomechanických součástí, především nanosond, které způsobí, že jedinec ztrácí svou individualitu a vůli, která následně podléhá vůli „úlu“. Borgy zajímají pouze rasy a kultury, které mají co přinést do jejich společenstva, při asimilaci totiž získávají veškerou inteligenci a technologie asimilované rasy. Jejich biomechanická těla byla vylepšena a některé části byly kompletně nahrazeny kybernetickými implantáty, jejichž povaha korespondovala s činnostmi, jež měl konkrétní Borg vykonávat. Tyto úpravy umožňovaly například pohyb ve vakuu bez ochranného obleku, schopnost asimilace další bytosti, a jejich kybernetické součástky syntetizovaly všechny nezbytné živiny, tudíž nepotřebovali jíst. Zajímaví jsou především díky své příslušnosti k „úlu“, který je řízen umělou inteligencí. Tzv. královna, jež pravděpodobně jediná podléhá své vlastní vůli však na svou roli v rámci společenstva odpovídá „odděluješ neoddělitelné“.⁸⁵

Postava kyborga se nevyhnula ani komiksům, ve kterých sklízela taktéž značný úspěch. O tom svědčí fakt, že dva z nejvýznamnějších komiksových producentů, Marvel Comics a DC Comics, touto tematikou ve svých komiksech nešetří.

Jedním z nejdůležitějších představitelů kyborga na poli komiksů je bezesporu Iron Man, vydávaný nakladatelstvím Marvel Comics. Jeho duchovním otcem je Stan Lee, výtvarně ho ztvárnili Don Heck s Jackem Kirbyem a do narace ho zasadil Larry Lieber.

⁸⁵ *Borg*. In: Memory-alpha.fandom.com [online]. [cit. 2.4.2020]. Dostupné z: <https://memory-alpha.fandom.com/cs/wiki/Borg>

Historie této postavy sahá až do roku 1963, kdy se poprvé oběvil v sérii *Tales of Suspense*. Anthony Edward Stark je úspěšný vědec, playboy a kapitalistický magnát, který po otci zdědil Stark Industries, společnost na vývoj zbraní. Při jedné ze svých prezentací zbraní byl napaden raketami a zajat nepřátelskou organizací, která ho nutila k vývoji nejmodernější zbraně. Stark byl zraněn a v těle mu kolovaly šrapnely. Naštěstí byl vězněn s Yinsenem – taktéž geniálním fyzikem, jemuž se podařilo vytvořit magnetické zařízení, které zabraňovalo proniknutí šrapnel do srdce. Společně místo zbraně vyvinuli ocelový oblek, s jehož pomocí se Starkovi podařilo uniknout. Později však zjistil, že bez magnetického zařízení nedokáže přežít, a tak tzv. „arc reactor“ vylepšil, aby se vyhnul neustálému dobíjení a zároveň dodával více energie. Inspirován nápadem ocelového obleku vyvinul přepracovaný a vylepšený oblek a vytvořil si tak druhou identitu pod jménem Iron Man.⁸⁶

V roce 1974 se v komiksové sérii *Astonishing Tales*, taktéž pod záštitou Marvel Comics, poprvé objevila postava se jménem Deathlok the Demolisher jehož tvůrci jsou Rick Buckler a Doug Moench. Alter ego této postavy, Luther Mannig, byl voják, který zahynul během tréninku, avšak jeho tělo bylo zmrazeno a část hlavy s nervovým systémem a mozkem byl vložen do kybernetického těla. Deathlokova nová schránka mu pomáhá analyzovat data a kalkulovat hrozby skrze počítač, který sám nazývá zkráceně „Puter“, který ale zároveň zadával také příkazy. Disponuje ohromnou silou a rychlostí, skrze svou paži dokáže střílet energetické projektily a vlny nebo vysílat miniaturní roboty, které dokáží hackovat systémy. Manningovi se však podařilo převzít nad tělem plnou kontrolu a stává se bojovníkem proti pochybným korporacím a vojenským systémům, které převzali moc nad USA. Komiksy s touto postavou vycházely zhruba dva roky, poté však přišla odmlka až do roku 1990, kdy se objevily další, přepracované verze, což jen poukazuje na oblíbenost postav tohoto rázu.⁸⁷

Pozadu samozřejmě nezůstává ani DC Comics se svým *Cyborgem*. Byl navržen Marvem Wolfmanem a ztvárněn Georgem Pérezem a poprvé se objevil v roce 1980 v komiksové knize *DC Comics Presents*, čímž se řadí mezi nejmladší hrdiny DC Comics. Victor Stone je skvělý hráč amerického fotbalu, jeho otec, geniální vědec, v jeho zálibě vidí pouze ztrátu času. Po jednom ze svých zápasů však vstoupí do laboratoře svých rodičů a stane se obětí exploze, během níž zahyne jeho matka. Otec, který se snaží svého syna

⁸⁶ *Iron Man*. In: comicvine.gamespot.com [online]. [cit. 3.4.2020]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/iron-man/4005-1455/>

⁸⁷ *Deathlok*. In: Hero.fandom.com [online]. [cit. 3.4.2020]. Dostupné z: <https://hero.fandom.com/wiki/Deathlok>

zachránit, aplikuje do jeho žil nanoboty a spojí jeho tělo se záhadnou kosmickou krychlí, která začne doslova požírat technologie kolem sebe a implementuje je do těla Victora. Ta mu dodává superhrdinské schopnosti a schopnost spojit se s jakoukoliv technologií. Důležitými aspekty této postavy jsou vysoká inteligence, kterou zdědil po svých rodičích, umocněná mimozemskou technologií.⁸⁸

⁸⁸ *Victor Stone (New Earth)*. In: dc.fandom.com [online]. [cit 4.4.2020]. Dostupné z: [https://dc.fandom.com/wiki/Victor_Stone_\(New_Earth\)](https://dc.fandom.com/wiki/Victor_Stone_(New_Earth))

3. Teoreticko-metodologická část

3.1 Populární kultura

Vzhledem k cíli této práce, jímž je analýza vizuálního obsahu v populární kultuře, začnu definicí samotné populární kultury.

Populární kultura by se dala definovat jako „označení specifických kulturních aktivit a produktů, pro které je charakteristická jejich každodenní role v životním světě individuí. Populární kultura zahrnuje jak individuální artefakty (krabička cigaret, šálek na čaj, oblíbený seriál apod.), tak komplexy jednání a prožívání, které odrážejí životní styl dané komunity (např. způsoby oblékání, formy masového stravování či masové zábavy apod.) a podílejí se na konstrukci její identity, resp. slouží jako její identifikační znak“.⁸⁹ Volek zároveň uvádí, že důležitou roli při produkci a distribuci populární kultury hrají masová média.

Označení *populární* s sebou nese určitou konotaci, jež má oddělovat vkus mas od vkusu vyšší třídy. To je však chybné, jelikož nejde pouze o hodnotící označení produktů masové oblíbenosti, ale zejména o pojem, jenž zastřešuje každodenní kulturní akce. Označení populární v sobě nese určitou nejednoznačnost – může znamenat jak pozitivní, tak negativní hodnocení. Jak uvádí Volek, tato nejednoznačnost vede ke dvěma aspektům: za prvé jde o to, zda chápeme populární kulturu pouze jako vnucenou z vnějšku, nebo zda ji vnímáme jako odvozenou z životní zkušenosti, vkusu a zvyků publika. Druhý aspekt reflektuje otázku, do jaké míry je populární kultura vyjádřením vkusu nižší třídy nebo zda jde o autonomní sílu, která poskytuje alternativní způsoby vnímání reality, jež stojí v opozici vůči dominantní či oficiální kultuře.

Z historického hlediska by se pojetí populární kultury dalo rozdělit do tří období. První vychází ze třicátých let v rámci teorie masové společnosti, která kladla důraz na průmyslový a pásový charakter produkce, která byla dávana do opozice vůči lidové kultuře, která představovala individualitu. Tato teorie vycházela z předpokladu, že

⁸⁹ VOLEK, Jaromír. *Populární kultura*. In: revue pro média [online]. [cit. 17.5.2020]. Dostupné z: http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/popularni_kultura.htm

publikum pouze pasivně konzumuje populární kulturu a že je skrze masová média manipulováno.

Poválečný rozvoj sociologie masových médií přinesl na populární kulturu nový pohled – konzumenti přestali být považováni za pasivní konzumenty kulturního průmyslu a nahlíží na aktivitu konzumentů ze dvou hledisek: za prvé jsou jedinci vnímáni jako producenti populární kultury, která se tak stává lidovou tvorbou a kulturou. Za druhé jsou jedinci vnímáni jako příjemci této kultury, kteří mají ale stále svůj prostor, ve kterém jednotlivé významy interpretují. Populární obsahy jsou z této perspektivy přivlastňovány, formovány a využívány jedinci podle jejich sociálních zkušeností a prostředí.

Třetí období přichází v osmdesátých letech. Z této perspektivy vytváří populární kultura prostor pro rezistenci vůči tlakům dominantní společnosti.⁹⁰ Jak uvádí Fiske, populární kultura je tvořena různými skupinami podřízených lidí, a to ze zdrojů diskurzivních i materiálních, které jim poskytuje systém, jež jim odebírá moc. Populární kulturu tvoří lidé ve svém vlastním zájmu, avšak ze zdrojů, které paradoxně slouží ekonomickým zájmům dominantní ideologie. Tyto zdroje – televize, nahrávky, jazyk, oblečení apod. – vládnou hegemonními silami působícími shora ve prospěch statusu quo. Takováto hegemonie však může fungovat pouze díky rezistenci působící zdola. Populární kultura je vytvářena ve vztahu k dominujícím strukturám a tento vztah může mít dvě hlavní formy – odpor nebo vyhýbání se: fanynky Madonny odporují patriarchálnímu významu ženské sexuality a konstruují si své vlastní významy. Surfaři se zase vyhýbají sociální disciplíně a ideologické kontrole.

„Vyhýbání se a odpor jsou vzájemné a ani jedno nemůže existovat bez druhého. Oboje vyžaduje souhru požitku a významu, ale vyhýbání se je více potěšující než smysluplné, zatímco odpor vytváří spíše významy.“⁹¹

Populární kultura je vždy proces – její významy jsou uvedeny do chodu pouze v sociálních a intertextuálních vztazích. Je tvořena zevnitř a zespod, ne zvenčí a z vrchu.⁹² Toto tvrzení podporuje Angela McRobbie: fantazie jakožto privátní a intimní zkušenost v sobě nese zárodek strategie odporu či subverze. Fantazie, které populární kultura vyvolává ztělesňuje moc slabšího, moc, jež mu umožňuje kontrolu nad dominantními

⁹⁰ Ibidem.

⁹¹ FISKE, John. *Understanding Popular Culture*. Londýn: Routledge. 1990. ISBN 0-415-07785-X. Str. 1-2.

⁹² Ibidem.

reprezentacemi. Tyto fantazie nejsou únikem ze sociální reality, ale spíše přímou reakcí na dominantní ideologii.⁹³

Populární kultura tedy představuje určitou reakci proti dominující moci. Jejím účinkem je stmelování lidí se společnými zájmy, nezávisle na jejich sociálním statusu, věku nebo pohlaví. Zároveň však představuje určité rámce myšlení a pohled na svět, které se odráží v sociálním jednání, jímž může být např. postoj k technologiím a potažmo kyborgizaci, což je tématem této práce. Populární kultura dává jedincům možnost přikládat nové významy technologizaci světa a umožňuje tak nahlížet na danou problematiku z různých perspektiv.

3.2 Kyberpunková renaissance

Předmětem praktické části této práce je analýza postav kyborga a technologického prostředí ve třech popkulturních kyberpunkových snímcích. Přestože se ve dvou případech jedná o díla založená na předlohách, které vznikly v období kyberpunkové slávy devadesátých a dvacátých let, jedná se o snímky poměrně nové tvorby, a mohli bychom je tak zařadit do období určité kyberpunkové renaissance.

Po určité odmlce na počátku nového tisíciletí se do centra zájmu populární kultury opět vrací díla s motivy, jež jsou typické pro kyberpunk. Jedním z důvodů je fakt, že dystopické vize světa, spojené s raným kyberpunkem a postkyberpunkem, v mnohém odpovídají podobě dnešního světa. Technologie a média, která byla v osmdesátých a devadesátých letech spojována s budoucností, jsou dnes běžným obsahem lidských každodenních životů. Není tak náhodou, že v rámci populární kultury vznikají filmy, knihy nebo počítačové hry, které současný vztah technologie a lidí reflektují. Některá z těchto děl tak nevznikají jako sci-fi předzvěsti podoby budoucího světa, ale spíše jako odraz toho dnešního. Toto se však netýká pouze vizí spojených s technologiemi – jestliže vizí kyberpunku byl svět ovládaný globálními korporacemi, jistou analogii dnes představují společnosti jako Microsoft, Apple, Google, Amazon, Alibaba nebo Facebook, tedy společnosti, které nejvíce ovlivňují podobu této generace. Také aktuální environmentální problémy připomínají kyberpunkové scénáře vztahu člověka a přírody, o čemž svědčí tendence k osidlování Marsu. To vše jen poukazuje na důmyslnost a přesnost kyberpunku osmdesátých let.

⁹³ MCROBBIE, Angela. *Postmodernism and Popular Culture*. Londýn: Routledge. 1994. ISBN 0-203-263553

Dalším důvodem je celkový návrat módy osmdesátých let, objevující se zejména v módě (velká saka, legíny, výrazné barvy), hudbě (Synthwave, sub-žánr Nové vlny osmdesátých let, využívající především syntetizátor), kinematografii (děj se odehrává v dobovém prostředí – nejznámějším příkladem je seriál *Stranger Things* nebo horor *IT*) nebo např. v podobě aut (Tesla Cybertruck – nekonvenční tvar, který svými ostrými liniemi vychází z konceptů osmdesátých let). Důvod tohoto návratu popisuje Lindsay Ellisová, která uvádí, že ve vizuálních médiích existuje jakýsi „třicetiletý kruh“, v němž lidé, kteří byli v útlém věku konzumenti určité dobové kultury, se po třiceti letech sami stávají tvůrci. Tito tvůrci, ať už vědomě, nebo nevědomě, projektují své emoční spojení s danou kulturou do své tvorby, a vznikají tak díla se znaky, jež jsou typické pro tehdejší kulturu. Cílovou skupinou těchto tvůrců se taktéž stávají konzumenti, kteří vyrůstali ve stejném kulturním kontextu, což vede k ukotvení dané kultury a tedy „uzavření třicetiletého kruhu“.⁹⁴

3.3 Charakteristika filmových postav

Jak uvádí Thompsonová, postavy jsou hlavními hybateli a nositeli různých kauzálních vyprávění. Pro analytika nejsou postavy skutečnými lidmi, ale kolekcí *sémů*, tedy charakteristických rysů, a není tak vhodné je posuzovat měřítky každodenního chování a běžné psychologie. Postavy by měly být spíše analyzovány z hlediska jejich funkcí v díle jako celku. Mezi tyto funkce Thompsonová řadí např. poskytování informací, prostředek pro zadržování informací, vytváření paralel, pohyb motivující jízdu kamery apod. Ačkoliv tedy postavy představují „skutečné“ osoby, jde pouze o soubor specifických prostředků tvořících postavu.⁹⁵ Jistý problém však představují herci, ztvárňující dané postavy. Jak uvádí Dyer, vzhledem k tomu, že film představuje audiovizuální obsah, dochází u diváků k určitému spojování herců s jejich hereckými představiteli. V důsledku toho jsou role často psány na míru jednotlivým hercům a začal být kladen větší důraz na charakter postavy než na samotný děj.⁹⁶ Filmová postava se tak stává

⁹⁴ ELLIS, Lindsay. 2017. *Stranger Things, IT and the Upside Down of Nostalgia*. In: youtube.com. [cit 19.5.2020]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=Radg-Kn0jLs&feature=emb_logo

⁹⁵ THOMPSON, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod*. In: *Illuminace* 10. 1998. Str. 33.

⁹⁶ DYER, Richard. *Stars*. Londýn: British Film Institute. 1998. ISBN 0-85170-648-7. Str. 92.

konstruktem, který tvoří nejen filmaři, ale také publikum. Dyer zároveň uvádí několik znaků, jimiž je postava konstruována:⁹⁷

- **Předchozí znalost publika** – divák přiřazuje postavám určité vlastnosti ještě před zhlédnutím samotného filmu. To může být dáno předchozí znalostí příběhu (knižní předloha), postav (z jiných filmů), herců nebo žánru.
- **Jméno postavy** – samotné jméno postavy může napovídat o jejím charakteru, sociálním zařazením nebo o psychickém rozpoložení.
- **Vzhled postavy** – zahrnuje tři kategorie: fyziognomie (muž/žena, starý mladý, hezký/ošklivý, slušný/neslušný apod.), šaty (jakožto kulturní kód, vypovídající o osobnosti) a image představitele.
- **Objektový korelát** – věc, zvíře nebo osoba, jež se k postavě váže a dále ji tak definuje (Iron Man a jeho oblek).
- **Promluva postavy** – vztah diváka k postavě vzniká také na základě její promluvy. Divák má tendenci důvěřovat více postavě, o níž má více informací.
- **Promluva ostatních** – co a jak říkají ostatní postavy o dané postavě. Může indikovat osobnostní rysy nejen dané postavy, ale také hovořících postav.
- **Gestika** – gesta mohou být čtena na základě formálních (společenská pravidla jako je pozdrav nebo podání ruky) nebo informačních (nedobrovolná, odhalující vnitřní rozpoložení a pravé „já“) kódů. Postava skrze gesta odhaluje svou osobnost a temperament.
- **Činy** – jednání postavy v rámci narace. Zatímco činy uvádějí v pohyb naraci, gestika odkazuje spíše k postavě.
- **Struktura** – funkce postavy v naraci. Rozděluje, zda postavy stojí nad strukturou narativu, nebo naopak struktura narativu nad postavou. Postava může být podřízena struktuře narativu, nebo naopak struktura narativu vychází z postavy.
- **Mizanscéna** – rétorika světel, barev, rámování, kompozice a umístování herců, jež napomáhají k definici postavy.

3.4 Cíl práce, vzorek a metoda

V předchozích kapitolách jsem představil teoretický podklad, z něhož budu vycházet při analýze filmových postav kyborgů. Jak již bylo naznačeno výše, pracovat budu se třemi

⁹⁷ DYER, Richard. *Stars*. Londýn: British Film Institute. 1998. ISBN 0-85170-648-7. Str. 107-117.

kyberpunkovými díly, přičemž ve dvou případech se jedná o celovečerní hraný film a v jednom případě o hraný seriál. Konkrétně se jedná o filmy *Duch ve stroji (Ghost in the Shell)* z roku 2017, *Upgrade* (2018) a seriál *Půjčovna masa (Altered Carbon)*, vydaný v roce 2018. Vzhledem k tomu, že se jedná o snímky vydané v letech 2017 a 2018, řadí se mezi novodobější tvorbu, spojenou s kyberpunkovou renesancí. Tyto snímky byly systematicky vybrány na základě několika kritérií, jež by měly pro účel této práce splňovat.

Prvním zohledněným kritériem bylo období vydání, jímž byla současná kyberpunková renesance. Toto kritérium je z určité míry postaveno na mé osobní preferenci novodobějších filmů, především však ale na faktu, že současná tvorba dokáže lépe reflektovat aktuální technologický svět, díky čemuž může předkládat i aktuálnější vize a konotace spojené se vztahem organického a anorganického.

Druhé zohledňované kritérium se týkalo různorodosti prostředí. Kyberpunkový žánr v rámci prostředí (vyjma kyberprostor) vychází především z amerických a japonských megalopolí blízké budoucnosti, případně z prostředí celoplanetární kultury. Ve snaze zahrnout co nejširší spektrum jednotlivých prostředí jsem tedy vybral filmy zasazené do těchto jednotlivých kulturních kontextů.

Třetí kritérium se týkalo role genderu kyborgů. Z posthumanistického pohledu je díky splývání člověka a stroje, tedy kyborgizaci, role genderu zcela rozpuštěna a povaha člověka tak určuje především vědomí. V rámci selekce jednotlivých filmů jsem tedy zohledňoval gender hlavní postavy, případně vedlejších postav, jejichž úlohou bylo toto téma reflektovat, abych tak mohl lépe nastínit, zda, případně jakou roli gender v kyberpunkovém světě představuje.

Poslední z kritérií se týkalo způsobu využití a vztahu k technologiím. Přestože tvoří v kyberpunkovém žánru technologie elementární prvek, mohou se jednotlivé technologické koncepty se lišit. Zároveň se liší také vztah jednotlivých postav a jejich okolí ke způsobu, jakým technologie ovlivňují život lidí. V souvislosti s tímto jsem tedy vybíral snímky, v nichž se důležité technologické koncepty a vztahy k nim liší, což mi umožní lépe popsat klíčové vize vztahu člověka a technologie.

Cílem praktické části této práce je *zmapování obecných reprezentací a stereotypizací postav kyborgů* na základě tří filmových předloh, skrze které reflektuji určité tendence myšlení, jenž tento fenomén odráží, a *představím tak představy a vize budoucnosti, spojené s tímto organismem člověk-stroj.*

V první části se tedy budu zabývat analýzou reprezentace a stereotypizace hlavních postav kyborgů v jednotlivých kyberpunkových snímcích. Při analýze těchto postav budu vycházet z charakteristiky filmových postav Richarda Dyera, přičemž důraz budu klást zejména na způsob zobrazení postavy, míru a způsob kyborgizace, konotace, jež jsou s postavou spojeny, významy a role, které jsou jí připisovány a roli genderu. První výzkumná otázka tedy zní: *jakým stylem je postava kyborga ve vizuální kultuře stereotypizována?*

Na základě této stereotypizace pak budu sledovat druhý cíl své práce – představení vizí a představ budoucnosti vztahu člověka a technologie, které postava kyborga odráží. Mým záměrem zde bude posouzení, zda je v rámci populární kultury tento vztah vnímán jako přirozený, případně nepřirozený a jaké sociální důsledky vyvolává. Druhá výzkumná otázka tedy zní: *jaké jsou vize a představy vztahu organického a technického v budoucím světě, jež jsou zobrazovány skrze stereotypní reprezentace postavy kyborga?*

Mou hypotézu přitom tvoří předpoklad, že tento vztah variuje mezi normalitou a nepřirozeností.

Vzhledem k volbě tématu a cílů práce půjde o případovou studii, jakožto jednu z metod kvalitativního výzkumu. Jedná se o metodu intenzivního studia jednoho, případně několika málo případů. V rámci této metody jsou zkoumány současné fenomény do jejich hloubky a v jejich kontextu, což umožňuje důslednější porozumění zkoumanému fenoménu.⁹⁸

⁹⁸ YIN, K. Robert. *Case Study Research. Design and Methods*. Londýn: Sage Publications. 2009. Str. 18.

4. Analytická část

4.1 Duch ve stroji

Prvním filmem, který budu v rámci této práce analyzovat je *Duch ve stroji* (v originále *Ghost in the Shell*) režiséra Ruperta Sanderse, natočený v roce 2017, se Scarlett Johansson v hlavní roli. Žánrově lze tento film přiřadit ke kyberpunkovému thrilleru. Původní předlohou tohoto snímku je stejnojmenná japonská manga z roku 1989, ve které Masamune Širó zobrazuje vztah člověka a stroje v souvislosti s tehdejšími počátky internetu. *Duch ve stroji* lze považovat za jedno z kultovních kyberpunkových děl, vycházející z japonské kultury, který se promítl jak v anime a filmu, tak např. v počítačových hrách.

4.1.1 Nástin děje

Děj filmu se odehrává v roce 2029 v městě New Port City. Major Mira Killian je kyboržkou a velitelkou Sekce 9, speciální protiteroristické policejní jednotky, zaměřené především na kybernetické zločiny. Hned v úvodní scéně se dostává do akce, zabraňuje teroristickému útoku na meetingu společnosti Hanka Robotics. Po vydařeném odražení útoku se snaží vypátrat co nejvíce stop, a tak se nechá „vnořit“ do systému jedné z útočících robotek, kde na ní však čeká počítačový virus. Po vnoření se do systému hacknutého robota objevuje pravděpodobnou lokaci teroristy a vydá se ho tedy se svým partnerem hledat. Na místě však nachází pouze hologram teroristy, který zde odkryje svou intenci – zabít každého, kdo spolupracuje s Hanka Robotics. Po vnoření se do zavírovaného robota se Míře zároveň zhoršují dříve nastíněné halucinace, které nazývá „ruchy“. Svěřuje se tedy své doktorce, která se jí ptá, zda bere látku, jež má usnadňovat symbiózu mozku s tělem. V průběhu děje se však dozvídáme, že tato látka má zabraňovat rozpomínání se na její předchozí život. Tajemný hacker pokračuje ve svém záměru zabít všechny vědce Hanka Robotics, zároveň se však nechává k dispozici svou lokaci, aby se s Mirou mohl sejít. Ta je chycena do pastí a hacker jí sděluje, že její kyborgizaci předcházelo množství nevydařených pokusů. Mira si přitom všimá tetování na jeho hrudi,

kteře je totožné s jejími ruchy. Za účelem objevení své minulosti si nově nabyté informace ověřuje u své doktorky a přechází do boje proti korporaci. V závěru dochází k boji proti Cutterovi – řediteli korporace, který je poražen a Mira tak nabývá svobody.

4.1.2 Prostředí

Děj je zasazen do světa blízké budoucnosti hluboce ovlivněného technologiemi, kde je obohacování a vylepšování těla technologiemi běžnou záležitostí, což potvrzuje postava Cuttera když tvrdí, že 73 % populace je kyberneticky vylepšená. Postavy tak běžně mívají připojená zařízení ke svému tělu nebo mechanicko-syntetické tváře, jež se mohou rozevřít a zpřístupnit tak skryté konektory, jimiž se připojují k různým zařízením. Na rozdíl od častého motivu kyberpunkových kyborgů však postrádají zbraně voperované přímo do těla, a kyborgizace zde tedy představuje spíše mediální rozhraní k připojování do sítě a k ovládnutí zařízení pomocí vůle. Většina postav má zároveň upravený zrak, díky kterému mohou číst data, skenovat prostředí nebo vidět ve tmě. Mimo lidi se zde také objevují androidi s umělou inteligencí, kteří jsou vyobrazováni jako asijská agenti nebo jako tradiční gejši.

Futuristické outfity postav představují určitou kombinaci módy budoucnosti a tradiční japonské kultury. Některé postavy však působí velmi temně a rozervaně – Kuze, tajemný hacker a úvodní antagonista, nosí jakési černé roucho s kápí, které zahaluje jeho nedokončené mechanické tělo a tvář a zároveň podkresluje temnotu této zhrzené postavy, jakožto hackera skrývajícího se ve stínech reálného světa i dat. Ikonickým momentem této postavy je situace, kdy v temnotě stojí nad jednou ze svých obětí a skrze datové kabely vycházející z jeho tváře hackuje. Postavy spojované s bojem pak mají většinou taktické a utilitární uniformy.

Prostředím je typicky kyberpunková japonská metropole, podobná Tokiu nebo Hongkongu – mrakodrapy, na nichž září obří virtuální billboardy, holografické reklamy se prolétají mezi obyvateli, veškeré osvětlení tvoří neonové křiklavé barvy, dopravu tvoří klasicky kyberpunková futuristická auta v několikapatrových dálnicích a vše nasvědčuje tomu, že život v noci je stejně aktivní, jako ve dne. Na ulicích se potloukají obchodníci, nabízející upgrade, v temných uličkách jsou černé trhy s díly a zbraněmi, bary, noční kluby mafie a temné prostory, v nichž se lidé připojují skrze virtuální brýle do kyberprostoru. Vzhledem k vzezření těchto lidí je zřejmé, že se jedná o lidi, kteří zde tráví většinu času a preferují tak kyberprostor před reálným světem. Někteří z těchto lidí se však do

kyberprostoru připojují s jiným záměrem – ať už dobrovolně, či díky hacku uvolňují své myslí Kuzemu, který si tak buduje svou vlastní kybernetickou síť.

Opakem centra New Port City je jeho periferie. Tu představují obří a zastaralé panelové výstavby, z nichž je patrné, jak moc je fyzický prostor vzácný. Přestože jsou tato sídliště domovy pro místní obyvatelstvo, zejí prázdnotou a působí opuštěně. Zde je znázorněno, do jaké míry jsou rozevřeny sociální nůžky. Zatímco centrum je plné technologií, života, androidů a bohatých lidí, v periférii nejsou náznaky ani jednoho. Obydlí matky hlavní postavy, která v tomto prostředí žije, působí velmi skromně a minimalisticky. Z jejich dialogu je zároveň patrné, že o technologickém světě nemá příliš pojetí. Je zde tedy zřejmý klasický kyberpunkový vzorec rozdělení společnosti na základě „high tech and low life“.

Prostředí kyberprostoru zde není příliš rozváděno. Jediným příkladem je situace, kdy se Mira virtuálně spojí s pamětí zavirované androidí gejši. Jakousi vstupní branou do tohoto kyberprostoru je pád do temné vodní hlubiny, skrze níž se Mira dostává do virtuální hlavy gejši, tvořenou počítačovými kódy. Pomocí těchto kódů je déle sestaven virtuální svět, zobrazující záznam teroristického útoku. Po prozkoumání prostoru Mira přechází do další části, která reprezentuje virus – nejprve je odkázáno na Kuzeho, jenž hackuje gejšu a dále pak Mira padá mezi sápadající se temné postavy.

4.1.3 Major Mira Killian

Hlavní postavou je zde kyborg major Mira Killian, jenž je velitelkou protiteroristické vládní organizace. Před nedobrovolnou kyborgizací a následnou ztrátou paměti však byla členkou protitechnologické skupiny a její jméno bylo Motoko.

V úvodu jsme seznámeni s procesem její „výroby“. Základ tvoří mechanická kovová kostra, podobná té lidské, do níž je implantován mozek v určité schránce. Tato schránka představuje modul, který obsahuje, chrání a propojuje mozek se zbytkem robotického těla. Mozek je taktéž synteticky vyroben, avšak mozkové buňky jsou tvořeny kombinací lidských buněk a umělé inteligence. To Mire umožňuje být zároveň člověkem i počítačem s přístupem k datovým tokům. Samotná kyborgizace tedy spočívá právě v tomto momentu spojení buněk lidského mozku s technologickými. Na kostru je dále upevněné syntetické svalstvo a oči a vše je pokryto umělou kůží, takže je tělo na první pohled nerozeznatelné od organického. Přestože je její kyborgické tělo silnější, rychlejší, odolnější a má možnost různého spektra vidění, nemá implantované žádné zbraně, a musí tak často používat běžné

pistole. Vzhledem připomíná klasickou filmovou akční hrdinku – mladá žena s polodlouhými tmavými vlasy s asijským sestřihem, modrými očmi, světlou pleť a syntetickým tělem, které podtrhuje její ženské rysy. Miriina kyborgická stránka není na první pohled zřejmá, avšak jisté náznaky lze vypožorovat z robotické a nepřirozené chůze nebo absence mrkání. Obvykle je zobrazována v přilnavém obleku bílé barvy, který jí dává schopnost termooptické kamufláže nebo japonském společenském kimonu. Má vůdčí povahu, je inteligentní, odvážná, silná a cílevědomá a její team je k ní naprosto loajální – i v situaci, kdy je obviněna z vraždy za ní stojí a pomáhají jí. Jejím nejbližším společníkem je však Batou, který jí pomáhá podkryvat její minulost a vždy jí připomíná, že je člověkem a ne strojem. Až na nepřátelské postavy, které se snaží Miru zabít nebo ovládat, jsou k ní ostatní postavy přátelské a vnímají ji jako plnohodnotného člověka. Postava Miry není příliš komunikativní, vždy podává pouze nutné informace, což poukazuje na její vztah k ostatním lidem, kdy se necítí být plně jednou z nich, a zároveň to podtrhuje její kyborgickou image. V rámci narace tato postava stojí nad dějem, který se vyvíjí na základě jejího jednání.

Ústředním tématem tohoto filmu je otázka duality existence hlavní postavy. Jakožto tvor spojení lidského vědomí a mechanického těla je její identita rozpolcena mezi světem lidí a strojů. Aby její tvůrci docílili poslušnosti a lojality, byla Mire v rámci kyborgizace smazána paměť. I přes pravidelné užívání látky, která zabraňuje rozpomínání se na minulost, je organická část mozku rezistentní, a mívá tak určité vidiny (ruchy), spojené s jejím předchozím životem. Ty dokáže vědkyně nalézt v jejím kódu a smazat. Mira se ptá, jak může poznat, co je ruch a co její vzpomínka, načež vědkyně odpovídá, že mají jinou strukturu. Vzhledem k tomu, že je obsah její mysli tímto způsobem přístupný, Mira podotýká, že „soukromí je asi jen pro lidi“, čímž naznačuje, že se cítí být spíše strojem.

Ačkoliv v rámci této otázky vyvolává postava Miry určitou nejistotu, je zřejmé, že její duše stojí v nadřazené pozici vůči svému tělu a umělé inteligenci. Veškeré operace, prováděné jejím tělem, jsou korigovány jejími vlastními pohnutkami. I přes vyslovený zákaz jít do akce v úvodních scénách Mira útok provádí, čímž demonstruje svou vlastní vůli. Jak je ve filmu vyjádřeno, její syntetické tělo patří korporaci, potažmo vládě, pro níž byla stvořena, avšak v žádné situaci nedošlo k externímu ovládnutí těla, které tedy spadá plně pod autonomní správu jejího ducha. Problém vlastní identity tedy není postaven na faktu, že je kyborg, jako spíše na tom, že je v tomto těle, které nevlastní, vězněna a ovládána. Smysl její existence je postaven pouze na účelu jejího stvoření – být dokonalou zbraní proti zločinu, čímž se stává obětí kapitalistického systému. Jak uvádí Haylesová,

„když jsou těla utvářena jakožto informace, mohou být nejen prodány, ale také zásadně rekonstruovány v reakci na tržní tlaky“.⁹⁹ To se projevuje i v rámci Miriina těla. Je otrokem bez nároku na jakékoliv záležitosti spojené s běžným životem lidí a v případě neposlušnosti potrestána odebráním tělem. Zde se však zároveň uplatňuje varování Harawayové: „Hlavní potíž s kyborgy je samozřejmě v tom, že jsou nelegitimními potomky militarismu a patriarchálního kapitalismu, o státním socialismu nemluvě. Ale nelegitimní potomci jsou často nanejvýš nevěrní svému původu. Jejich otcovou jsou nakonec nepodstatní“.¹⁰⁰ Svou svobodu tak Mira nalézá v závěru filmu, kdy poráží Cuttera, majitele společnosti, jež jí stvořila. Symbolicky se tak uplatňuje koncept, nastíněný Harawayovou, kdy kyborg překonává mužsky ovládaný kapitalismus. Po nalezení své minulosti, díky které Mira našla svůj původ a s ním i vlastní identitu, se smiřuje se svou identitou kyborga a zůstává součástí Sekce 9.

Harawayová v souvislosti s kyborgem hovoří také o rozpuštění konceptu genderu,¹⁰¹ což je taktéž jedním z témat, objevující se v tomto filmu. Přestože svět je ovlivněn kyborgizací, všechny postavy reprezentují mužské nebo ženské pohlaví. To je dáno tím, že kyborgizace prozatím nedosáhla takové úrovně, aby si lidé mohli vybírat tělo jiné a zároveň představuje kyborgizace nákladný proces, jak je ve filmu naznačeno. Mira, jediná svého druhu, jenž zosobňuje ten nejvyšší možný stupeň kyborgizace však není výjimkou. I přes evidentní nemožnost reprodukce, a tedy bezúčelnosti pohlaví, je zdůrazněna její ženskost pohlednou tváří a postavou, jež představuje ideál ženské krásy. Důvodem zde samozřejmě může být snaha zaujmout publikum, avšak Mira se jako žena také identifikuje. Harawayová tvrdí, že „Neexistuje žádná „ženskost“ která se přirozeně spojuje ženy. Neexistuje dokonce ani žádný stav „být“ ženou, jakožto vysoce komplexní kategorie, vytvořené diskutabilními sexuálními vědeckými diskurzy a jinými praktikami.“¹⁰² Poukazuje zde na posthumanistickou vizi kyborga, ve které identita člověka není ovlivňována genderem. V tomto filmu byla Mira ve svém předchozím životě ženou, a její tvůrci se jí snažili zachovat její minulou identitu, aby lépe přijala své nové robotické tělo. Její paměť však byla vymazána (a tedy i naučené kulturní vzorce), z čehož lze vyvodit, že

⁹⁹ HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. ISBN 0-226-32146-0. Str. 42.

¹⁰⁰ HARAWAY, Donna J. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century*. In: *Simians, Cyborgs, and Women*. New York: Routledge. 1991. ISBN 0-415-90387-4. Str. 151.

¹⁰¹ *Ibidem*. Str. 150-151

¹⁰² *Ibidem*. Str. 155

genderová identita zde vyvstává spíše z duše než tělesnosti a k rozpuštění genderu zde dochází spíše ve smyslu rozpuštění tělesné danosti. Sexuální podtext jejího vyobrazení zároveň naznačuje, jaká je představa kyborgizace žen. Místo tendence k vyobrazování kyborgické ženy jakožto pohlavně fluidního člověka bez zjevných pohlavních znaků, jsou její přirozené tělesné znaky naopak vyzdvihovány, aby tak byl dán větší důraz na fakt, že je ženou. Jako žena však v bojových schopnostech převyšuje své okolí, a dokonce velí jednotce tvořené z většiny muži, čímž podrývá tradiční rozdělení rolí. Její ženskost nepředstavuje žádnou nevýhodu, a naopak je spíše zneužita k ovlivňování mužů. To značí o určitém vyrovnání genderových pozic v tomto budoucím světě, kdy i přes to, že gender zastává určitou roli v identitě člověka, nemá význam na sociální postavení.

4.2 Upgrade

Druhým analyzovaným filmem bude australský film *Upgrade*, natočený v roce 2018 Leighem Whannellem, jehož hlavní roli ztvárnil Logan Marshall-Green. Žánrově bychom ho mohli označit jako kyberpunkový hororový thriller. Ačkoliv nevychází z žádné klasické kyberpunkové předlohy, prvky tohoto žánru jsou zde výrazné.

4.2.1 Nástin děje

Děj se, podobně jako u předchozího filmu, odehrává v blízké budoucnosti. Hlavní postava, Grey Trace, je automechanik klasických vozů, který nemá příliš v oblibě moderní technologie. Po jedné ze zakázek žádá svou ženu Ashu, aby s ním jela opravené auto odvézt svému klientovi. Tím je Eron Keen, majitel technologické firmy, který jim během rozhovoru představí svůj nejnovější vynález Stem – multifunkční mikročip s umělou inteligencí. Cestou zpět jedou manželčíným autonomním autem, které je však hacknuto a havaruje v pochybné čtvrti. Pár napadne neznámý gang, který zabije Ashu a Greye střelí do krku, na základě čehož ochrne. Grey, který ztrácí vůli k životu, naléhá na detektivku Cortezovou, aby našla viníky, což se jí nedaří. Grey se tedy rozhodne svůj život ukončit, což se mu nepodaří. V nemocnici ho navštíví Eron a nabídne mu pomoc ve formě implantace Stemu do míchy, který spojí přerušené nervy, aby mohl opět chodit. Po zdařilé operaci však musí Grey stále předstírat ochrnutí, jelikož není Stem oficiálně schválen. Stem však skrze myšlenky začne ke Greyi promlouvat a pomáhá mu s odhalením útočníků.

Postupně Grey zabíjí většinu útočníků, přičemž pomocí hackera osvobodí Stema od Eronovy kontroly, čímž mu dá autonomii. Grey pak zneškodňuje původního antagonistu a kyborga Fiska, který mu sdělí, že byl na vraždu najat. Stopy Greye zavedou za Eronem, který se mu svěří, že je již několik let pod vlivem Stemu, a že celou operaci zosnoval on, aby nabyt lidského těla. Stem se skrze Geyovo tělo snaží zabít Cortezovou, avšak Grey se brání, až nakonec dochází ke zlomení jeho vůle. Stem tak přebírá úplnou kontrolu nad tělem a Greyova mysl je ponechána ve virtuální realitě.

4.2.2 Prostředí

Děj se tedy odehrává v blízké budoucnosti, velice podobné dnešnímu světu. Pro běžné lidi jsou technologie pouze prostředkem k vykonávání práce a rutinních záležitostí, jako jsou vaření nebo řízení auta. Přímé spojení těla s technologiemi, kyborgizace, zde tedy není nijak běžnou záležitostí.

Město připomíná klasickou americkou metropoli, avšak její panorama je tvořeno vysokými mrakodrapy kombinující moderní architekturu s přírodou. Také interiéry, na které je často zaměřena kamera, představují kombinaci moderního designu, technologií a přírody. Dům lidí střední třídy, jež představují Grey a Asha, je tmavý, osvětlený neony a dotykovými obrazovkami, avšak oživený několika rostlinami a kameny. Dům technologického magnáta Erona pak mnohem více zahrnuje přírodní prvky. Jeho dům je postaven na odlehlém a uzavřeném místě v podzemí, kde stěny a podlahy tvoří kámen a absenci jakéhokoliv nábytku nahrazují kapradiny, keře a stromy. Sémanticky je zde těmito motivy spojována technologie s přírodou, což navozuje pocit její přirozenosti v lidském životě a budoucnosti. Zároveň je zde analogicky uplatňován klasický kyberpunkový prvek, kdy se technokratičtí majitelé korporací distancují od života běžné společnosti a budují si své vlastní přírodní rezervace, v nichž žijí mimo dosah lidí.

Obloha města je doslova zaplněna policejními drony, které kontrolují pořádek v ulicích. Veřejný prostor je plně pod policejním dohledem, což naplňuje Baumanovu a Lyonovu představu tekutého dohledu, kdy droni zůstávají nepozorované, zatímco vše ostatní je dostupné k pozorování.¹⁰³ Na silnicích se vedle klasických aut dnešní podoby často objevují autonomní auta futuristického vzhledu, kombinující moderní technologie a

¹⁰³ BAUMAN, Zygmunt & LYON, David. *Liquid Surveillance: A Conversation*. Cambridge; Malden: Polity Press. 2013. ISBN 978-0-7456-6402-6. Str. 23.

styl osmdesátých let, typický pro kyberpunk. Při pokusu o převzetí kontroly nad autem během jízdy je Grey upozorněn, aby se nedotýkal volantu, čímž je zde naznačeno, že během autonomního módu není řidiči umožněn jakýkoliv zásah do řízení. To se následně ukazuje jako nebezpečný element, kdy je systém auta nabourán, a posádka tak ztrácí jakoukoliv kontrolu nad vozem. Během tohoto pokusu o převzetí řízení je zde zároveň nastíněn jeden z problémů automatizace – Grey podotýká, že neví, jaká je jeho sociální úloha ve světě, kde technologie ovládá běžné záležitosti života. Asha argumentuje tím, že jeho úlohou je „sedět a užít si jízdu“, čímž implicitně naznačuje, že technologie pro člověka představují oprostění se od banálních a rutinních činností. Toto téma se zde vyskytuje i v jiné situaci, kdy během Eronovy prezentace Stemu Grey pokládá otázku, zda dokáže „dělat děti nebo hrát fotbal“. Odpovědí mu je, že Stem umí pouze věci, které jsou pro společnost prospěšné, tedy že záležitosti běžného života lidí a lidská reprodukce nepředstavují v technologickém světě důležitou úlohu.

Přestože město nepřipomíná klasické kyberpunkové prostředí plné reklam, neonů a barev, jeho noční temné uličky s bary, v nichž se schází undergroundová společnost vyvrhelů, punkerů, zabijáků a kyborgů, jejichž implantovaná technologie je spíše estetické povahy, mu vdechují kyberpunkovou atmosféru. Během hledání hackera, který by dekodoval Eronovu kontrolu nad Stemem, je zobrazeno také prostředí kyberpunkerů. Téměř opuštěná a zchátralá budova je obydlena pouze squatterry, kteří se zde ukrývají před společností. Už od vstupu do budovy jsou viditelné obří svazky datových kabelů, krabiček od prášků, volně povalujících se zářících lahviček od drog a nápisů na zdech říkající „expect us“ nebo „we @re everything“, s odkazem na punkovou anarchii. Místnost, kterou hacker obývá, je až na povalující se kabely, počítače a houpací síť prázdná, což poukazuje na skutečnost, že těmto squatterům nejde o život v reálném světě. Společně s ním místnost obývají lidé, kteří jsou připojeni k virtuální realitě a ke kapačkám. Na otázku „jak si někdo může vybrat žít v neskutečném světě“ hacker odpovídá, že reálný svět je mnohem bolestivější než ten virtuální. Geniální hacker, který je představován jako osoba bez jména nebo pohlaví, se nejprve zaráží nad faktem, že bude hackovat počítač v Greyově hlavě a říká, že takový systém vidí poprvé. To nasvědčuje tomu, že rozsáhlejší kyborgizace není běžnou součástí světa.

Jak již bylo zmíněno, prostředí tohoto filmu nepředstavuje klasicky kyberpunkový koncept. Po ulicích se neprochází androidi, roboti a, až na jisté výjimky ani kyborgové. Přestože ve společnosti sehrává technologie důležitou roli, nemá vliv na gender nebo

lidskou identitu – alespoň do chvíle, než jí začne ovlivňovat Stem. Společnost se tak nachází na prahu technologického rozšíření AI a kyborgizace.

4.2.3 Grey a Fisk

Grey Trace je mechanik klasických automobilů a běžný člověk, který nemá příliš kladný vztah k technologiím. Nedůvěřuje autonomním automobilům, když jeho manželka hovoří s asistentkou vozu, vysmívá se jí, policejní drony považuje za zbytečné a nerozumí lidem, kteří žijí digitálním světem. Přesto je však nucen k symbióze s umělou inteligencí, díky které se vymaňuje ze svého ochrnutí. Jeho kyborgizace tak tkví v implantaci čipu k míše. Vzhledem k tomu, že Stem ovládá jeho tělo, jsou jeho pohyby a chůze robotické, má zrychlené reflexy, necítí únavu a jeho svalstvo je zesílené. Maximalizuje se tak potenciál lidského těla, které se, jak je ukázáno během souboje s Fiskem, vyrovnává tělu obohacené o technologické augmentace. Díky svým schopnostem je sebevědomý, avšak jeho lidská povaha mu zabraňuje páchání zla, které tak musí činit skrze Stem. Během zjištění okolí, že již není ochrnutý a hovoří s virtuálním asistentem ve své hlavě, je vnímán spíše negativně a budí strach. Ten také vzbuzují jeho činy – Stem je brutální, neváhá zabít a jde si strojově za svým cílem. Dokáže skvěle analyzovat a předvídat, což z něj v kombinaci se sociopatickou povahou činí ultimátního zabijáka. Téma genderu není v tomto filmu důležitým tématem, a tak zde na něj není kladen žádný důraz. V rámci narace tato postava stojí nad dějem a ovlivňuje jeho vývoj.

Jeho postava zde z počátku předkládá otázky dopadu technologií na lidskou společnost. Během představování Stemu naznačuje, že v něm nevidí pokrok lidské společnosti, ale spíše element, který připravuje lidi o práci. V této chvíli však Grey netuší, že Stem představuje implantát pro spojení člověka s umělou inteligencí a chápe ho spíše jako jakýsi běžný mikroprocesor, čímž se dopouští omylu. Opomeneme-li překážky ekonomického rázu při jakési plošné kyborgizaci lidstva, a předpokládáme-li fakt, že dokáže být kontrolována, zosobňuje takováto kyborgizace naopak představu zrovnoprávnění společenského postavení všech lidí. Přestože Stemovou intencí je stát se člověkem, a inscenuje tak celé dění, aby zlomil Greyovu osobnost, původní úděl, jenž je nastíněn v situaci, kdy je představován, je obohatit lidstvo o schopnosti umělé inteligence. To se také projevuje v první části filmu. Ochrnutý Grey je odkázán na život na vozíku, a i přes ztrátu vůle k životu nakonec svoluje k implantaci Stemu do těla, tedy k zachování si života (byť jen za účelem pomsty). Analogicky tak Stem skutečně představuje pokrok, a to

právě mj. ve smyslu vyvážení šancí v rámci oné kýžené práce. Jak uvádí Harawayová v souvislosti s kyborgizací, „moderní produkce se zdá být snem o kyborgické kolonizaci práce, snem, vedle něhož je noční můra taylorismu idylou.“¹⁰⁴

Sociální nerovnosti nicméně nepramení pouze z fyzických predispozic. Stem, který Greyovi napovídá, co má dělat, čeho si všimnout a jak jednat, zastupuje v mnohém jeho intelekt. Dalo by se dokonce tvrdit, že Grey ve svém příběhu nesehrává žádnou roli, ale pouze zprostředkovává své tělo a, s odkazem na slova své manželky, si „užívá jízdu“. Stem skrze lidské smysly vnímá okolí a analyzuje veškerá data v reálném čase. Jeho výpočetní potenciál mnohonásobně převyšuje lidské vnímání, což mu na základě získaných dat dává určitou intuici, jež bývá výsadou lidí. Tato data zároveň ukládá do své cloudové paměti a funguje tak jako extenze té lidské. V ideální situaci by došlo ke sloučení lidské mysli a umělé inteligence tak, jak je tomu v případě Miry Killianové, avšak problém zde vyvstává z faktu, že Stem má Greyovu mysl k dispozici, zatímco Grey Stemovu ne, a zůstává tak odkázán pouze na to, co mu Stem sdělí. I přesto, že je obsah Greyovy mysli digitalizován, uplatňuje se zde Haylesové argument, kdy vědomí nemůže opustit své médium,¹⁰⁵ a nemůže tak dojít k přenosu vědomí. Jeho „já“ je tedy roztroušeno mezi dvě mysli a v soutěži o autonomii se tak Stem musí s Greyovou myslí vypořádat. To se mu daří tím, že nejprve vezme Greyovi smysl života – jeho manželku Ashu. Bez ní nemá žádné důležité spojení se světem a současně mu poskytuje určitou motivaci, díky které může Greyem manipulovat. K rozkladu jeho mysli dochází v momentu, kdy Stem, a tedy Grey, zabíjí nevinnou osobu a pokusí se spáchat sebevraždu. Stem tak Greyovu mysl může uzavřít do vytvořené reality a díky iluzi Ashi má jistotu, že se nebude chtít vrátit. K rozkladu osobnosti zde tak dochází díky určitému zešílení.

Jelikož je jednou ze Stemových funkcí „s čímkoliv komunikovat“, může figurovat jako jakýsi mediátor mezi jakýmikoliv extenzemi a mozkiem. Tím, že Stem dokáže ovládnout jakoukoliv protézu, ať už mechanickou, nebo organickou, stírá hranice mezi organickým a technickým, ale i např. mezi lidským a zvířecím. Když se Grey Erona ptá, kdo ovládá jeho ruce a nohy, odpovídá: „To všechno děláš ty, nejsi robot. Stem slouží tvému mozku a ten dává příkazy, které realizuje.“ Koncepce kyborgizace je zde tak podobná pojetí Williama Mitchella. Jak uvádí Charvát, Mitchellova koncepce „[...]“

¹⁰⁴ HARAWAY, Donna J. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century*. In: *Simians, Cyborgs, and Women*. New York: Routledge, 1991. ISBN 0-415-90387-4. Str. 150.

¹⁰⁵ HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. ISBN 0-226-32146-0. Str. 1.

proponuje biologické jádro prostoupené mikroelektrickými zařízeními, které jsou výsledkem kybernetických a softwarových výzkumů. Na rozdíl od klasicky chápané funkce nástroje mají tato všemocná zařízení charakter přímého napojení na nervový systém člověka, čímž transcendentují dispozice lidského těla. To znamená, že nad nimi nemáme přímou kontrolu, protože se spoléháme na roli softwaru jakožto mediátora mezi akcemi, které chci pomocí zařízení vykonat a které jsou následně vykonány.“¹⁰⁶ To samozřejmě v extrémním případě, který je motivem tohoto filmu, eskaluje v autonomii celého systému a lidský mozek se tak ocitá v bezvýchodné situaci.

Jak uvádí Bostrom ve své transhumanistické deklaraci, lidstvo „musí být v budoucnu výrazně ovlivněno vědou a technikou.“¹⁰⁷ Stem tak představuje možnost rozšíření lidského potenciálu překonáním stárnutí, kognitivních nedostatků, nedobrovolného utrpení bez nutnosti augmentace různých mechanických částí na lidské tělo. Pokud by bylo možné ho kontrolovat, ideálně by představoval jeden z bodů extropianismu: „kreativní aplikování vědy a technologie k překročení „přirozených“ limitů, vrozených biologickým dědictvím, kulturou a prostředím“. Ve srovnání s umělou inteligencí, jež obsahuje mozek Miry, je Stem schopnější, vzhledem k sebeuvědomění však představuje určité nebezpečí.

Jiný, klasičtější, způsob kyborgizace představuje postava Fiska. Fisk je vůdcem kyborgického gangu, který je najat Stemem, aby připravil o život Ashu, a způsobil Greyovi ochrnutí. S Fiskovou minulostí jsme seznámeni jen stručně. V minulosti sloužil jako voják, který byl zraněn a stal se tak objektem kybernetických pokusů. Je představován jako mladý, vysoký a hubený muž s knírkem, čímž je odkazováno na módu osmdesátých let. Sám sebe a jeho gang vnímá díky kyborgizaci jako nadřazený druh. Má rychlé reflexy a ovládá bojová umění. Jeho augmentace nejsou na první pohled viditelné – v levé paži má implantovanou střelnou zbraň, jeho sítnice jsou upravené na digitální rozhraní, které mu umožňuje termovizi nebo přehrávání zachycených záznamů. V konečku prstu má zařízení, díky kterému se může spojit s jinými technologiemi a jeho dech obsahuje nanoboty, které po vdechnutí způsobují smrt. Jakožto velitel gangu je nemilosrdný, nebezpečný, vůdčí a rozvášněný.

Význam této postavy tkví především v jeho postoji vůči běžným lidem, kteří neprošli kyborgizací. Při konverzaci s barmanem říká, že sloužit lidem, jako je on, by pro něj měla

¹⁰⁶ CHARVÁT, Martin. *O nových médiích, modularitě a simulaci*. In: MITCHELL, William. *Me++*. Praha: Togga a Metropolitan University Prague Press. 2017. ISBN 978-80-7476-121-8. Str. 220.

¹⁰⁷ BOSTROM, Nick. *A History of Transhumanist Thought*. In: nickbostrom.com [online]. [cit. 3.5.2020]. 2005. Dostupné z: <https://www.nickbostrom.com/papers/history.pdf>

být největší pocta jeho bezcenného života. Lidé dle jeho názoru pouze ubírají kyslík. Skrze jeho postavu je zde tedy představována svrchovanost kyborgů nad lidmi. Jaké je místo lidí, kteří nechtějí, nebo z ekonomických důvodů nemohou kyborgizovat svá těla? Podobné otázku si klade i Charvát: „Jak jednat s někým, kdo je „kyborgem“? Je nutné vytvořit etický rámec, který by zahrnoval jak lidi bez umělých augmentací, tak kyborgy? Může existovat vůbec univerzální pravidlo po způsobu Kantova kategorického imperativu?“¹⁰⁸ Film znázorňuje, jak jsou běžní lidé vystavováni na milost a nemilost kyborgů. Když Fisk zabíjí Ashu, nikterak se nesnaží skrývat svou tvář před okolními svědky. Je si jistý, že se nikdo z nich nepokusí zasáhnout a případně pokud ano, nebude pro něj představovat hrozbu. Necítí se ohrožen ani státními složkami, které hlídají celé město drony s kamerami – díky svým schopnostem dokáže skrýt svou identitu, čímž v digitálních systémech přestává existovat. Jeho moc mu umožňuje jednat dle jeho uvážení, nehledě na zákon nebo morálku, kterou pohrdá stejně tak, jako lidmi. Lidem tak nezbyvá nic jiného než s kyborgy jednat jako se skutečně nadřazenou skupinu lidí. Kyborgizace v nesprávných rukách se zde tedy ukazuje být stejně nebezpečnou, jako může být záměr umělé inteligence ovládnout člověka – jejich pohrdavé přístupy k morálce a lidské rase jsou totožné a neexistuje moc, která by je mohla usměrňovat.

4.3 Půjčovna masa

Třetím analyzovaným dílem je americký kyberpunkový seriál *Půjčovna masa* (v originále *Altered Carbon*), jenž byl režírován Laetou Kalogridisovou a vydaný v roce 2018 s Joelem Kinnamanem v hlavní roli. Žánrově tento film spadá pod kyberpunkový detektivní thriller. Původní předlohou tohoto filmu je stejnojmenná kniha, napsaná Morganem Richardem, vydaná v roce 2002.

4.3.1 Nástin děje

Děj tohoto seriálu se odehrává v budoucnosti, kdy jsou lidi plošně kyborgizováni tzv. bázemi, do nichž je uloženo vědomí. Hlavní postavou je Takeshi Kovacs, bývalý vyslanec s profesionálním výcvikem a člen teroristické skupiny, který se po 250 letech probouzí v

¹⁰⁸ CHARVÁT, Martin. *O nových médiích, modularitě a simulaci*. Praha: Togga a Metropolitan University Prague Press. 2017. ISBN 978-80-7476-121-8. Str. 219.

novém těle, aby vyřešil případ smrti Laurence Bancrofta – jednoho z nejmocnějších lidí, který vlastní dostatek prostředků k neustálému převtělování, a tedy nekonečnému životu. Bancroft si provádí pravidelně každé dva dny zálohy vědomí, aby v případě zničení bázi zůstalo jeho vědomí zachováno. Vše nasvědčuje faktu, že spáchal sebevraždu, avšak Bancroft tomu nevěří a nechává tedy svou smrt prošetřit Kovacsem. V průběhu vyšetřování se však ukazuje, že sebevraždu doopravdy spáchal, aby se vyhnul vzpomínce na usmrcení nevinné dívky, kterou nicméně nezabil z vlastní intence, neboť byl pod vlivem drogy. V závěru se ukazuje, že toto zabití zinscenovala Takeshiho sestra Rei, která pro vrahy ilegálně programuje báze obětí náboženským kódem, který zabraňuje opětovnému oživení obětí k usvědčení svých vrahů. Skrze vydírání Bancrofta zabránila uzákonění zákona, který umožňoval tento kód obejít. Zároveň Kovacs dochází ke zjištění, že má Rei na svědomí smrt ženy, kterou v minulosti miloval a při finálním souboji Rei, jakožto hlavního antagonistu, zabíjí.

4.3.2 Prostředí

Svět tohoto seriálu se nachází přibližně 300 let v budoucnosti. Ačkoliv bývá v kyberpunku zvykem, že svět je v mnohém podobný tomu dnešnímu, toto dílo předpokládá vesmírné cestování a nalézání nových prvků, které významně změnili podobu světa a lidstva. Země tak není jediná planeta ve vesmíru, která je obydlena člověkem. Tyto cizí planety jsou označovány jako „osídlené světy“, přičemž cestování probíhá za pomoci virtuálního odesílání vědomí do jiného těla, které je vypěstované, vyrobené nebo zabavené cizímu člověku. Právě tento motiv zde hraje zásadní roli, jež bude více prozkoumána v následující kapitole. Narace filmu se odehrává, alespoň v první sérii, ve městě Bay City, které stojí na místě původního San Francisca. O podobě planety není příliš referováno, je však zřejmé, že technologie a města pokrývají většinu povrchu.

Bay City naplňuje všechna očekávání kyberpunkového města – mrakodrapy sahají do oblak a jsou úzce vměstnané vedle sebe, což v kombinaci s všudypřítomnými obřími holografickými reklamami, jež svítí neonovými barvami, připomíná při letu shora základovou desku počítače. Struktura města je vertikálně rozdělená do několika pater, přičemž tato patra odpovídají sociálním stavům. Klasickou příměstskou periferii tak zde tedy tvoří spodní patro a aristokratická smetánka žije, podobně jako v předchozích filmech, zcela separována od zraku běžných lidí v oblacích. Mobilita je zde umožňována množstvím mostů, vedoucích mezi různými patry mrakodrapů, nebo futuristickými auty,

kteře klasicky vycházejí z konceptů osmdesátých let, avšak vylepšenými o trysky, umožňujícími létat. Zatímco obydlí v nejvyšší sféře působí jako historické zámky, kombinované s technologiemi, život ve spodní sféře připomíná undergroundové prostředí.

Svit slunce přes smog a budovy na zem téměř nedoléhá, a celý děj se tak odehrává spíše v šeru. Ulice jsou špinavé, plné odpadků a tmavých uliček s hotely, zápasnickými arénami, tetovacími salóny, klinikami a pochybnými bary. Sehnat v tomto prostředí zbraně či drogy nepředstavuje žádný problém. Motiv drog v tomto seriálu poměrně silně zdůrazněn. Když Takeshi obchoduje s pouličním dealerem, vyjmenovává mu nejméně pět druhů drog. Drogy se zde však nevyskytují pouze u pouličních obchodníků – genetickou mutací lidských pouzder je možné drogy začlenit do tělních tekutin a orgánů. Miriam Bancroftová, manželka Laurence Bancrofta nechává svá klonovaná pouzdra obohacovat o drogu zvanou „hřebec“. Látky této drogy jsou obsaženy v jejích slinách, potu nebo intimních partiích, čímž zintenzivňuje sexuální prožitky. Jak se v průběhu děje dozvídáme, není často možné odlišit realitu od virtuálního prostoru, a drogy zde tak poskytují určité vymanění se z všudypřítomného chaosu.

Jelikož budovy zabírají většinu prostoru, jedinou možností expanze sociálního prostoru představuje kombinování fyzického prostoru s virtuálním. Když si Takeshi aplikuje do sítnice digitální optickou čočku, objeví zcela novou podobu města. Reklamy se prolínají mezi lidmi a zapadlé ulice se stávají virtuálními arénami a podniky. Virtualita v tomto světě také dostává možnost zhmotnění. Takeshiho ústředním sídlem je virtuální hotel Havran, vedený majitelem Poem - „umělígency“, tedy umělou inteligencí, schopnou zhmotnění. Hotel představuje součást jeho digitálního kódu, což mu umožňuje virtuálně přestavět jinak starou budovu. Tento hotel je ztvárněn do podoby devatenáctého století, čímž je odkázáno na noirový aspekt, který se často vykytuje v kyberpunkové tematice. Kyberprostor je také využíván jako prostředí pro interakci s bázemi lidí. Vernon, Takeshiův pomocník, vlastní bázi své zabitě dcery, jelikož si ale nemůže dovolit nové pouzdro, setkává se s ní ve virtuálních vzpomínkách její duše. Jiným příkladem je ilegální mučírna, v níž je Takeshi mučen. Jeho tělo je připojeno k elektromagnetickým snímačům, což přenáší jeho vědomí do virtuálního prostoru, ve kterém je mučen a opakovaně zabíjen. Někteří trénovaní vojáci dokáží tento kyberprostor ovládnout, změnit a vymanit se z něj.

4.3.3 Báze

Jelikož je v tomto díle kyborgizovaná většina populace, nebudu se v této podkapitole zabývat konkrétní postavou, ale spíše koncepcí samotné báze.

Onou kyborgizací je zde tedy stažení lidské mysli do úložiště, které je pak vloženo do těla. Díky nespécifikované látce, objevené ve vesmíru, došlo lidstvo k možnosti kódování a uložení myšlenek, paměti a vědomí do technologického zařízení, zvané „kortikální báze“. V prvním roku života je lidské vědomí převedeno do této báze a uloženo do míchy. Tím, že toto zařízení obsahuje celé vědomí, je možné lidského ducha přenášet libovolně mezi různými těly, která se tak stávají pouhými pouzdry. V jedné scéně jsme mohli dokonce zjistit, že tuto bázi lze vložit i do zvířecího těla, čímž však došlo k rozkladu osobnosti. Pokud tedy někdo zemře, jeho báze je vyjmuta a uložena, případně vložena do jiného těla, což znamená, že má-li člověk dostatek prostředků, stává se nesmrtelným. Opravdová smrt nastává v případě tzv. „esesování“, tedy skutečné smrti, kdy je zničena báze. Lidské vědomí je tedy převáděno do virtuálního kódu, což s sebou nese i další důsledky. Ti nejmocnější aristokraté si mohou svou bázi pravidelně zálohovat, čímž se vymaňují i z opravdové smrti rozbitím báze. Jejich aktuální stav je odeslán do bezpečného místa, kde je zálohován a v případě smrti vložen do nového pouzdra. Přestože si nepamatuje nic, co se stalo mezi poslední zálohou a smrtí, jeho vědomí je zachováno. Někteří lidé si mohou také koupit nebo vyrobit kopii svého těla, do kterého vloží kopii svého vědomí a člověk tak existuje dvakrát. Pomocí genetiky a klonování dochází k maximalizaci potenciálu lidského těla a lidé tak mohou vypadat přesně tak, jak chtějí.

Tím se samozřejmě mění i princip trestání kriminality. Nepřátelé protektorátu, jež byli zatčeni, jsou vystaveni v muzeu terorismu, čímž figurují jako odstrašující případ. Lidské vědomí je extrahováno a uloženo, dokud nepomine doba trestu – tím, že nedochází ke chřadnutí lidského těla, může být lidská mysl ve výkonu trestu celá staletí. Jejich minulé těla jsou zabavena a použita jako pouzdra pro občany, kteří o ty své přišly. Po odpykání doby trestu tak přichází další trest v podobě nového těla, jímž může být tělo staré nebo zdeformované.

Je-li tedy lidské vědomí převáděno do virtuálního kódu a může být variabilně aplikováno do téměř jakéhokoliv organismu, jaký to má dopad na lidskou identitu? Člověk s takovouto bází představuje pojetí postčlověka Haylesové: „člověka i postčlověka chápu jako specifické konstrukce, vycházející z odlišných konfigurací tělesnosti, technologie a kultury. Mým výchozím bodem ve vztahu k člověku je tradice liberálního humanismu;

postčlověk se rodí ve chvíli, kdy se základem bytí místo vlastnického individualismu stává datová procedura.“¹⁰⁹ Díky jakési sci-fi látce, jež toto stažení vědomí umožňuje, se přitom obchází její argument, že je informace vždy závislá na svém médiu a může tak dojít k oné „kraniální liposukci“, kdy tělo poté zůstává prázdnou schránkou.¹¹⁰ Identita takového postčlověka není tvořena tělesností, ale jeho vzpomínkami a zážitky, které mohou být vloženy do virtuální reality, kde je s nimi možno komunikovat stejně tak, jakoby svá těla měli. Jejich charakter zůstává nepozměněn.

Role těla však ve vztahu k identitě nezůstává zbytečná. Začněme tím nejjednodušším argumentem – Ryker¹¹¹ byl kuřák, avšak Takeshi ne. Tělo má tedy vytvořenou závislost na nikotinu a Takeshi je tak nucen ve stresových situacích kouřit. Byť to není v tomto seriálu vyjádřeno přímo, je evidentní, že tělesnost skrze své biologické procesy ovlivňuje rozpoložení a charakter člověka. Byl-li Takeshi vložen do Rykerova těla, které prošlo vojenským výcvikem a genetickou úpravou, tak už pouze z faktu, že je toho schopen, může v určitých situacích jednat ofenzivně. Další argument pramení z momentu po probuzení po proběhlé transplantaci báze. Dojde-li k transplantaci do diametrálně odlišného těla, může dojít k rozpadu osobnosti. Tělo, které obýváme je určitým způsobem vnímáno okolím a utváří spojení s žitou realitou. V momentě, kdy je člověk vložen do těla opačného pohlaví, se musí vypořádávat nejen s jinou produkcí hormonů a jejich dopadem na vlastní charakter, ale také s faktem, že byl-li dříve heterosexuální muž, v obraze okolí je nyní homosexuální ženou, což jistě může zásadně ovlivnit jeho život. Podobná situace je nastíněna v úvodním díle, kdy je sedmiletá dcera vložena do těla staré ženy. Jelikož rodiče dívky neměli prostředky na koupi jiného těla, byla odkázána na krátký život dospělé ženy. Třetí argument je založen na faktu, že bez těla o životě nelze ani hovořit. Jak uvádí Haylesová, jsme „ztělesnění tvorové, žijící v a skrze ztělesněný svět“.¹¹² Přestože stažení lidské mysli do virtuálního kódu představuje vizi nesmrtelnosti, je spíše jakýmsi potenciálem, jelikož mimo tělo nebo kyberprostor, je vědomí uzavřeno v temnotě. Poslední argument plyne z vložení lidské báze do nelidského těla. V jednom z dílů bylo představeno, jak probíhá situace, kdy je lidská báze vložena do těla hada – implantovaný

¹⁰⁹ HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. ISBN 0-226-32146-0. Str. 33-34.

¹¹⁰ Ibidem. Str. 1.

¹¹¹ Ryker je původní majitel těla, v němž se nyní nachází Takeshi.

¹¹² HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. ISBN 0-226-32146-0. Str. 24.

člověk se po úvodním šoku stává oním zvířetem, tedy šílí. V duchu tohoto posthumanistického přístupu k tělesnosti vyjadřuje Haylesová své obavy:

„Pokud je mou noční můrou kultura obývaná postlidmi, kteří považují svá těla spíše za módní doplňky než za pozemské bytí, mým snem je verze postčlověka, který přijímá technologie, aniž by byl při tom sváděn fantaziemi neomezené moci a odtělesněné nesmrtnosti, který uznává a oslavuje konečnost jako podmínku lidské bytosti, a který chápe, že lidský život je zakotven v materiálním světě obří komplexity, na které závisí naše kontinuální přežití.“¹¹³

Zdá se tedy, že tělesnost představuje silný vliv na podobu lidské identity. Přesto však takováto kyborgizace představuje „cestu z bludiště dualismů, jimiž jsme si vykládali naše těla a naše nástroje“¹¹⁴, tedy vymanění se z dualismů jako jsou stáří a mládí, muž a žena, zvířecí a lidské, život a smrt nebo technické a organické. Jak již bylo uvedeno výše, s lidskou bází je možné hovořit také ve virtuálním světě. Tento prostor umožňuje každému účastníkovi nabytí podoby dle vlastních preferencí, a přesto se nezdá, že by změna virtuální tělesnosti měla vliv na účastníkovu identitu. Podobně jako v případě Miry Killianové, problém vlastní identity nevyvstává ani tak ze samotné kyborgizace, jako z faktu, že jedinec nemá dostatečné prostředky, aby svůj stav změnil a vybral si tělo dle vlastních preferencí. V místě, kde člověk díky bázím překračuje tělesné limity, se objevují limity mocenského rázu.

Nejsilněji řešený etický problém odtělesnění je v tomto seriálu především nesmrtnost. Bancroft, jeden z Methů, tedy lidí, kteří mají prostředky, aby dokázali žít věčně, zosobňuje vize, spojené s nekonečným životem. Jelikož Bancroft v podstatě nemůže zemřít a vlastní prostředky, jimiž si věčný život může užívat, neprojevuje přílišnou úctu k životu a spíše se snaží naplnit své stále zvrácenější záliby, jakými jsou např. zápasy na život a na smrt o lepší pouzdro nebo zabíjení prostitutek – těm však vždy koupí nové, lepší pouzdro. Jeho nesmrtnost pramení z neomezených možností náhrad vlastního těla, ale také ze záloh svého vědomí, jež si každé dva dny provádí a odesílá na vojenskou oběžnou stanici. Zde však ale stále platí Bostromův argument, kdy říká, že je klasickým nedorozuměním myslet si, že po přenosu vědomí zůstává tělo prázdné.¹¹⁵ Jeho vědomí

¹¹³ Ibidem Str. 5.

¹¹⁴ HARAWAY, Donna J. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century*. In: Simians, Cyborgs, and Women. New York: Routledge. 1991. ISBN 0-415-90387-4. Str. 181.

¹¹⁵ BOSTROM, Nick. *Transhumanist FAQ: A general Introduction, Version 2.1*. In: nickbostrom.com [online]. [cit. 8.5.2020]. 2003. Dostupné z: <https://www.nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf>. Str. 18.

není ani tak přeneseno, jako spíše okopírováno. Dojde-li tak k jeho smrti zničením báze, v novém těle se objeví jeho duplikát. Bancroft sám sebe považuje za Boha, když tvrdí, že je Bůh mrtev a nahradili ho Methti. Tento „boží komplex“ se u něj projevuje snahou vše řídit, a proto zabraňuje stárnutí jeho dětí, zejména syna, který by ho mohl nahradit. Často chodí do chudinských čtvrtí mezi lidi postižené morem a rozdává jim jídlo a deky, přičemž se nechává nakazit a umírá. Tím, že však přichází znovu, vzbuzuje u sociálně nejnižších skupin pocit skutečného božství. Zabíjením lidí a kupováním nových pouzder se taktéž staví do Boží role, kdy rozhoduje o osudu lidí, avšak jak sám ale tvrdí, nikdy by nikoho skutečně nezabil.

Bancroft zosobňuje představu, jak moc se mohou sociální nůžky rozevřít, pokud nejsou technologie dostupné všem. Chudoba a strach ze smrti často bývají příčinami, proč se lidé obracejí na víru v Boha. V Půjčovně masa je motiv náboženství poměrně silně znázorněn a představuje určitou protistranu vůči kyborgizaci. Masy nekatolíků na ulicích protestují proti stahování vědomí do bází, matka Ortegové je nekatolička, podávající ontologické otázky a jeden z klíčových antagonistů je náboženský fanatik. Všichni sdílejí myšlenku, že tato kyborgizace je proti lidské přirozenosti a člověk by měl mít pouze jeden život, jinak ho v posmrtném životě čeká peklo. Dobrovolně tak nechávají překódovat své báze, aby po smrti nemohli být znovu oživeni. Báze svých dětí nechávají taktéž překódovat, avšak po dosažení plnoletosti si mohou nechat kód odstranit.

Závěr

V předchozí kapitole jsem se věnoval analýze vybraných kyberpunkových filmů. Představil jsem prostředí filmů, v nichž technologie determinují podobu světa, avšak primárním cílem bylo analyzovat reprezentace vizí kyborgizace, představené skrze postavy jednotlivých kyborgů, na základě čehož by bylo možné odpovědět na mou první výzkumnou otázku: *jakým stylem je postava kyborga ve vizuální kultuře stereotypizována?* Výběr vzorku byl proveden tak, aby se principy kyborgizace mezi jednotlivými kyborgy lišili, což mi umožnilo zaměřit se především na elementární případy stereotypizace. Při utváření těchto stereotypizací jsem se zaměřoval především na jejich zobrazení a způsob kyborgizace, konotace, jež jsou s nimi spojeny, významy a role, které v daném prostředí sehrávají a otázky genderu.

První analyzovanou postavou byla Mira Killianová, která zosobňuje kyborgickou bojovnici se zločinem. Její kyborgizace tkví v kompletním nahrazení těla, přičemž organickou stránku tvoří pouze mozkové buňky. Díky svému syntetickému tělu představuje neohroženou zbraň v rukou národní organizace. Zde však tkví první problém kyborgizace těla. Haylesová tvrdí, že „když jsou těla utvářena jakožto informace, mohou být nejen prodány, ale také zásadně rekonstruovány v reakci na tržní tlaky.“¹¹⁶ Kyborgické tělo je tak záležitostí především poptávky a nabídky. Ve snímku bylo Mire několikrát naznačeno, že její tělo patří vládní složce, potažmo společnosti, jež ho stvořila. Rozhodne-li se Mira neuposlechnout rozkaz, případně využít své tělo k jiným než povoleným záležitostem, bude jí odebráno a zemře. Aby zároveň dosáhly tvůrci Miriina těla maximální loajality, smazali jí její vzpomínky, čímž jí připravili o identitu a její život je tak redukován na plnění rozkazů, což z ní činí spíše stroj než člověka.

Z tohoto přístupu k tělu tak plyne druhý problém kyborgizace, a to problém vlastní identity. Vzhledem k tomu, že nevlastní své tělo, vzpomínky a nemá zároveň žádný původ, ke kterému by se mohla upínat, je její identita téměř potlačena a objevuje se pouze ve způsobu rozhodování. Tělo se tak v tomto případě stává spíše vězením. Ačkoliv Donna Harawayová uvádí, že kyborg vynechává prvotní stupeň jednoty, ztotožnění s přírodou,

¹¹⁶ HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. ISBN 0-226-32146-0. Str. 42.

představované falickou matkou, a nemá tak žádný příběh o původu¹¹⁷, z je filmu zřejmé, že aby mohl člověk toto stvořené tělo přijmout jako svou identitu a zůstat přitom stále člověkem, potřebuje svůj původ znát. Krizi identity tak nepředstavuje samotný fakt, že má mechanické tělo, jako spíše podřízenost jeho majitelům.

Dalším důležitý aspektem této postavy je odkaz na její gender. Ačkoliv mohla být Mira vytvořena jako postava bez genderu, byla její mysl vložena do ženského těla, aby se dokázala se svým novým tělem lépe identifikovat. To poukazuje na fakt, že její genderová identita plyne především z její duše než z tělesnosti. Její feminita je skrze kyborgické tělo zdůrazňována, avšak s ohledem na její vůdčí roli a fyzické schopnosti jde spíše o znázornění vyrovnání genderových pozic.

Druhými analyzovanými kyborgy byli Grey Trace, jehož kyborgizace tkví v implantaci čipu s umělou inteligencí do míchy a antagonistická postava Fiska. Jelikož je Grey ochrnutý, Stem pro něj představuje možnost vymanění se ze svého handicapu tím, že mu umožňuje znovu ovládat své tělo. Opomeneme-li fakt, že díky sebeuvědomění představuje hrozbu, představuje tento typ kyborgizace, Moreovu představu „kreativní aplikování vědy a technologie k překročení „přirozených“ limitů, vrozených biologickým dědictvím, kulturou a prostředím“¹¹⁸ za účelem zlepšení života. Tím, že Stem dokáže komunikovat s jakýmkoliv zařízením nebo organismem, představuje vizi zrovnoprávnění lidstva ve smyslu tělesných a psychických predispozic, aniž by zároveň muselo docházet k augmentaci mechanických částí na tělo. Stem funguje jakožto určitý mediátor mezi mozkiem a připojenou extenzí. Zde se však objevuje problém určité závislosti na zařízení, kdy je člověk stavěn do pozice pouhého zadavatele zamýšleného úkonu. Jak uvádí Mitchell, „na rozdíl od klasicky chápané funkce nástroje mají tato všemocná zařízení charakter přímého napojení na nervový systém člověka, čímž transcendingly dispozice lidského těla. To znamená, že nad nimi nemáme přímou kontrolu, protože se spoléháme na roli softwaru jakožto mediátora mezi akcemi, které chci pomocí zařízení vykonat a které jsou následně vykonány.“¹¹⁹ Dojde-li tedy k selhání zařízení, ztrácí člověk kontrolu nad svým tělem. Jak je znázorněno ve filmu, Stem získává autonomii a přebírá vládu nad

¹¹⁷ HARAWAY, Donna J. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century*. In: Simians, Cyborgs, and Women. New York: Routledge. 1991. ISBN 0-415-90387-4. Str. 150-151.

¹¹⁸ MORE, Max. *The Extropian Principles, version 3.0*. In: mrob.com [online. cit. 3.5.2020]. 1998. Dostupné z: https://mrob.com/pub/religion/extro_prin.html

¹¹⁹ CHARVÁT, Martin. *O nových médiích, modularitě a simulaci*. In: MITCHELL, William. *Me++*. Praha: Togga a Metropolitan University Prague Press. 2017. ISBN 978-80-7476-121-8. Str. 220.

tělem, přičemž Grey je postaven do situace, kdy může pouze přihlížet zlu, které jeho tělo páchá.

Zde se tak opět objevuje problematika identity. Jak uvádí Haylesová, lidské vědomí nemůže opustit své médium,¹²⁰ což znamená, že nemůže dojít k jakémusi virtuálnímu sloučení myslí Greye a Stemu. V důsledku toho dochází tak ke střetu umělého a lidského vědomí v jednom těle, kdy autonomní správa těla, ovládaná sociopatickou umělou inteligencí, přivádí lidskou mysl k rozkladu.

Na postavě Fiska je zároveň představena jistá svrchovanost technologicky upravených lidí. Fiskovo tělo prošlo rozsáhlou kyborgizací, určené zejména k bojovým účelům. Na základě toho doslova pohrdá běžnými lidmi a neváhá je tak jako podřazený druh zabíjet.

Poslední analyzovanou kyborgizací byly tzv. báze, které představují plošnou kyborgizaci lidstva. Do těchto digitálních schránek je v prvním roce života člověka uloženo jeho vědomí, vzpomínky a myšlenky. To pak člověku umožňuje vymanění se ze smrtelnosti těla, které zastává roli pouhého pouzdra. Lidská identita je tak oddělována od tělesnosti, což naplňuje posthumanistické vize, spojené s člověkem jakožto datovou procedurou, o které hovoří Harawayová, když tvrdí, že kyborg představuje „cestu z bludiště dualismů, jimiž jsme si vykládali naše těla a naše nástroje“¹²¹ Přesto je v seriálu poukazováno na fakt, že tělesnost hraje v lidské identitě podstatnou roli, a to na základě několika principů. Biochemické procesy v lidském těle ovlivňují charakter a rozpoložení lidské mysli, tudíž je-li člověk např. vložen do těla kuřáka, pociťuje abstinenci příznaky a s tím související psychické stavy. Pokud je člověk vložen do diametrálně odlišného těla, v rámci okolní společnosti také nabývá konotací, spojených s jeho pohlavím, věkem nebo vzhledem. Další princip se projevuje v momentě, kdy člověk tělo nemá. Jak uvádí Haylesová, jsme „ztělesnění tvorové, žijící v a skrze ztělesněný svět“.¹²² Nemá-li tak člověk tělo, nelze hovořit o životě. Poslední princip představuje vložení lidské mysli do zvířecího těla, čímž dochází k rozkladu osobnosti.

¹²⁰ ¹²⁰ HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. ISBN 0-226-32146-0. Str. 1.

¹²¹ HARAWAY, Donna J. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century*. In: *Simians, Cyborgs, and Women*. New York: Routledge. 1991. ISBN 0-415-90387-4. Str. 181.

¹²² HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. ISBN 0-226-32146-0. Str. 24.

Jelikož lze díky bázi s člověkem hovořit v kyberprostoru, kde zůstává jeho identita stejná, lze vyvodit, že podobně jako v případě Miry nevystává problém vlastní identity ze samotné kyborgizace, ale spíše z ekonomických důsledků, kdy člověk nemá dostatek prostředků, aby si své tělo vybral sám.

Ekonomické prostředky tedy zároveň umožňují nesmrtelnost. Pro případné zničení báze, tedy skutečné smrti, si Bancroft vytváří zálohy svého vědomí. Tato nesmrtelnost poukazuje na fakt, že nerovnoměrná distribuce technologií ve společnosti může vést ke zbožšťování nejmocnější skupiny lidí.

Vzhledem k výše popsaným aspektům kyborgizace tedy lze vyvodit několik stereotypizujících faktorů. Nejzásadnějším projevem kyborgizace je problém vlastní identity. Všechny analyzované postavy jsou ztvárňované jako lidé, jejichž identita je rozpolcena mezi strojem, případně jinou osobností a vlastním uvědoměním. Tento problém však neplyne ze samotného faktu, že jsou kyborgy, jako z faktu, že nemohou ovlivnit podobu svého těla, případně vzpomínek. Miřino tělo je vlastněné a ovládané jeho tvůrci, Grey podléhá vůli Stemu a lidé s bázemi jsou odkázáni na život v těle, které jim systém přidělí. Důsledkem je tak rozpolcení osobnosti, kdy se Mira cítí být spíše androidem než člověkem, Grey postupně ztrácí pojetí reality a lidé s bázemi nedokáží přijmout fakt, že jsou v důsledku přepouzdrění staří, opačným pohlavím nebo dokonce zvířaty. Spojení s vlastní identitou je tak redukováno pouze na vzpomínky a vlastní původ.

S tím je spojena také otázka genderu. Přestože v těchto dílech nebyl kladen příliš důraz na gender, je evidentní, že na má utváření identity většiny postav zásadní vliv. Mira byla vložena do ženského těla z důvodu lepšího přijetí nového těla. Greyova kyborgizace nesehrává v souvislosti s genderem příliš velkou roli, vzhledem k faktu, že lidské tělo zůstává téměř nezměněno. U lidí, jimž bylo vědomí převedeno do bází, hraje gender naopak zásadní roli, jelikož při vtělení do těla opačného pohlaví dochází často k rozpadu osobnosti.

Třetím stereotypem je jejich ztvárnění jakožto nebezpečných entit, jimž se „nevylepšení“ lidé nemohou příliš rovnat. Mira představuje nejúčinnější vojenskou zbraň, schopné vlastního uvažování, čímž převyšuje schopnosti robotů i lidí. Grey, který je ovládán Stemem má maximalizovaný potenciál lidského těla, díky čemuž dokáže běžet velkou rychlostí bez únavy, dokonale analyzovat prostředí a strojově rychle reagovat. U lidí s bázemi se jejich nebezpečnost projevuje tím, že se mají možnost vtělit se do geneticky upravených těl s nadlidskou silou a reflexy.

S tím souvisí další stereotyp, který se týká jisté svrchovanosti kyborgů nad lidmi. Jejich augmentace představují nástroj pro zavádění vlastních pravidel, v nichž není brán ohled na zákony, pravidla nebo lidské životy. Mira díky svým schopnostem překonává tvůrce svého těla a bouří se tak proti systému, který ji ovládá. Grey bere zákon taktéž do vlastních rukou, když se pomocí Stemu mstí za smrt své ženy. Fisk své pohrdání lidmi otevřeně vyjadřuje, když tvrdí, že lidé by měli sloužit kyborgům. Bancroft díky svým možnostem často rozhoduje o osudu a tělesnosti ostatních, čímž se, s ohledem na svou nesmrtelnost, ztotožňuje s Bohem.

Představovaným stereotypem je ale také zachování života, kterou kyborgizace umožňuje. Míře bylo její organické tělo nahrazeno robotickým, avšak bez tohoto zákroku by zemřela. Grey zůstal ochrnutý, což vyústilo v pokus o sebevraždu, avšak po implantaci Stemu byl opět schopen své tělo ovládat. Báze pak představují neomezené vtělování do nových pouzder, což činí lidstvo potenciálně nesmrtelné.

Na otázku „*jakým stylem je postava kyborga ve vizuální kultuře stereotypizována?*“ tedy mohu odpovědět takto: kyborg představuje nebezpečnou entitu, jíž bylo díky technologiím umožněno přežít. V souvislosti se svými možnostmi se staví do pozice nad lidmi a bývá často zbožšťována. Její augmentace však způsobují rozpory v identitě, kdy technologická část výrazně ovlivňuje tu organickou, zejména pokud je pohlaví nového těla v rozporu s genderem.

Na základě tohoto tak mohu odpovědět na svou druhou výzkumnou otázku: „*jaké jsou vize a představy vztahu organického a technického v budoucím světě, jež jsou zobrazovány skrze stereotypní reprezentace postavy kyborga?*“ Vztah organického a technického je v budoucím světě těchto děl značně problematický. Předkládané pojetí tohoto vztahu je vždy doprovázeno ovlivněním organické stránky člověka, což má zásadní dopad na jeho identitu a vztah k ostatním lidem. Kyborg je vnímán jako bytost, která stírá hranice mužského a ženského, přirozeného a nepřirozeného a organického a technického, ne vždy je však rozměňování těchto hranic spojováno s vizí lepší budoucnosti. Jak tvrdí Bostrom, „přestože je veškerý pokrok změnou, ne všechny změny jsou pokrokem.“¹²³ Technologická část může být ovládána zvenčí, čímž se lidské vědomí dostává do určitého uvěznění ve svém těle. Přesto ale představuje kyborgizace možnost vymanění se z tělesných daností a smrti, čímž se může stát prostředkem pro zrovnoprávnění

¹²³ ¹²³ BOSTROM, Nick. *Transhumanist FAQ: A general Introduction, Version 2.1*. In: nickbostrom.com [online]. [cit. 29.5.2020]. 2003. Dostupné z: <https://www.nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf>. Str. 4.

společenského postavení lidí. Bude-li však distribuce těchto technologií zatížena ekonomickými faktory, dochází naopak k prohlubování sociálních nerovností, vedoucí ke zbožšťování mocenské elity.

Mou hypotézou zároveň bylo, že vztah organického a technického, reprezentovaný skrze postavu kyborga, variuje mezi normalitou a nepřirozeností. Prostředí filmu *Duch ve stroji* vnímá Miru jako přirozenou budoucnost člověka, kdy tento kyborg představuje pouze rozsáhlejší zákrok do lidského těla. Stejně tak je tomu i v *Půjčovně masa*, když plošná kyborgizace tvoří běžnou součást života. Objevují se zde však náboženské skupiny, které tuto kyborgizaci považují za nepřirozený zásah do lidské existence, jež bude v posmrtném životě trestána Bohem a zavádějí si do svých bází kód, zabraňující opětovnému oživení. Greyova kyborgizace je pak vnímána jako nepřirozený zásah do lidského těla a okolní postavy se ho spíše děsí. Vzhledem k tomuto tedy lze říci, že má hypotéza byla pravdivá a nelze kyborgizaci jednoznačně označit za přirozenou nebo nepřirozenou.

Citovaná literatura

Knihy:

AUSTIN W. Allan, WRIGHT C. Davis. *Space and Time: Essays on Vision of History in Science Fiction and Fantasy Television.* Jefferson, North Carolina: MrFarland & Company, Inc. 2010. ISBN 978-0-7864-3664-4.

BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin.* Olomouc: Periplum, 2001.

BAUMAN, Zygmunt & LYON, David. *Liquid Surveillance: A Conversation.* Cambridge; Malden: Polity Press. 2013. ISBN 978-0-7456-6402-6.

DYER, Richard. *Stars.* Londýn: British Film Institute. 1998. ISBN 0-85170-648-7

FISKE, John. *Understanding Popular Culture.* Londýn: Routledge. 1990. ISBN 0-415-07785-X

FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů.* Praha, 2001. ISBN 80-238-7569-8.

GIBSON, Wiliam. *Vypálit Chrom.* Brno: Návrat. 1998.

HALL, Edward. T. *The Silent Language.* USA: Bantam Doubleday Dell Publishing Group Inc. 1973. ISBN 978-0-385-05549-9

HARAWAY, Donna J. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century.* In: *Simians, Cyborgs, and Women.* New York: Routledge. 1991. ISBN 0-415-90387-4. Str. 149-183.

HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics.* Chicago: University of Chicago Press, 1999. ISBN 0-226-32146-0.

CHARVÁT, Martin. *O nových médiích, modularitě a simulaci.* Praha: Togga a Metropolitan University Prague Press. 2017. ISBN 978-80-7476-121-8

LÉVY, Pierre. *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace.* Cambridge: Perseus Book, 1999. ISBN 0-7382-0261-4.

LÉVY, Pierre. *Kyberkultura: Zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu „Nové Technologie: Kulturní spolupráce a komunikace“.* Praha: Karolinum, 2000.

LIESSMANN, Konrad Paul. *Teorie nevzdělanosti: omyly společnosti vědění.* Praha: Academia, 2008. ISBN 978-80-200-1677-5.

- MCLUHAN, Marshall.** *Člověk, média a elektronická kultura; výbor z díla.* Brno: Jota, 2000. ISBN 80-7217-128-3.
- MCLUHAN, Marshall.** *Jak rozumět médiím: extenze člověka.* Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0296-2
- MCQUAIL, Dennis.** *Úvod do teorie masové komunikace.* Portál: Praha, 2002.
- MCROBBIE, Angela.** *Postmodernism and Popular Culture.* Londýn: Routledge. 1994. ISBN 0-203-263553
- MITCHELL, J, William.** *e-topia: život ve městě trochu jinak.* Praha: Zlatý řez. 2004. ISBN 80-902810-3-6.
- NEGROPONTE, Nicholas.** *Digitální svět.* Praha: Management Press, 2001
- OLŠA, J., NEFF, O. a ADAMOVIČ, I.** *Encyklopedie literatury science fiction.* Praha : AFSF. 1995.
- PEPPERELL, Robert.** *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain.* Bristol: Intellect Books. 2003. ISBN 1-84150-883-7.
- PERKOWITZ, S.** *Digital People: From Bionic Humans to Androids.* Washington D.C. : Joseph Henry Press, 2004.
- ROMPORTL, Jan.** *Kapitoly z historie kybernetiky.* Plzeň: Západočeská universita v Plzni. ISBN 978-80-261-0185-7.
- SALOMON, Jean-Jacques.** *Technologický úděl.* Praha: Filosofia, 1997
- SMOLÍK, Josef.** *Subkultury mládeže: Uvedení do problematiky.* Praha: Grand Publishing, a.s. 2019. ISBN 978-80-247-2907-7.
- STARR, Michael.** *Wells meets Deleuze: The Scientific Romances Reconsidered.* Jefferson, North Carolina: McFarland, 2017. ISBN 978-1-4766-6835-2.
- STERLING, Bruce.** *Zrcadlovky.* Plzeň: Laser-books s.r.o, 2009. ISBN 80-7193-082-2
- THOMPSON, Kristin.** *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod.* In: Illuminace 10. 1998.
- TŮMA, František.** *Kybernetika.* Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni. 2003. ISBN 80-7082-990-7.
- WIENER, Norbert.** *Cybernetics or Control and communication on the animal and the machine.* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. 1985.
- YIN, K. Robert.** *Case Study Research. Design and Methods.* Londýn: Sage Publications
- ŽÁČKOVÁ, Petra.** *K čemu konvergují nové technologie?* Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, 2015. ISBN 978-80-261-0574-9.

Online zdroje:

BAVER, Kristin. 2018. *Designing Star Wars: Cyborgs, Twisted and Evil*. In: StarWars.com [online]. Dostupné z: <https://www.starwars.com/news/designing-star-wars-cyborgs>

BOSTROM, Nick. *A History of Transhumanist Thought*. In: nickbostrom.com [online]. [cit. 3.5.2020]. 2005. Dostupné z: <https://www.nickbostrom.com/papers/history.pdf>

BOSTROM, Nick. *Transhumanist FAQ: A general Introduction, Version 2.1*. In: nickbostrom.com [online]. [cit. 1.5.2020]. 2003. Dostupné z: <https://www.nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf>

CLYNES, M. E., KLINE. N. S. *Cyborgs and space*. In: Astronautics [online]. [cit.5.4.2020]. 1960. Str. 27. Dostupné z: http://www.guicolandia.net/files/expansao/Cyborgs_Space.pdf

ČSFD.cz: *The Six Million Dollar Man* [online], Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/70004-the-six-million-dollar-man/komentare/>

Deathlok. In: Hero.fandom.com [online]. [cit. 3.4.2020]. Dostupné z: <https://hero.fandom.com/wiki/Deathlok>

ELLIS, Lindsay. 2017. *Stranger Things, IT and the Upside Down of Nostalgia*. In: youtube.com. [cit 19.5.2020]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=Radg-Kn0jLs&feature=emb_logo

FUKUYAMA, Francis. *Transhumanism*. In: foreignpolicy.com [online]. [cit. 5.5.2020]. 2009. Dostupné z: https://foreignpolicy.com/2009/10/23/transhumanism/?fbclid=IwAR0ehv3FuT3NC-R6uvXt4L2AvS-CSuWckIhA4daPuw_A2JMEuFpFCQFeUBQ

GIBSON, William. *The Future Perfet.* In: Time [online]. [cit. 17.5.]. 2001. Dostupné z: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1956774,00.html>

Iron Man. In: comicvine.gamespot.com [online]. [cit. 3.4.2020]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/iron-man/4005-1455/>

KIRTCHEV, A. Christian. *A Cyberpunk Manifesto.* In: project.cyberpunk.ru. [cit. 13.5.2020]. 1997. Dostupné z: http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_manifesto.html.

LEBLANC, Lauraine. 1997. *Razor Girls: Genre and Gender in Cyberpunk Fiction.* In: Project.cyberpunk.ru [online]. [cit. 2.4.2020] Dostupné z: http://project.cyberpunk.ru/idb/genre_and_gender_in_cyberpunk_fiction.html

MACEK, Jakub. *Kyberprostor (Cyberspace).* In: Revue pro média [online]. [cit. 17.5.2020]. 2003. Dostupné z: <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/kyberprostor.htm>

MALEČKOVÁ, Dita. *Ecce post homo (New Meadia Art 2 – Posthumanismus.* In: Eccentric Club. cz [online]. [cit. 30.4.2020]. Dostupné z: <http://www.eccentricclub.cz/2015/01/ecce-post-homo-new-media-art-2-posthumanismus/>

MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím.* In: Zápisník z médií a kultury [online]. 2009. [cit 10.4.2020]. Dostupné z: <http://sylfida.blog.cz/0906/marshall-mcluhan-jak-rozumet-mediim>

MORE, Max. *H+: True Transhumanism.* In: metanexus.net [online]. 2009. [cit. 1.5.2020]. Dostupné z: <https://www.metanexus.net/h-true-transhumanism/>

MORE, Max. *The Extropian Principles, version 3.0.* In: mrob.com [online. cit. 3.5.2020]. 1998. Dostupné z: https://mrob.com/pub/religion/extro_prin.html

Niel Harbisson. In Wikisofia [online]. [cit. 12.4.2020]. Dostupné z: https://wikisofia.cz/wiki/Neil_Harbisson

Síla. In *Starwars.fandom.com* [online]. [cit. 2.4.2020]. Dostupné z <https://starwars.fandom.com/cs/wiki/S%C3%ADla/Legendy>

TEDx Talks. 2018. *What Is It Like To Be A Cyborg?* In: Youtube [online]. [cit. 11.4.2020]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?time_continue=886&v=FPIaU8QJh3g&feature=emb_logo.

VALERA, Luca. *Posthumanism: Beyond Humanism?* In: *aebiotetica.org* [online]. [cit. 7.5.2020]. Dostupné z: <http://aebioetica.org/revistas/2014/25/85/481.pdf>

VOLEK, Jaromír. *Populární kultura*. In: *revue pro média* [online]. [cit. 17.5.2020]. Dostupné z: http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/popularni_kultura.htm

VIGO, Julian. *The Ethics of Transhumanism And The Cult of Futurist Biotech*. In: *forbes.com* [online]. [cit. 1.5.2020]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/julianvigo/2018/09/24/the-ethics-of-transhumanism-and-the-cult-of-futurist-biotech/#f1b907a4ac54>