

Články

KULTURNÍ STATKY
VE VĚKU KYBERNETICKÝCH SYSTÉMŮ

Bill Nichols

Počítač je víc než objekt: je také ikona a metafora, která naznačuje nové způsoby uvažování o nás samých a našem prostředí, nové způsoby konstrukce obrazu toho, co znamená být člověkem a žít ve světě lidí. Kybernetické systémy zahrnují celou řadu strojů a přístrojů, které vykazují schopnosti počítačů. Takové systémy mají dynamický, byť omezený, inteligenční kvocient. Telefonní sítě, spojovací družice, radarové systémy, programovatelné laserové videodisky, roboty, zásahy genového inženýrství do buněk, raketové navigační systémy, videotextové sítě, to všechno vyazuje schopnost vytvářet informace a provádět akce. To všechno je kybernetické potud, že jde o samoregulační mechanismy nebo systémy uvnitř predefinovaných limitů a ve vztahu k predefinovaným úkolům. Tak jako se kamera objevila, aby symbolizovala celistvost fotografických a filmových procesů, počítač přišel, aby představoval celistvé spektrum sítí, systémů a zařízení, které ilustrují kybernetické či „automatizované, ale inteligentní“ chování.

Tento esej se pohybuje na poli výzkumu, na které vstoupil přede mnou již Walter Benjamin, nejvýrazněji ve svém eseji z roku 1936, *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. Mým úmyslem je vlastně posunout Benjaminův výzkum dál a tázat se, jak kybernetické systémy, symbolizované počítačem, představují souhrn transformací v našem sebereflekтуjícím konceptu a v realitě významu, která je souměřitelná s transformacemi v sebereflekтуjícím konceptu a v realitě, tak jak ji definuje technická reprodukce, symbolizovaná kamerou. Tento záměr nutně čelí dilematu bytostné ambivalence směřované vůči tomu, co ustavuje naše imaginární. Jinak, což je v tomto případě nikoliv starostlivý rodič, ale systémy umělé inteligence, které jsme se zde rozhodli zkoumat. Takováto ambivalence jistě proniká Benjaminův esej a je v nejlepším případě dialektická, v nejhorším prostě rozporná. Abychom to vyjádřili trochu pozitivněji, tyto systémy, vůči kterým zkoumáme a ohmatáváme hranice naší vlastní identity, vyžadují podléhat dvojí hermeneutice pochyb a odhalování, ve které musíme respektovat negativní, průběžně dominantní tendenci k ovládnutí a pozitivní potenciál kolektivnosti.¹⁾ Pokud jde o právo, bude co nejnázorněji analyzována dominance ovládnutí nad kolektivností.

1) Tento koncept dvojí hermeneutiky vychází z knihy: Fredric J a m e s o n , *The Political Unconscious*. Ithaca, Cornell University Press 1981. Viz zvláště její poslední kapitulu.

To, na co bych se chtěl zaměřit, je tedy několik charakteristických momentů původního Benjaminova eseje, kontrastních charakteristik kybernetických systémů a systémů technické reprodukce, dále ustavit centrální metaforu, s jejíž pomocí lze tyto kybernetické systémy pochopit, a dále si položit otázku, jak tato metafora nabývá reálné síly, jak různé instituce legitimizují své postupy, přehodnocují jejich logický základ a modifikují jejich obraz ve smyslu této metafory. Zvláště pak bych si chtěl položit otázku, jak se určité předpojatosti v nazírání na kybernetiku institucionalizovaly v takových oblastech, jako je právo. V tomto, jako i jiných případech je možno vyzorovat jisté napětí mezi osvobozujícím potenciálem kybernetické imaginace a ideologickou tendencí zachovávat existující formy sociálních vztahů. Zaměřím se na kulturní statky – jejich procesy, operace – a budu předpokládat, že kultura je něco podstatného: zahrnuji do ní texty a praktiky, umění a aktivity, jež dávají konkrétní formu vztahu, který máme ke stávajícím podmínkám převládajícího výrobního způsobu a různým výrobním vztahům, jež vytváří. Jazyk (language), promluva (discourse) a sdělení (message) jsou ústřední pojmy. Jejich styl a rétorika je základem. Kolem každého „faktu“ a „data“ se hromadí všechny skutečnosti a důkazy, všechno „co je za tím“, přesvědčivá, afektivní tkáň promluvy. Je v povaze této významové tkáně, uspořádané do diskursivních formací a institucionalizovaných arén, že dochází k boji, a tak vzniká sémióza.

Technická reprodukce a filmová kultura

Benjamin rozebírá shody mezi třemi typy změn: ve výrobním způsobu, v povaze umění a v kategoriích percepce. V samém základu industriální společnosti spočívá montážní linka a masová výroba. Technologická inovace umožňuje těmto procesům přesáhnout do sféry umění, oddělit od jejich tradiční rituální (či „kultovní“) hodnoty novou a výraznou tržní (či „exhibiční“) hodnotu. Tato transformace též strhává s umění jeho „auru“, kterou Benjamin míní jeho autentičnost, jeho návaznost na sféru tradice: „Pravost nějaké věci je souhrn všeho, co si s sebou od vzniku nese, od trvání hmotného až po historické svědectví.“²⁾

Aura předmětu si vynucuje pozornost. Ať jde o umělecké dílo či přírodní krajinu, konfrontujeme se s ním právě jen na jednom místě. Na tomto místě, u onoho objektu, v úkonu rituálu nebo v kontemplaci s ním a jeho jedinečností, v něm odhalujeme jeho užitnou hodnotu. Objekt disponující aurou, přírodní či historickou, neživotnou či lidskou, nás vtahuje do sebe jako by „měl schopnost ohlížet se zpátky“.³⁾

Jednou věcí, kterou technická reprodukce není schopna – již z definice – reprodukovat, je autentičnost. U uměleckého díla to působí na samo jádro změny. „...technická reprodukce osvobozuje poprvé ve světové historii umělecké dílo z přiživování na ri-

2) Walter Benjamin, Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. In: W. B., *Dílo a jeho zdroj*. Přeložila Věra Saudková, Praha 1979, s. 20.

3) Walter Benjamin, *Schriften I*. Frankfurt am Main 1955, s. 461.

tuálu.“⁴⁾ Dřívější rituální základ ustupuje novému v umění politiky, u Benjamina zvláště politiky mas a masových hnutí, u kterých fašismus představuje vzdypřítomné nebezpečí. Možnosti důkladné emancipace jsou drženy v šachu. S ekonomickým systémem, který obklopuje prostředky technické reprodukce, zvláště u filmu, kde „představování iluzivního světa a spekulace s dvojsmyslnostmi“⁵⁾ nás imunizuje vůči schopnosti kamery uvést nás v „nevědomou optiku“, odhalující ty formy interakce, jež náš zrak pomíjí: „Je-li pro nás již něčím běžným onen pohyb, jímž natahujeme ruku po zapalovači nebo po lžičce, sotva víme něco bližšího o tom, co se přitom vlastně mezi rukou a kovem odehraje, nemluvě již o tom, jakým různým výkyvům našich duševních stavů se tento neznámý pochod podrobuje. Tu zasahuje kamera všemi svými pomocnými prostředky, se svým klesáním a stoupáním, se svými přeryvy a vydělováním, se svým zpomalováním a zrychlováním průběhu akce, se svým zvětšováním a zdobňováním věcí.“⁶⁾

Objekty bez aury nahrazují mystično. V pozoruhodně jasnozřivé pasáži, kterou vykázal do poznámky, Benjamin rozebírá, jak v dobách, kdy demokracie čelí nebezpečí fašismu, otevírá politická praktika cestu podivné transformaci herce. Technická reprodukce poskytuje herci neohraničené publikum, na rozdíl od ohraničeného publika divadla nebo – pokud jde o politika – parlamentu. „Tato změna vykazuje stejnou tendenci u filmového herce jako u vládnoucího politika, bez ohledu na rozdílnost speciálního zaměření. Žádá se vykazování výkonů, které lze podrobovat zkoušce a navíc, které lze za určitých společenských podmínek přenášet. To je výsledek nového výběru, výběru prováděného před aparaturou, z něhož vítězně vycházejí star a diktátor.“⁷⁾

Změny jako náhrada aury mystikou korespondují s třetí závažnou změnou, kterou uvádí Benjamin, změnou v kategorii percepce. Otázka, zda film nebo fotografie je umění, je zde podřazena otázce, zda umění samo nebylo radikálně transformováno ve své formě a funkci. Radikální změna v povaze umění znamená, že se změnily i samotné naše způsoby nazírání světa: „Ve velkých dějinných obdobích se s celkovým způsobem existence proměňuje u lidského kolektivu také druh a způsob smyslového vnímání.“⁸⁾

Technická reprodukce pořizuje *kopie* viditelných objektů, jako jsou malby, horské hřbety, dokonce lidské bytosti, které až dosud byly považovány za jedinečné a nezaměnitelné. Přivádí průmyslovou revoluci ke kulminaci. Všudypřítomná kopie slouží také jako zvnějšněná manifestace samotného díla industriálního kapitalismu. Dláždí cestu pro nazírání a rozpoznávání, pro podstatu a rozsah vlastních změn, které technická reprodukce sama produkuje.

Jaký element filmu nejvýrazněji dosvědčuje tuto novou formu percepce ve věku strojů? Pro Benjamina je to element, který nejlépe dosahuje toho, nač aspiroval dada-

4) W. B e n j a m i n, *Umělecké dílo...*, s. 22.

5) Tamtéž, s. 32.

6) Tamtéž, s. 35.

7) Tamtéž, s. 43-44.

8) Tamtéž, s. 20.

ismus – „střídání dějiště a změna místa záběru, což obojí doléhá na diváka jako nárazy“.⁹⁾ Film dosahuje těchto změn pomocí stříhové skladby. Střih v dané sekvenci vytrhává věci z jejich původního místa a znovu je přerovnává v neustále proměnlivých kombinacích, které znemožňují kontemplaci tak jako v malířství. Střih násobí kolážovou schopnost spojit dvě skutečnosti do jednoho plánu, který jim zřejmě co do juxtapozice nekonečné řady skutečností nevyhovuje. Jak prohlásil Georges Bataille, „...transgrese není negací záповědi, překračuje ji a završuje“. V tomto duchu střih překračuje a završuje projekt dadaistů, v jejich vědomém rozhodnutí strhnout auru s uměleckého díla, a raných francouzských etnografů, kteří si libovali v podivných juxtapozicích artefaktů různých kultur.

Střih má osvobozující schopnost posunovat umění od rituálu směrem k aréně politického zájmu. Vrací pracujícímu člověku pohled na svět v jeho tvárnosti. Benjamin píše: „Potřeba vystavovat se účinkům šoku je druhem lidského přizpůsobování očekávaným nebezpečím, která hrozí ze všech stran. Film odpovídá změnám, jež sahají hluboko do apercepčního ústrojí, změnám, jež v rámci soukromé existence prožívá každý chodec vtažený do velkoměstské dopravy a jež v historickém měřítku prožívá každý občan dnešního státu.“¹⁰⁾

„Na jedné straně rozmnožuje film náš přehled o determinujících banalitách, které řídí naši existenci, vždyť filmové detaily z inventáře vnějšího světa objevují zpravidla na věcech běžně známých skryté podrobnosti a kamera se geniálně zaměřuje k průzkumu všedního prostředí, na druhé straně nám však film současně otevírá nesmírné a netušené pole k volné hře! Naše výčepy a velkoměstské ulice, naše kanceláře a zařízení našich pokojů, naše nádraží a továrny nám připadaly jako svět, do kterého jsme zakleti bez naděje na únik. Nyní přišel film a rozrazil toto vězení třaskavinou načasovanou na desetinu vteřiny, a my můžeme uprostřed těchto trosek, široko daleko rozmetaných, bezstarostně podnikat své dobrodružné výpravy.“¹¹⁾

Technická reprodukce zahrnuje osvojení originálu, ačkoliv u filmu bledne dokonce i pohyb originálu: to, co je zfilmováno, bylo pro zfilmování předem naaranžováno. Tento proces osvojení plodí jistý slovník: výrazu „záběr“ (take nebo shot) se užívá k natočení scény, zatímco zastavení záběru a jeho úprava se nazývá „střih“ (cut). Násilné znovuospořádání fyzického světa a jeho významů způsobuje šokové efekty, které Benjamin považuje za nutné, máme-li být na úrovni doby technické reprodukce. Výbušný, násilný potenciál, který popisuje Benjamin a oslavuje Brecht, je to, co dominující film musí zakrýt, ztlumit a udržet na uzdě. A jaký výbušný potenciál může být umístěn v počítači a jeho kybernetických systémech, aby se odstranila dřina a lopota, aby se podpořila kolektivnost a soudružnost, aby se posílila vzájemná propojenost systémových sítí a designu, toto vše musí být oslabeno a ovládnuto informačním průmyslem, který lokalizuje, kondenzuje a konsoliduje tuto potenciální demokratizační moci do hierarchií kontroly.

„Střih – propojení různorodých prvků se smyslem šokovat publikum – se stává Benja-

9) Tamtéž, s. 37.

10) Tamtéž, s. 45-46.

11) Tamtéž, s. 34.

minovi hlavním principem umělecké produkce v technologické éře.¹²⁾ Rozvíjení nových způsobů nahlížení až do okamžiku, kdy se stávají zvykem, není pro Benjamina záležitostí ideologie, ale transformace. Nejsou to zvyky starého, ale nového způsobu: je to zručnost, kterou je obtížné si do důsledků osvojit, protože je v opozici k ideologii. Úkolům, které před námi vyvstávají v tomto „rozhodujícím dějinném zlomu“, nelze vyhovět kontemplací. „Jsou jen postupně zvládnuty podle návodu taktilní recepce, zvykem.“¹³⁾ Šoky nutné k tomu, abychom se přizpůsobili hrozícím změnám, mohou být kooptovány díky optice, kterou poskytuje kulturní průmysl. Jediná pomoc se týká podle Benjamina těch zkušeností, které on sám přijal za své: návyky nové senzibility, která má sklon přeorganizovat a rekonstruovat realitu, návyky literárního stylu zaměřené na to, aby zahalečům ulevily od jejich přesvědčení, zvyklosti pracujících vrstev trénovaných nejen na to, aby vyráběly a reprodukovaly existující výrobní vztahy, ale aby reprodukovaly právě tyto vztahy v nové osvobozující formě: „Nahlížet kulturu a její normy – krásu, pravdu, skutečnost – jako umělá uspořádání, podléhající objektivní analýze a srovnávání s ostatními možnými stavy“ se stává výhodným nejen pro surrealisty, ale i revolucionáře.¹⁴⁾

Proces adopce nových způsobů nahlížení, které důsledně navrhuje nové formy sociální organizace, se stává paradoxním či dialektickým, jestliže tyto transformace, které plodí nové zvyky, nové vize, jsou znovu ožívovány a bytostně obnovovány existujícími formami sociální organizace, které obsahují potenciál k jejich překonání. Ale tento proces se vyvíjí tak či onak stále dál. Mnohem méně to znamená pro kulturu technické reprodukce, která dosáhla bodu podobného tradici zakotvené v Benjaminově době, než pro kulturu elektronického rozsevu a computerizace.

Mohli bychom se tedy tázat, jak je novými prostředky elektronické výpočetní techniky a digitální komunikace přizpůsobován náš smysl pro realitu. Zavádějí snad tyto technologické změny nové kulturní formy do výrobních vztahů, podobně jako nám „šok z nového“ pomáhá emancipovat se od pojetí sociálních vztahů a kulturních forem jako přirozených, zřejmých a nadčasových? Rozdíl mezi industriálním kapitalismem, dokonce i v jeho „pozdní“ fázi monopolní koncentrace, a informační společností, která ani tolik „neprodukuje“, jako generuje své základní formy ekonomických zdrojů, je pro nás rozdílem stále důvěrněji známým. Přivodily kybernetické systémy změny v našem vnímání světa, který si podržuje svůj osvobozující potenciál? Je pochopitelné, že například současné transformace v ekonomické struktuře kapitalismu, doprovázené technologickými změnami, zavádějí méně individualizované, komunálnější formy percepce podobné té, jež doprovázela rituál bezprostředního obcování a jeho auru, ale která je nyní zprostředkována anonymním systémem elektronických vazeb a simulací přímé konfrontace? Má dnes stříh svůj ekvivalent v interaktivních simulacích a simulovaných interakcích, jimž jsme vystaveni podle předem definovaných

12) Terry Eagleton, *Marxism And Literary Criticism*. Berkley University of California Press 1976, s. 63.

13) W. Benjamin, *Umělecké dílo...*, s. 38.

14) James Clifford, *On Ethnographic Surrealism*. „Comparative Studies In Society And History“ 23, 1981, č. 4, s. 559-564. Zde Clifford podává vynikající popis vzájemného ovlivňování surrealismu a jistých tendencí ve francouzské etnografii dvacátých let.

limitů? Vede snad umělecké dílo ve věku postmodernismu alespoň potenciálně k apercepcím „hloubkové struktury“ postindustriální společnosti, srovnatelné s aperceptivními objevy odhalovanými technickou reprodukcí ve věku industriálního kapitalismu?

Kybernetické systémy a elektronická kultura

Benjaminovy argumenty, které jsme zde průběžně shrnuli, můžeme nahlédnout z jiné perspektivy tím, že vyzdvihneme několik charakteristik spojených s raným, podnikatelským kapitalismem, monopolním kapitalismem a nadnárodním či postindustriálním kapitalismem.

Napodobeniny (simulakra, rozuměj napodobeniny originálu, tj. masové kopie v procesu technické reprodukce – pozn. překl.) uvádějí klíčovou otázku, jak se kontrola informace vyvíjí směrem ke kontrole smyslové zkušenosti, interpretace, inteligence a poznání. Síla simulace se rozvíjí až k samému srdci kybernetické matérie. To předpokládá simulaci jako imaginární „Jiné“, které představuje míru naší identity a tím naznačuje tytéž formy intenzivní ambivalence, které kdysi prováděl pečující rodič: pzáruka identity založená na tom, co nikdy nemůže být učiněno částí „Já“. V raném kapitalismu byl člověk definován ve vztahu k zvířecímu světu, který vyvolával fascinaci a zaujetí, odvrhnutí a odpor. Lidské zvíře se podobalo, ale zároveň odlišovalo od všech ostatních zvířat. V monopolním kapitalismu byl člověk definován ve vztahu ke světu strojů, který vyvolával svou vlastní, výrazně se odlišující směs ambivalencí. Lidský stroj se podobal, ale zároveň odlišoval od všech ostatních strojů. V postindustriálním kapitalismu je člověk definován ve vztahu ke kybernetickým systémům – počítačům, geneticky konstruovaným organismům, ekosystémům, expertním systémům, robotům, androidům, cyborgům, které všechny vyvolávají ty formy ambivalence, vyhrazené pro „Jiné“, jež je měrou nás samých. Lidský cyborg se podobá, ale zároveň odlišuje od ostatních cyborgů. Díky těmto transformacím přetrvávají otázky po jinakosti. Lidská identita je stále ve hře, podléhá změnám, je zranitelná výboji a modifikacemi, jako samotné metafoxy naznačované imaginárními „Jinými“, které jim dávají formu, samu od sebe proměnlivou. Metafora, která něco představovala (a která byla považována za reálnou), se stává simulací. Simulace odkazuje jakoukoliv předchozí skutečnost, jakoukoliv auru či denotát, do historie. Rámce se hroutí. Co bylo pevně fixováno, je uvolněno. Nové identity, ambivalentně adoptované, začínají převažovat.

ILUMINACE

Bill Nichols: Kulturní statky ve věku kybernetických systémů

PODNIKATELSKÝ KAPITALISMUS	MONOPOLNÍ KAPITALISMUS	NADNÁRODNÍ KAPITALISMUS
pára a mechanická energie	elektřina a petro- chemická energie	mikroelektronika a nukleární energie
vlastnická práva	sociální práva	copyright a patenty
příroda jako jinakost/ dobývání přírody	cizinci jako jinakost/ dobývání třetího světa	poznání jako jinakost/ dobývání inteligence
nacionalismus	imperialismus	multinacionalismus
předstupeň dělnické třídy	předstupeň vrstvy konzumentů	předstupeň vnitřně propojené vrstvy
tuberkulóza – přírodní kontaminace	rakovina – autokontaminace zrůdným jedincem	AIDS – nedostatečnost jedince (zhroucení imunitního systému, které odlišuje jedince od prostředí)
– izolace jedince od ohrožujícího prostředí – snížená odolnost vůči agresivním látkám – zvýšená individualizace	– izolace zrůdné tkáně od jedince – snížená odolnost vůči autokonzumaci	– izolace jedince podporou umělého života – snížená odolnost vůči systémovému zhroucení – zvýšený sklon k paranoi
realismus	modernismus	postmodernismus
film	televize	počítač
technická reprodukce	okamžitý přenos	logicko-ikonické simulace
reprodukovatelné situace	všudepřítomný výskyt	proces absorpce a zpětné vazby
kopie	událost	čip (a VDT displej)
subtext vlastnictví	subtext	subtext ovládání zprostředkování
obraz a reprezentace	koláž a juxtapozice	napodobeniny

Samotný koncept textu, ať už jde o jedinečný originál, či jednu z mnoha kopií, proniká téměř všemi diskusemi o kulturních formách zahrnujících film, fotografii a jejich analogy ve věku elektronické komunikace, televize (kde myšlenka „toku“ představuje důležité vylepšení). Ale v kybernetických systémech počíná samotný koncept „textu“ zásadně prokluzovat. Ačkoli textuální element může být stále ještě izolován, jak uvidíme, systémy na počítačové bázi jsou primárně více interaktivní než jednosměrné systémy, a systémy s otevřeným systémem více než ty s pevným. Dialog regulovaný a rozšiřovaný digitálním výpočtem (komputací) přesouvá důraz z autorství na „síťové zprávy“ („messages-in-circuit“),¹⁵⁾ které si podržují pevnou, ale výbušnou, průběžně proměnlivou formu. Souvislost mezi zprávou a substrátem je uvolněna: slova na vytištěné stránce jsou nevymýtelná; text na VDT (video display terminal) je pohotově proměňován. Text sděluje smysl toho, že je určen pro nás. „Message-in-circuit“ je určen pro nás, ale i my ho můžeme sami předávat dál; modus je v zásadě interaktivní či dialogický. To, co je nejvíc po přirozenosti textuální – pevná ROM paměť (read-only-memory) a software – nám už ovšem určeno není. Takové texty jsou určeny strojům. Ony definují operační procedury, které v konečném výsledku vyvolávají dojem, že počítač nám osobně odpovídá, a to tak, že simulují procesy konverzace nebo interakce s jinou inteligencí, aby dosáhly žádaného výsledného efektu.

Tak jako při „střetnutí tváří v tvář“, kybernetické systémy nabízejí a také vyžadují téměř vždy okamžitou odpověď. To je hlavní příčina úskalí práce s nimi a zároveň zdroj -fascinace mimo ni. Všudypřítomnost technicky reprodukované kopie zajišťuje širokou dostupnost a strhává auru spojenou se specifickou fyzickou lokalizací. Bezprostřednost a zpětná vazba kybernetické komunikace rovněž narušuje stav „polozábavy“ (semi-distraction), která je podle Benjamina charakteristická pro film a fotografii. Časový tok a nepostižitelná kvalita jedinečného okamžiku onoho „střetnutí tváří v tvář“ je postupně vtělována do systému, který je schopen kdykoli restaurovat, modifikovat či transformovat podle našeho přání kterýkoli námi určený okamžik. Kybernetické interakce se mohou stát velmi náročnými, více než jsme vůbec schopni si představit na základě naší zkušenosti s texty, a to i s texty se silnou vypovídací schopností. Naše reakce musí být téměř okamžitá, zarývající se reflexivně do očí a prstů jako sportovní rutina. V tom je zhouba „automatizovaného počítačového pracoviště“, ale také potěšení z videohry. Zkušenosti hráči videoher popisují svou činnost jako interaktivní rituál, který je absolutně pohlcuje. Asi tak, jak to říká jistý David, pětatřicetiletý právník, v rozhovoru s Sherry Turklem. „...zní to trochu směšně, chcete-li, ale je to skoro něco jako Zen. Když mohu něco totálně řídit a přitom se vůbec necítím řízen. Jste absolutně pohlceni a jde tam o všechno... Buď se dostanete skrz tohle malé bludiště, takže ten chlapík vás nespolkne, anebo to nedokážete. A pokud se dokážete na tohle zaměřit a pokud jste schopni se opravdu naučit dělat to, co máte, pak teprve jste opravdovým partnerem ve hře“.¹⁶⁾

15) Viz např. eseje ve svazku III *Form and Pathology in Relationship* Gregory B a t e s o n a (in: *Steps to an Ecology of Mind*. New York 1972), kde tento výraz zavádí a aplikuje na různé situace.

16) Sherry T u r k l e , *The Second Self: Computer and the Human Spirit*. New York 1984, s. 86.

Zvýšená schopnost testovat prostředí, kterou Benjamin oslavuje u filmu („vedoucí natáčení v ateliéru zaujímá přesně stejné místo jako vedoucí testu při zkoušce schopností“)¹⁷⁾ zajisté pokračuje i u kybernetické komunikace.¹⁸⁾ Dialogový mód počítače přivádí umění toho „co kdyby“ dokonce dále, než učinilo oko kamery, tím, že rozšiřuje otázku „co kdybych byl schopen vidět dále než lidské oko“ na otázku „co kdybych byl schopen učinit hmatatelnými ty možné transformace existujících stavů, které individuální mysl stěží pojme“.

Jestliže se technická reprodukce zaměřuje na otázku reprodukovatelnosti a poskytuje autentičnost a původní problematičnost, pak kybernetická simulace předkládá zkušenost a novou problematičnost, skutečnou samu o sobě. Místo aby kybernetická komunikace reprodukovala a alterovala náš vztah vztah k originálnímu dílu, simuluje a alteruje náš vztah k prostředí a myslí. Jak uvádí Jean Baudrillard, „namísto usnadnění komunikace vyčerpává se (totiž informace, „síťová zpráva“) v *inscenování* komunikace... toto je gigantická simulace procesu, se kterým jsme obeznámeni“.¹⁹⁾ Místo abychom se setkali s reprezentací sociálních praktik rekódovaných do konvencí a znaků jiného jazykového či znakového systému, jako film, střetáváme se simulakry, napodobeninami, které představují novou formu sociální praktiky se svou vlastní zákonitostí a nereprezentují nic. Fotografický obraz, slovy Rolanda Barthes, naznačuje, že „jsi byl při tom“, co se zde reprezentuje, co se zde prezentuje in absentia. Počítačová simulace naznačuje pouze, že „jsi zde“ (teď a tady) a že „jsi nepřišel odamtud“, odkud pochází to, co je zde prezentováno. Při tom se drží těch quasigenetických algoritmů, které umožňují tuto simulaci zpřítomnit, totiž uvést do existence *sui generis*. Počítačové systémy simulují – kromě jiných věcí – dialogické či jiné kvality samotného života. Individuálně se stává pouhou lokalizací bez historického rozměru uvnitř řetězce promluv, beze zbytku vyznačeného těmi logickými operandy (shifters), které jej či ji lokalizují v průběhu řečového aktu („já“, „zde“, „nyní“, „ty“, „tehdy“). Ve „střetnutí tváří v tvář“ může být toto „já“, společné všem mluvčím, ohýbáno tak, aby představovalo určitou část „já“, která je slovy nepostižitelná. Odpovíme-li na otázku „Jak se máte?“ slovy „Ujde to“, namísto „Skvěle!“, naznačuje to trochu odlišný stav mysli či způsob vyjadřování a otvírá pole emotivité a empatii. To, co nemůže být reprezentováno jazykem přímo (tělesné, živoucí „já“, které je slovy popsáno, či naopak vynecháno), může významně ohýbat řeč a dialog, navzdory radikálnímu vyloučení jakékoli doslovné reprezentace.

Nicméně „já“ a „ty“ jsou v kybernetických systémech striktně vztažná zájmena (propositions) nepřipínající se k žádnému podstatnému jménu (body), k žádné živoucí in-

17) W. B e n j a m i n, *Umělecké dílo...*, s. 43.

18) Steven J. H e i m s, *John von Neuman and Norbert Wiener: From Mathematics to the Technologies of Life and Death*. Cambridge, Massachusetts 1980. Heims popisuje, jak výzkum protiletectké obrany vedl Juliana Bigelowa a Norberta Wienera k rozvinutí matematické teorie „co nejlepší predikce budoucnosti na základě neúplných informací o minulosti“ (s. 183). Pokud jde o celkový pohled na dějiny kybernetických teorií a kognitivní psychologie v kontextu s jejich vojensko-průmyslovými počátky, srov.: Paul N. E d w a r d s, *Formalized Warfare*. Nepublikovaný rukopis. University of Santa Cruz, 1984.

19) Jean B a u d r i l l a r d, *The Implosion of Meaning in the Media and the Emplosion of the Social in the Masses*. In: Kathleen W o o d w a r d (Ed.), *The Myths of Information*. Madison 1980, s. 139.

dividualitě. V prostoru lidské intersubjektivitě odhalujeme interface systémů, rozmezí mezi cyborgy, které selektivně propouští informaci, aniž se táže po vědomí či nevědomí, přání či vůli, empatii či svědomí – tak, jak je uchována u simulovaných forem. Dokonce i výjimky jako ELIZA, program navržený k simulaci terapeutické situace, potvrzují toto pravidlo. „Já“ a „ty“ fungují jako partneři v procesu terapie pouze pod podmínkou, že jsou dodržována predefinovaná rozmezí. Jak poznamenává Sherry Turkle, jestliže ve své komunikaci užijete výrazu „matka“, a pak řeknete „pohovořme si o cestách vedoucích k nukleárnímu odzbrojení“, ELIZA vám dá patrně nesmyslnou odpověď.²⁰⁾ Takovéto simulace mohou způsobit šok plynoucí z vědomí identifikace určitého fundamentálního procesu, ale také nás dávají v šanc říši komunikace a výměně postojů, která je zcela zbavena intersubjektivních sedimentů přímého setkání. Kybernetické systémy určují formu, vnější výraz myšlenkových procesů (pomocí „síťových zpráv“), takže sám základ sociální soudržnosti a vědomí je zprostředkován počítačovou technologií. Kybernetická interakce dosahuje, spolu s jinou (inteligentní aparaturou) simulace samotného sociálního procesu.

Kybernetický dialog může poskytnout osvobození od mnoha zřejmých rizik přímého setkání, nabízí iluzi ovládnutí. Intelligence, takto užitá, poskytuje vnadidlo, které se ukazuje být mnohem atraktivnější pro muže než pro ženy. Zpočátku se zdá, že by to mohlo být přínosem, zvláště pokud jde o to, vypadat, či se dívat. Dívání se je intenzívně obtěžkaný akt, který Benjamin silně zanedbává, ale který naopak zdůrazňují feministické kritiky z poslední doby, zaměřené vůči tomu, co v hollywoodské produkci převládá. Dívání se je zde traktováno jako primárně mužský akt a „to, že se na mě někdo dívá“ jako stav ženský, který je – pokud jde o film – posilován voyeuristickým okem kamery, vytvářejícím vzorce, které sugerují identifikaci s mužskou aktivitou a ženskou pasivitou, a celým hvězdným systémem, který institucionalizuje to, jak se pohledu užívá prostřednictvím ikonografie fyzického těla.²¹⁾ Kybernetické systémy, které simulují dialogickou interakci nebo střetnutí tváří v tvář, tohle vše obcházejí, ale vylučují nejen fyzické já nebo jeho vizuální reprezentaci, ale také technologickou podstatu filmu, která často reprezentuje sexuální odlišnost uvnitř mužsky orientované hierarchie.

Skutečnost přehlížení sexistického kódování pohledu, potud správná, pokud funguje, zanedbává jiné formy hierarchizovaného kódování, sdružené kolem otázky, zda fascinace kybernetickými systémy není již sama o sobě sexuálně podmíněná (tj. primárně maskulinní) fenomén (nemluvě o dokonce ještě zřetelnějším sexuálním kódování, které propůjčuje téměř všem videohrám výraznou auru agresivní, militantní aktivity). Námi kladené otázky po sexistické podstatě dívání se, tak, jak je kódována filmovým textem, a důsledky, které to má pro náš přístup k takovýmto textům, patrně mohou být jen odsunuty, ale ne zcela vyloučeny. (Převážně maskulinní) fascinace *ovládáním* simulovaných interakcí nahrazuje (převážně femininní) fascinaci „tím, že se na mě někdo dívá“ na promítaném obraze. Simulovaná intersubjektivita jako produkt automatizovaného, ale inteligentního systému, vzývá svou vlastní, svéráznou psychodyna-

20) Sherry Turkle, c. d., s. 264.

21) Laura Mulvey, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. „Screen“ 16, 1975, č. 3, s. 6-18.

miku. Technická reprodukce představuje výzvu fetišistovi: zvláštní vztah vůči obrazům herců či politiků namísto nějaké přímější vazby. Objekt-fetiš – obraz jiného, které nastupuje na místo jiného – se stává centrem pozornosti, zatímco fetišističtí nazírači přihlížejí ze své anonymní a voyeuristické, vidoucí, leč neviděné svatyně uprostřed publika. Ale na výstupu počítačových systémů je zdůrazněna simulace interakce a proces sám. Zaujatost tímto *procesem* se stává objektem fetišizace spíše než reprezentace, jejichž vlastní status jako produkovaných objektů byl maskován. Kybernetická interakce zdůrazňuje spíše *fetišistický* než fetišový objekt: místo taxonomie hvězd nacházíme galaxii počítačových podivínů. Důsledky systémů bez aury, systémů, které nahrazují přímé střetnutí a jinak realizují neuchopitelné projekce a možnosti, je právě fetišismus takovýchto systémů a procesů ovládnutí sebe samých. Fascinace je pevně zabydlena v podřízenosti lidské vůle operačním omezením většího systému. Můžeme promlouvat k systému, jehož ochota odpovídat nám zaručuje prapodivný pocit moci a kontroly, ale – jak zjistil již Paul Edwards – „Ačkoli individua... zajisté činí rozhodnutí a kladou si cíle plynoucí ze zřetězení příkazů, není jim dána možnost volby, pokud jde o konečné cíle a hodnoty systému. Jejich ‚volby‘ jsou... permutacemi a kombinacemi predefinované sestavy.“²²⁾

Touha provádět kontrolu nad složitým, leč predefinovaným logickým universem nahrazuje touhu pohlížet na obraz Jiného, nad nímž si divák může představovat sebe sama, včetně toho, že má cit pro míru této kontroly. Explosivní síla dynamitu skrytá v zlomku sekundy, tolik vynášena do nebe Benjaminem, je obsažena v kanálech psychopatologie, nepodléhajících apercepci nebo kontrole – mechanismům, které dávají právo nejvyšší kontroly filmové technologii nebo kybernetickému systému. Tyto mechanismy – výměny pohledu mezi kamerou, postavami a divákem, nabíjení napodobenin složitými problémy a působivými řešeními – jsou základnou, na které dochází k zaujetí, a které nelze naplnit v rámci definice systému samotného. Právě zde, v tomto bodě musí být užito dynamitu.

S počítačem a kybernetikou je to ještě obtížnější než s kamerou a filmem. I Benjamin poznamenává, jak těžký je úkol zakrýt ve filmu výrobní prostředky, zabránit kameře, veškerému pomocnému příslušenství a štábu v tom, aby mohlo docházet k narušování fikce. Exponování takovéto odlišné scény za kamerou je stálým nebezpečím a přináší riziko, že křehká slupka důvěry bude roztržena. Jenom takové uspořádání mezi kamerou a divákem je přijatelné, které uchovává iluzi fiktivního světa bez kamer, světel, režisérů, dekorací atd. Benjamin to komentuje spíše se zálibou surrealisty v prapodivných juxtaopozicích, než jako marxista. Pohled na skutečnost zde (ve filmech), zcela oproštěný od technického vybavení, se stal vrcholem zručnosti. Pohled na bezprostřední realitu se stal orchidejí uprostřed říše technologie.²³⁾

Ukazuje se, že tato orchidej bezprostřední reality jako mechanický pták ze závěru *Modrého sametu* (Blue Velvet; David Lynch, 1986) byla neustále chována pod sklem, abychom použili výmluvný obrat Frederica Jamesona o současném vězení jazyka, ale Benjamin nevěnuje bližší pozornost ani procesu, kterým je produkován iluzionistický

22) P. N. Edwards, c. d., s. 59.

23) W. Benjamin, *Umělecké dílo...*, s. 32.

svět, ani narativní strategii k němu přidružené. Přípomínky produktivních procesů jsou mu zcela čitelné v neposlední řadě díky snaživému úsilí nutnému k jejich zamaskování. „Ta jiná scéna“, ve které se vlastně postupně objevuje fantazie a fikce ztvárněná konceptuálně i mechanicky, může snad být potlačena, ale není zcela zahlazena. Pokud to není bezprostředně vidět, číhá právě za pohledy mimo obraz, kde přesahy fiktivního světa často kolidují se světem kamerové techniky v jednom rozměru a se světem diváka ve druhém. Uchovává si svou schopnost vnucovat se při každém střihu a hrozí odhalením při jakékoli tendenci k nepravděpodobnosti či eskamotérství, kterým vrcholí narativní pokusy o závěr příběhu.

U kybernetických systémů se tento jiný výjev, ze kterého je odvozen komplex ovládaných světů, ustupuje dále z centra pozornosti. Dominující procedury nás už neoslovují, aby vyvolaly závan nedůvěry; oslovují kybernetický systém, mikroprocesor počítače, aby nás zatahly do svých operací. Tento jiný výjev byl nahrazen logickými obvody a paměťovými čipy, „strojovým jazykem“ a interfejsovými kartami. Čip nahrazuje kopii. Tak jako technická reprodukce kopií odhalila schopnost industriálního kapitalismu reorganizovat, jinak uspořádat svět okolo nás tím, že jej podává jako zboží umění, automatizovaná inteligence čipů odhaluje schopnost postindustriálního kapitalismu simulovat a nahradit svět okolo nás tím, že podává jako zboží zkušenost nejen vnější svět, ale také vnitřní svět vědomí, inteligence, myšlení a intersubjektivitu.

Čip je čistý povrch, čistá simulace myšlení. Jeho materiálový povrch je jeho význam – bez historie, bez hloubky, bez citu. Kopie reprodukuje svět, čip ho simuluje. Je to rozdíl mezi schopností předělat svět a schopností jej vymazat. Mikroelektronický čip nás vtahuje do světa, designu života, který si pěstuje fetišizovaný poměr k simulaci jako svého druhu nové realitě, založený na schopnosti kontroly, v rámci simulace toho, co už se jednou kontrole vzpíralo. Orchideje bezprostřední reality, které byl ještě Benjamin uvyklý obdivovat, se nyní staly papírovými květinami kybernetické simulace.

Elektronická simulace místo technické reprodukce. Fetišistické propadnutí procesu logické simulace před fascinací fetišizovaným objektem touhy. Touha po dialogickém či interaktivním a iluze ovládnutí se střetává s touhou po pevně daném, ale nedostižném a iluzi vlastnictví. Narace a realismus nás vtahují do vztahu identifikace s aktivitami a kvalitami postav. Emulace je možná stejně jako zvýšení vlastní hodnoty. Estetická libost dovoluje revizi světa, ze kterého povstalo umělecké dílo. Tím, že posiluje to, co je, nebo tím, že navrhuje to, co by mohlo být, umělecké dílo i nadále podléhá dvojí hermeneutice podezření a prozrazení. Technická reprodukce proměňuje rozhodně základní výrazy, ale metonymický či indexní vztah mezi synkretickým uměním a sociálním světem, ke kterému se vztahuje, představuje i nadále základní hledisko.

Po zákonu kontrastu kybernetické simulace nabízejí možnost totální náhrady všech přímých vztahů říší empirie jdoucí až za jejich hranice. Tento projekt má, tak jako film, své počátky v expanzi industrialismu devatenáctého století. Symboličtí předchůdci cyborgů – stroj jako seberegulující systém – byly ty oživené seberegulující systémy, které skýtal zdroj okouzlení, jemuž se ani muzea nemohla vyrovnat: zoo a botanická zahrada. Na počátku všech komplexních výstav, při Velké výstavě roku

1851 královna Viktoria hovořila o „největším dni našich dějin, kdy byl shromážděn celý svět přírody a umění na zavolání královny měst“. Tyto stálé výstavy – zoo a botanická zahrada – uváděly nové formy zástupné zkušenosti, zcela odlišné od estetické zkušenosti s originálním uměním či jeho technicky reprodukoványými kopiemi. Zoo se vrací k živým důkazům světa, který bychom už jinak nemohli znát, a předkládá ho nyní jako jasně regulovaný. Předkládá zkušenost na stupni, který je zásadně odlišný, jakožto výsledek vykořenění z originálního kontextu. Indiferentní, neohrožený a neoohrožující pohled zajatých zvířat poskytuje výmluvné svědectví rozdílu mezi zoo a přírodním výskytíštěm, ke kterému odkazuje. Rozdíl ve významu toho, co se zdá být tímtéž, pohled, ukazuje, že změny kontextu zavedly nový systém významů, novou promluvu či jazyk.

Namísto šoků ze střihu, který nabízí „opravdové prostředky užití“ adekvátní „hlubokým změnám v aperceptivním aparátu“ během éry industriálního kapitalismu, zoo a botanická zahrada vystavují predefinovaný seberegulující svět bez jakékoli reality vně jejich vlastních hranic. Tyto světy se tedy mohou stát mezemi našeho porozumění světu, ke kterému odkazují, ale o kterých máme jen zřídka přímé poznatky. „Rezervace“ nebo „africká savana“ jsou simulací uvnitř zoo, botanické zahrady či diorámy. Pohlcení těmito napodobeninami a smysl pro kontrolu, kterým disponují, může být alternativním prostředkem užití adekvátním aperceptivním změnám vyžadovaným ekonomii služeb a informace.

Systémy na bázi počítačů rozšiřují možnosti související se zoo a botanickou zahradou mnohem dále. Ideální simulace by byla dokonalá replika, nyní *ovládaná* kýmkoli, kdo kontroluje algoritmy její simulace – stav, který je s velkou představivostí podán ve filmech jako *Stepfordské paničky* (The Stepford Wives; Bryen Forbes, 1974) nebo *Blade Runner* (Blade Runner; Ridley Scott, 1982) a patrně již dosažen, pokud jde o jisté biogeneticky konstruované mikroorganismy. Kdo navrhuje nebo ovládá tyto systémy, a k jakému účelu, to se stává otázkou centrálního významu.

Kybernetická metafora: autotransformace a realita

Problémy navádění protiletectkých zbraní na extrémně rychlé cíle naznačily cesty výzkumu a rozvoje inteligentních mechanismů schopných predikce budoucích stavů či postavení, a to mnohem rychleji než dokáže lidský mozek. Hlavními prioritami zde byly rychlost, účinnost a spolehlivost, to jest vysoce rychlé, bezchybné systémy. ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), první digitální počítač velkého výkonu byl zkonstruován, aby řešil právě tento problém tím, že prováděl balistické výpočty při obrovských rychlostech, čímž umožňoval, aby byl na výstupu ihned aplikován na regulaci palebné trajektorie protiletectkých střel.

Muži, kteří se sešli, aby řešili problémy tohoto druhu a kteří formalizovali na konferenci Macy Foundation svůj přístup k řešení paradigmat informační teorie a kognitivní psychologie, představují pojmy v kybernetice: John von Neuman, Oswald Weblen, Vannevar Bush, Norbert Wiener, Norman McCulloch, Gregory Bateson a Clau-

de Shannon – abychom jmenovali jen některé.²⁴⁾ Takovýto výzkum je předzvěstí toho, že na scénu přicházejí ústřední metafory kybernetické imaginace: nejen člověk jako automatizovaný, ale inteligentní systém, ale také automatizované inteligentní systémy jako člověk, nejen simulace reality, ale také realita simulace. Tyto metafory povstávají z formulace otázky, stále ještě nezodpovězené otázky, kterou na 6. konferenci Macy Foundation položil John Stroud: „Víme velmi mnoho o tom, jak technické zařízení přivádějící informaci k navaděči (protiletectvé zbraně) a jak celý systém, od navaděče až po střelu, funguje. Takže máme lidského operátora, obklopeného z obou stran mechanismy, se kterými jsme perfektně obeznámeni a musíme se ptát: Jaký stroj jsme to umístili doprostřed?“²⁵⁾

Tato otázka po „stroji uprostřed“ a simulace reality přesně odpovídá poslednímu návrhu Jeana Baudrillarda, aby akční síly simulace nastolily hyperrealitu, kterou přijímáme jen zpola, ale kterou zřídka dokážeme vyvrátit. „Hyperrealita významové komunikace: realita je knockoutována tím, že je něco, co je ještě reálnější než ona sama.“²⁶⁾ Takové metafory se tedy stávají více než jen odhalením podobnosti, s konečnou platností dosahují totožnosti. Termín Norberta Wienera „cyborg“ (cybernetic organism) v sobě zahrnuje novou identitu nazírající napodobeniny (simulakra), které obklopují člověka jako organismus, místo aby nazírala lidi redukováné na automaty. Následkem toho se očekává, že lidský kognitivní aparát (on sám je hypotetický konstrukt podle vzoru kybernetického modelu automatizované inteligence) bude komunikovat se světem prostřednictvím simulace.

Náš kognitivní aparát zachází s reálnem jakoby obsahovalo vlastnosti, které vykazují napodobeniny. Reálné se stává simulací. Napodobeniny na druhé straně slouží jako mýtotvorný impuls v tom smyslu reality, který předpokládáme za simulací. Střízlivý příklad toho, oč tu jde, nalezneme v reagonomickém konceptualizaci války. SDI (The Strategic Defense Initiative) představuje obrovskou videohru „Bitva cyborgů“, ve které hráči soutěží o to, kdo zachrání svět od nukleárního holocaustu. Reaganova simulovaná válečná výzbroj promění elektromagnetické silové pole sci-fi filmů z padesátých let, které čelily monstrům a kreaturám z arsenálu lidské destruktivní představivosti, na superozonové vesmírné pluh. Hvězdné války budou verzí bezpečného sexu v mezinárodním konfliktu. Ani jedna kapka nebezpečných tělesných tekutin našich protivníků, žádná jejich nukleární ejakulace se nedostane do kontaktu se svobodným světem.

Reaganova simulace války jako náhrada reálné války nezávisí výlučně na SDI. Při invazi na Grenadu a náletu na Libyi jsme ji již viděli při práci. Pokaždé nám to připomínalo válečnou realitu: ikonografie heroických válečníků, vůdců v plné bojové pohotovosti, smělá rozhodnutí, všemocná technologie a obrovské spojené úsilí společně

24) Pokud jde o detailnější rozbor tohoto synergismu mezi rozvojem kybernetiky a vojenských potřeb, srov. P. N. Edwards, c. d. Ke kybernetické teorii alkoholismu a schizofrenie srov. G. Bateson, c. d., a Watzlawickovu, Beavinovu a Jacksonovu studii o lidských interakcích v systémovém rámci v *Pragmatics of Human Communication*.

25) John Stroud, *Psychological Moments in Perception - Discussions*. In: H. Van Foerstra et al., *Cybernetics: Circular Causal and Feedback Mechanism in Biological and Social Systems*. Transactions of the Sixth Macy Conference, New York 1949, s. 27-28.

26) J. Baudrillard, c. d., s. 139.

vytořily obraz vojenského vítězství, obraz rychlé rozhodné akce, která definuje „americkou vůli“.

Tyto napodobeniny války se vedou proti imaginárnímu nepříteli v lacanovském smyslu a v běžném chápání nepřítele, u kterého se předpokládají ty varianty, které jsou umožněny predefinovanou představou premis a priorit zahraniční politiky: grenadská či libyjská hrozba se objeví na videoobrazovkách americké politické reprezentace. Letitá zkušenost s komunistickými lžemi vede k přesnému a rychlému rozpoznání stavu věcí. Ronny má prst na spoušti. Tyto simulace postrádají rozsáhlé katastrofické důsledky reálné války, ale to nezmenšuje reálnost této speciální simulace, ani sílu, kterou se vepisuje do historické reality, již zároveň vyhlazuje. Jedinci zjišťují, že jejich životy jsou nezvratně změněny, lidé jsou raněni, mnoho jich umírá. Tato nesmazatelná interpunkční znaménka ve tváři reality nicméně sehrávají roli ve schématu, které má schopnost učinit metaforickou realitu simulace základním faktem existence.

Složitější případ toho, co znamená žít nejen ve společnosti „velké podívané“, ale také ve společnosti napodobenin, v sobě zahrnuje ochranu a zároveň simulaci života cestou systémů podporujících umělý život. V takovém prostředí je přítomnost života závislá na přítomnosti „vitálních znaků“. Jejich manifestace slouží jako svědectví jinak neschůdné prezenze života samotného, ačkoliv život v tomto stavu je v takovém poměru k „bezprostřední realitě života“, jako zoo k přírodě. Důležitým momentem je zde to, že síla kybernetických simulací vyvolává redefinici takových základních pojmů jako život a realita, právě tak jako podle Benjamina technická reprodukce pozměňuje samotnou koncepci umění a standardů, podle kterých jej poznáme. Formulovat tento moment ve smyslu toho, zda existence uvnitř limitů systému podporujícího umělý život má být považována za „život“, zatemňuje tento moment stejným způsobem jako otázka, zda film a fotografie jsou umění. Pokaždé vzniká předpoklad o stabilizované nebo ontologicky dané podstatě života nebo umění a méně si již uvědomujeme, jak byl tento předpoklad radikálně vyvrácen.

Od udržování života umělými prostředky je jen malý krůček k vytváření života týmiž prostředky. Existuje například případ Baby M. Náhradní donošení plodu jako pojem dobře demonstruje realitu takovéto simulace: pravé těhotenství – ženy, která porodí dítě – se stává *náhrazkovým* a ona není považována za matku, nýbrž inkubátor nebo „najatou dělohu“, jak jeden z přizvaných lékařských expertů Mary Beth Whiteheadovou nazval. *Skutečná* náhrazková matka, žena, která přijme roli matky dítěte nezrozeňného z její vlastní krve, se stává skutečnou matkou ať už v rodinném či právním smyslu. Právo zde potvrzuje prioritu simulace a moc těch, kteří ovládají tento systém náhražky – kontrolovanou třídou a pohlavím, neboť jsou to jednoznačně muži z vyšších vrstev (soudce Harvey Sorkow a otec William Stern), kteří uvedli do chodu a sankcionovali tuto podivuhodnou ukázkou simulace, takže se zdá, za předpokladu, že existuje alternativa k adopci, že velkou měrou zachovávají zcela reálný, byť i fantastický předstudek patriarchálního setrvávání na rovině krve.

Jde zde o simulaci nukleární rodiny – denukleovanou umělou simulaci – a *bona fide* sankcionovanou jako reálnou. Tento proces vyvolal realitu pravzoru buržoazní rodiny: sociálně zodpovědnou, s brilantním vzděláním, emocionálně stabilní a ekonomicky

solventní, v protikladu ke středostavovské domácnosti Mary Beth Whiteheadové. Výrok soudu, jakožto legální verdikt, udělil tutéž morální lekci, kterou film Cecilia Hepwortha *Pes zachránce* (Rescued By Rover, 1905) prezentuje jako umělecké téma: majetek vládnoucí třídy, proľhanost, žárlivost a bezzásadovost majetkuchtivé nižší třídy. Zásadní je zde význam takových fabulačních momentů, jako je věrný Rover z filmu a naproti tomu sociální pracovníci jako povýšenecký Sorkow, s ústřední rolí manžela jako patriarchy schopného řídit ústavu a tedy i ústavu své rodiny. Když se nyní odehrála jako simulace, tato moralita na sebe bere podobu vlastní skutečnosti. Lidé trpí a padají rány. Životy jsou nenapravitelně zasaženy, ba dokonce i nenapravitelně stvořeny. Baby M. je dítě počaté jako zboží určené k prodeji, aby vyplnilo mezeru v sémantickém diskursu patriarchálnosti.

Soudce ovšem sehrál v tomto procesu zásadní roli, pokud jde o výsledek. Jeho centralismus je signálem významu daného materiálu, ve kterém se vedou na půdě práva takovéto diskursivní bitky. Nicos Poulantzas²⁷⁾ dovozuje, že juristicko-politický základ je dominantní, určující oblastí dnešního ideologického boje. Právo ustavuje a potvrzuje konceptuální rámec, ve kterém pojmy jako „svobodný a rovnoprávný“, obdařený „právy“ a „povinnostmi“ figurují na šachovnici, která určuje úroveň legálních oprávněných prostředků a řádného procesu. Tyto ustavující koncepty *individualit*, s právem vstupovat do vztahů a závazků k jiným a zase z nich vystupovat, podle jeho tvrzení podporují součinnost ostatních ideologicky relevantních oblastí občanské společnosti. Otázka, zda juristicko-politické opravdu je či není podpůrnou osou ideologických sporů, je nepochybně ústřední zónou konfliktu, kde byly vybojovány některé hlavní změny v naší koncepci metafor, jako člověk versus počítač, realita versus simulace. Přepřacování pojmů copyrightu a patentového práva, které přivedla konstrukce počítačového čipu, počítačového softwaru a genového inženýrství, ozřejmuje proces, ve kterém dosud převažující ideologie usilovala o záchranu sebe samé tváří v tvář nutnosti historické změny.

Konceptuální metafory se hmatatelně ztělesňují pomocí diskursivních praktik a institucionálního aparátu. Takovéto postupy propůjčují oné metafoře historickou váhu a ideologickou sílu. Hmatatelné ztělesnění bylo vždy vědomým cílem kybernetické imaginace, ve které abstraktní pojmy byly vtěleny přímo do logiky a elektronických obvodů materiálního substrátu, rozmístěného tak, aby dosáhl výsledných specifických forem jako počítač, protiletectký samonaváděcí systém nebo robotová montážní linka. Takovéto materiální objekty vybavené automatizovanými, ale inteligentními kapacitami, vstupují do naší kultury jako mj. zboží artefakty. Jako zvláštní kategorie objektů vyžadují tyto cyborgové zprůhlednění svého legálního statusu. Jaká vlastnická práva se k nim vztahují? Mohou být předmětem copyrightu, patentu, mohou být chráněny tajnými obchodními smlouvami; mohou samy, jako automatizované, ale inteligentní entity vyžadovat legální práva, vyhrazena dříve jen lidem či ostatním živým věcem podle modelu příbuzného tomu, jenž byl aplikován na oblast zoologie?

Odpovědi na tyto otázky nepadají z nebe. Jsou výsledkem boje, střetávání sil a různých snah, ať rozpačitých či přesvědčivých, těch lidí, jejichž úkolem je tvořit

27) Nicos Poulantzas, *Political Power and Social Class*. London 1975, s. 211-214.

a regulovat právo. Nové kategorie objektů nezískávají ochranu patentového či copyrightového práva automaticky. Jedním z důvodů je, že federální právo Spojených států, kterým se převážně zabývám ve svém výzkumu v této otázce, a Ústava žárlivě střeží právo jedince na soukromé vlastnictví výrobních prostředků a současně přísně zamezuje všem nenáležitým formám monopolní kontroly. V Ústavě se uvádí: „Kongres nechť má moc..., aby podporoval rozvoj věd a užitečných umění tím, že zajišťuje autorům a vynálezci po omezenou dobu výlučná práva jak na jejich spisy, tak na jejich objevy“. Odtud ochrana intelektuálního majetku (copyright a trademark) nebo průmyslového a technologického majetku (patenty) vytvořila útočiště vlastnictví uvnitř širších principů „volného toku“ myšlenek a volného přístupu ke zdrojům přírodního bohatství.

Kybernetický organismus vyvrací ovšem rozdíl mezi intelektuálním a technologickým majetkem. Počítač i geneticky konstruovaná buňka „může být dočasně či stále programována, aby prováděla mnoho různých nezávislých úkonů.“²⁸⁾ Kybernetická metafora nám zajisté dovoluje zacházet s buňkou a s počítačem jako se zdroji téhož problému. Jak si povšiml autor jedné právníkové stati, „Ribozóm, podobně jako počítač, může provádět jakékoli řetězce pořadajících instrukcí a může sám syntetizovat v principu neomezený počet různých organických sloučenin, včetně těch, které jsou vitální pro život, stejně jako látek, které nebyly ještě vynalezeny.“²⁹⁾ Jaké právníkové diskuse doprovázely boj o vlastnickou kontrolu těchto cyborgů?

Pokud jde o ochranu patentů, v úvahu přicházejí pouze jednoznačně původní, osobitá, praktická užití „přirozeného práva“, jež nejsou nasnadě, což je princip pevně zakotvený v telefonních procesech z roku 1888, kdy Nejvyšší soud ostře rozlišil mezi elektřinou samotnou, jako tím, co nelze patentovat, neboť je to „přírodní síla“, a telefonem aplikujícím elektřinu, který je „novým specifickým stavem nenacházejícím se v přírodě a sloužícím k přenosu vokálních či jiných zvuků.“

Případy z poslední doby dovedly tuto otázku dále tím, že se tázaly, zda „inteligentní systémy“ mohou být chráněny patentem, a pokud ano, jaké specifické prvky takového systému jsou k ochraně způsobilé. Všeobecně a snad i ironicky řečeno, Nejvyšší soud Spojených států byl více nakloněn poskytovat ochranu konstrukci nových forem života – viz např. experimenty s DNK – než rozvoji počítačového softwaru. V případě *Diamond v. Chakrabatry* (1980) Nejvyšší soud rozhodl ve prospěch patentové ochrany Chakrabatryho, který vyvinul novou bakteriální formu schopnou degradovat určité ropné deriváty, se zamýšleným užitím v oblasti čištění ropných skvrn na moři. V jiných,

28) James J. Myrick – James A. Sprowl, *Patent Law for Programmed Computers and Programmed Life Forms*. „American Bar Association Journal“ 1982, č. 68, s. 120.

29) Tamtéž, s. 121. Několik dalších podstatných statí obsahuje: *Biotechnology: Patent Law Developments in Great Britain and the United States*. „Boston College International and Comparative Law Review“ 1983, č. 6, s. 563-590; *Can a Computer Be an Author? Copyright Aspects of Artificial Intelligence*. „Communication/Entertainment Law Journal“ 1982, č. 4, s. 707-747; Peter A. Frich, *Copyright Protection for Computer Programs in Read Only Memory Chips*. „Hofstra Law Review“ 1982, č. 11, s. 329-370; *Patents on Algorithms, Discoveries and Scientific Principles*. „Idea“ 1983, č. 24, s. 21-39; S. Hewitt, *Protection of Works Created By Use of Computers*. „New Law Journal“ 1983, č. 133, s. 235-237; E. N. Kramsky, *Video Games: Our Legal System Grapples with a Social Phenomenon*. „Journal of the Patent Office Society“ 1982, č. 64, s. 335-351.

dřívějších případech Nejvyšší soud odepřel patentovou ochranu počítačovému softwaru. V případě *Gottschalk v. Benson* (1972) a *Parker v. Flook* (1979) soud zastával názor, že počítačové programy jsou pouhými algoritmy, tj. prostými postupnými matematickými procedurami rozvíjenými krok za krokem, a jako takové že se blíží spíše všeobecným principům či konceptům, než osobitě aplikaci, jež není nasnadě. Tato rozhodnutí pomáhala vyvolávat četná odvolání jakožto legislativního léku pro neudržitelnou situaci (pro ty, kteří měli nezczizitelnou účast na prodejnosti počítačových programů). V roce 1980 Kongres schválil Zákon o softwaru zaručující jistou ochranu, kterou dosud judikatura odmítala poskytnout, přesto však nechával mnoho otázek neřešených. Následoval zákon o ochraně polovodičových čipů s novou formou *sui generis* ochrany pro čipové masky (chemická schémata, ze kterých jsou čipy vyráběny). Ačkoli nešlo o copyright či patent, tato ochrana byla poskytnuta na deset let (tedy méně než copyright) a vyžadovala méně osobitosti návrhu, než vyžadoval patentový zákon. V tomto případě právo kopíruje vlastnost simulace „přicházející odnikud“. Periodikum *The Minnesota Law Review* v roce 1985 je věnováno sympoziu o této nové formě legální ochrany pro duševní, ale též průmyslové vlastnictví.

Zákon o softwaru započal s erozí základní odlišnosti copyrightu a patentu tím, že dovozoval, že užitečné objekty jsou způsobilé nárokovat ochranu. V takových případech jako *Diamond v. Diehr* (1981) byl soud toho mínění, že „jestliže žádost obsahující matematické vzorce implementuje či aplikuje tyto vzorce do struktury či procesu, který, pokud je nazíráme jako celek, provádí jistou funkci, k jejíž ochraně byl patentový zákon vyvinut (např. převod či redukce jistého článku do jiného stavu), pak tento nárok vyhovuje požadavkům kladeným na copyrightovou ochranu.“

Tento náález kolidoval s jádrem soudního výroku dlouho se vlekoucího sporu *White-Smith Music Publishing Company v. Apollo Company* z roku 1908, kde Nejvyšší soud rozhodl, že hrací klavírní váleček nebyl způsobilý pro copyrightovou ochranu v souvislosti se záznamem hudby, kterou duplikoval. Válečkový záznam byl považován spíše za část stroje, než za výraz jakési myšlenky. Rozdíl byl formulován podle kódu viditelného: copyrightovatelný text musí být vizuálně přístupný lidskému oku a musí „zprostředkovávat každé osobě, jež si ho prohlíží, ideu ztělesněnou v originálu.“³⁰⁾

Smyslem copyrightu je poskytovat ekonomický popud k uvádění nových myšlenek na trh. Copyright nechrání myšlenky, procesy, procedury, systémy nebo metody, pouze specifická ztělesnění takových věcí. (Knížka o vyšívání by mohla obdržet copyright, ale proces samotného vyšívání nikoli.) Podobně copyright nemůže chránit užitečné předměty či vynálezy. Jestliže určitý objekt má vnitřně užitečnou funkci, nemůže obdržet copyright. Užitečné objekty mohou být patentovány pokud jsou dostatečně původní anebo chráněny tajnými obchodními smlouvami. Například určitá textura látky by mohla obdržet copyright jako specifické konkrétní podání formy. Bylo by to „původní autorské dílo“ pevně vázané na hmatatelný textilní nosič a „autor“ by měl právo ukazovat jej jako ornamentální či umělecký objekt bez obav z imitace. Ale tentýž návrh látky, jestliže má už formu šatů, nemůže být copyrightován, jelikož je to už užitný objekt. Ani šaty, ani jejich součást nemohou obdržet copyright. Ostatním je do-

30) Srov. též. P. A u f r i c h t i g, c. d., s. 329-370.

voleno napodobovat jejich vzhled, protože hlavním cílem (podle práva, jež ne vždy přihlíží k módě) je produkovat užitný objekt, jehož smyslem je poskytovat tělesu, jež obsahuje, ochranu před jistým stupněm soukromí.

A co si tedy počít s videohrou? Je to původní autorské dílo? Je po smyslu užitečné? Jestliže může nárokovat copyright, jaký jeho element či aspekt by, přesně vzato, měl tento copyright obdržet? Proces technické reprodukce zajišťoval, že registrace copyrightu už jedné kopie díla automaticky představovala ochranu pro všechny jeho duplikáty. Dokonce i takové tradiční hry jako *Monopoly*, které mohou vést po každé hře k jinému výsledku, jsou jedna s druhou identické, co do jejich fyzického, viditelného aspektu. Ale jediný viditelný aspekt videohry je videodisplej. Tento displej je nanejvýš pomíjivý a proměňuje se do nejmenšího detailu při každém novém průběhu hry. Pro hru jako je Pac-Man by jakákoli zmínka o pronásledování či pronásledování bludištěm byla příliš všeobecná. Podobně jako zmínka o westernu či melodramatickém televizním seriálu je příliš široká pro nárokování copyrightu. Namísto otázky po klíči nastupuje otázka, jestli všeobecnému nápadu, například pronásledování, je dán konkrétní, nezaměnitelný výraz. Vypracování takovéto distinkce nicméně propůjčuje vzhled do míry odlišnosti mezi technickou reprodukcí a kybernetickými systémy, které americké právo povoluje.

Pro videohry jako Pac-Man byl vyvinut copyright, který poskytuje ochranu vnější manifestaci příslušného softwarového programu. Registrace copyrightu neobsahuje ukládání algoritmů strukturujících software ROM-ového čipu, ve kterém jsou uloženy. Místo toho vyžaduje, aby videopáska se hrou byla uložena v přehrávacím modu.³¹⁾

Odvolává se na podmínku, že se copyright týká „původních autorských děl fixovaných na jakýkoli hmatatelný nosič“, Federální okresní soudy (Federal District Courts) dospěly k závěru, že kreativita, jejímž smyslem je prezentovat videodisplej, zakládá uznatelné autorství a při každém opakování specifických aspektů vizuálních scén, tak jak se projevují od jednoho průběhu hry ke druhé, dochází k „fixaci“. Ale stanovení toho, co přesně zakládá opakování, není jednoduchá záležitost, neboť při hře dochází k velmi jemným odchylkám. Například v procesu Atari v. North American Philips Consumer Electronics Corp. (1981) jeden Okresní soud popřel porušení copyrightu Pac-Mana od firmy Atari žalovanou stranou, K. C. Munchkinem. Toto rozhodnutí se opíralo o řadu specifických odlišností mezi hrami, a to i přes jejich povšechnou příbuznost. V rozkladu soud poznamenal, že postava Munchkina se na rozdíl od Pac-Mana „obrací k divákovi spíše čelem než z profilu“. K. C. Munchkin se hýbe v bočním záběru, ale když se zastaví, „otočí se k divákovi čelem s dalším úsměvem na tváři“. Hlavní postava je tak vytvořena jakožto určitá osobnost, na rozdíl od centrální postavy Pac-Mana. K. C. Munchkin má mohutné přežvýkující čelisti, které jsou „strašidelnější“ než jsou šotci u Pac-Mana. Mají delší nohy a pohybují se dramatictější a oči mají prázdné – což jsou všechno rysy, které chybějí u Pac-Mana.

Tento názor byl nicméně zvrácen. V procesu Atari v. North American Philips (1982) soud sedmého obvodu (Seventh Circuit Court) shledal, že výrazná distinkce Pac-Mana spočívá v expozici zcela zvláštního druhu pronásledování pomocí „žroutů“ a „duchů“,

31) E. N. K r a m s k y, c. d., s. 342.

a poskytl tak širokou ochranu této hře, tím, že ji přirovnal filmovému žánru či subžánru. Obvodní soud shledal, že Munchkinovo hltání a mizení je „flagrantně podobné“ a zbavil tak Munchkina hlavního zdroje jeho přitažlivosti a prodejnosti: „Videohry, na rozdíl od uměleckého malířství či jiných audiovizuálních děl, se vtírají do přízně publika, které je dost přehlízivé, pokud jde o jemné rozdíly v uměleckém výrazu. Hlavní půvab hry jako Pac-Man spočívá v stimulaci díky intenzivnímu soutěžení. Osoba, která je uváděna do transu během hry „inklinuje k tomu, aby snadno přehlížela“ mnohé menší, detailnější rozdíly a „považovala jejich estetický půvab za rovnocenný“.³²⁾

V tomto svém rozhodnutí soud kladl důraz na proces absorbce a zpětné vazby, udržovaný automatizovaným, ale inteligentním systémem, který je schopen simulovat realitu pronásledování. Rozhodnutí představuje pozoruhodný soubor postřehů. Fetišizace obrazu jako objektu touhy se transformuje ve fetišizaci procesu jako objektu touhy. To silně zdůrazňuje stejně tak stav hráčovy mysli, jako exaktní vizuální kvality reprezentace hry. („Osoba, která je v transu při videohře.“)

V těchto případech soudy zřetelně uznávaly potřebu zaručit výlučná práva autorům a vynálezci (a společnostem, jež je zaměstnávají) ve prospěch jejich objevů. Souběžně s tím sloužilo toto uznání k legalizaci kybernetických metafor a k renormalizaci politicko-právního aparátu, pokud jde o otázku: kdo má mít právo kontroly nad kybernetickým systémem, jehož jsme součástí? Celkově řečeno, tyto soudní výroky hromadně navracely tuto kontrolu jednotlivému vlastníkovu tím, že uvedly to, co je potenciálně rozkladné, opět do souladu se sociální formací, již hrozil rozpad.

Takováto rozhodnutí mohou vyžadovat jiné uspořádání samotného právního rámce a jeho legitimizujícího diskursu. Paula Samuelsonová identifikuje rozměr transformace, o kterou zde jde, velmi výmluvně. „Je nutné přepodstatnit copyright a patent tak, že osvobodí systémy od historických subjektů, na které byly aplikovány. Je nutné znovu uvažovat o legálních formách, zredukovat je na esenciálnější základnu a zregulovat adekvátně tomu jejich předpisy. Je nutné přebudovat sociální smlouvu, kterou nyní odrážejí.“³³⁾

Jestliže snahy získat vlastnickou kontrolu nad čipovými maskami počítače, softwaru a videoher nabídlý poněkud radikální výzvu zleva, nemůže být totéž řečeno o bakteriích a dětech, protože zdroje vlastnictví, které povstaly s novými formami umělého života a umělé prototypy, ve které je sociální smlouva vetkána do diskursivních formací, procházejí masivní transformací.

Trochu nepochopitelná snaha po dokonalém ovládnutí věci, typicky mužské napětí při hraní videoher, při Hvězdných válkách, plynoucí z reality simulace (invazí, náletů a válek), z maskulinní potřeby autonomie a kontroly, tak, jak to odpovídá logice kapitalistického trhu, se dramaticky ozřejmuje, jestliže pohlédneme na umělou reprodukci lidského života. Člověk jako metaforický, automatizovaný, ale inteligentní systém se stává zcela explicitním, jakmile se lidský organismus sám o sobě stane produktem plánovaného inženýrství.

32) 214 US PQ 33, 7th Cir, 1982, s. 33, 42, 43.

33) Paula Samuelson, *Creating a New Kind of Intellectual Property: Applying the Lessons of the Chip Law To Computer Programs*. „Minnesota Law Review“ 1985, č. 70, s. 502.

Gamety, embrya a plody se stávají, podobně jako ostatní formy konstruované intelligence, které již získaly legální status, „děťmi v očekávání“, podléhající nyní pravidlům a procedurám zbožní směny. Lidský život, třeba takové Baby M., se stává v každém smyslu zbožním artefaktem, tedy potenciálně předmětem smlouvy, subjektem podléhajícím vlastnické kontrole těch, kdož si najímají dělohu, či spíše testovací zkuševnu, v níž tyto entity procházejí graviditou.

Jak pravil jeden expert na konstrukci lidských prototypů, reprodukce v laboratoři je záměrná, volená, cílená a kontrolovaná a je proto lidštější než koitus se všemi svými vrtochy a prvky náhody.³⁴⁾ Takováto konstrukce stvrzuje právo „smluvní strany“, aby „provedla pozitivní kroky ve snaze zvýšit pravděpodobnost toho, že potomek bude mít žádané charakteristiky“, stejně tak jako opačné právo zrušit či ukončit vývoj potomka s nežádoucími charakteristikami.³⁵⁾ Ale to, oč tu zásadně jde, se nezdá být věcí osobní volby, ale moci a ekonomického postavení. Tyto příležitosti vytěsňují reprodukci z domácího života, soukromé sféry a rodinných vztahů až někde na bázi samotné výroby, a to prostřednictvím lékařských specialistů v prostředí klinik a zbožních vztahů. Tento posun poskytuje nyní mužům, kteří si dříve užívali privilegia zaplatit za své sexuální potěšení bez obav z následků, novou příležitost připlatit si na své hereditární požadavky bez obav ze sexuálního požitku.

Tyto „konstruované plody“ a děti se stávají natolik reálnými lidskými bytostmi, že jejich původ jako zboží, to, že jsou kupováni a prodáváni, může být snadno zatemněn. Stali se z nich perfektní cyborgové. Podobně jako u ostatních případů, ve kterých se metafora stává příkazem a vystupuje ze své kulturní tvářnosti, musíme se i zde tázat, komu to prospívá, kdo z toho má zisk a kdo tím trpí. Musíme se tázat, co všechno je v sázce a jak mohlo dojít k tomuto boji a soutěži. Jaké nástroje máme k dispozici a k jaké koncepci člověka se přikloníme? K té, která zpochybňuje materializaci, redukci na zbožní podstatu, na vzorce svrchované kontroly, ozřejmující člověka jako cyborga, cyborga jako člověka, simulaci reality a realitu simulace?

Stejně jako normalizace kybernetické metafory co vědeckého paradigmatu nebo legalizace soukromého vlastnictví kybernetických systémů, (i když jejich substrát je náhodou živý organismus), oprávnění k hierarchizované kontrole kybernetického aparátu, nabývá rétorické formy, protože je ve své podstatě ideologickým argumentem. Nesouhlas se ozývá zejména ze strany těch, kteří se ukazují být predestinováni k tomu, aby byli kontrolováni „osvobodivou silou“ nových kybernetických technologií. Ale není žádná taková aréna, kde budou samotné technologie určujícími. V jednom každém případě ideologické soutěže zjistíme, že ambivalence mezi kybernetickou technologií vyžadují řešení na fundamentálnější bázi: v oblasti zasvěcené sociálním teoriím moci.

34) Christine Overall, *Pluck a Fetus From its Womb: A Critique of Current Attitudes Toward the Embryo/Fetus*. „University of Western Ontario Law Review“ 24, 1986, č. 1, s. 6-7.

35) Tamtéž, s. 7.

Účel, systém, moc: transformativní materiál versus konzervativní postup

Osvobození od jakéhokoli doslovného denotátu jdoucího za simulaci, stejně jako osvobození od kulturní tradice spojené s auroou a rituálem, způsobuje, že aktuální proces konstruování významů a sociální reality probíhá v ostřejším světle. Toto osvobození rozrušuje také renesanční koncept individua. „Čitelní a charakterističtí“ lidé snad mohou být, *conditio sine qua non* pro industriální ekonomiku založenou na prodeji pracovní síly, ale vzájemně na sobě závislí cyborgové se mohou stát vyšší prioritou pro postindustriální, postmoderní ekonomiku. Ve věku kybernetických systémů samotné základy západní kultury a srdce její metafyzické tradice, individuum se svými inherentními dilematy, jako svobodná vůle versus determinismus, autonomie versus závislost atd. může být velmi dobře predestinováno jako znamení toho, že koncepty a tradice už nevyhovují.

Zkoumání technické reprodukce, které Benjamin připouští – schopnost abstrahovat od věcí a znovu je uspořádat prostřednictvím filmového střihu, tohoto „dynamitu zlomku vteřiny“ – je kybernetickými systémy ještě dále rozšířena: to, co byly pouhé možnosti nebo pravděpodobnosti, manifestuje samo sebe v simulaci. Dynamit nanosekund vyhazuje do vzduchu limity naší vlastní duchovní krajiny. To, co podléhá apercepci, není jen relativismus sociálního řádu, a to, jak je umožněno osvobození od stávajícího řádu prostřednictvím jeho přestrukturování, ale také soubor systémových principů, který sám zavádí svůj pořádek, svou závislost na „síťových zprávách“ regulovaných na vyšších úrovních, aby vyhovovaly predefinovaným omezením. Zjišťujeme, jak díky této redefinici je možné osvobození od nich. Kybernetické systémy a cyborg jako lidská metafora zavrhuje dědictví, které oslavuje individuální svobodnou vůli a subjektivitu.

Jestliže v tomhle je osvobozující potenciál, zcela jistě není v nazírání sebe sama jako kolečka stroje či prvků rozsáhlé simulace, ale spíše v nazírání sebe sama jako části většího celku, který je samoregulující a schopný dlouho přežít. V současné době tento větší celek zůstává i nadále ovládán částmi, které spějí k hegemonii. Avšak sama apercepce kybernetického spojení, kde systém vládne částem, kde sociální kolektivita myslí vládne autonomnímu individualistickému ego, může také poskytovat přízpůsobivé koncepty nezbytné k decentralizaci kontroly a svržení hierarchie.

Vědomý účel řídí invenci a legalizaci kybernetických procesů. Z valné části sloužil tento účel logice kapitalismu, zbožní směně, ovládání a hierarchii. Touha po krátkodobém zisku či bezprostředních výsledcích upřednostňuje kritéria předpověditelnosti, spolehlivosti a kvantifikovatelnosti. Je ironií, že přežití systémů jako celku (celkový součet systému *plus* prostředí v globálním měřítku) se podřizuje bezprostřednějším zájmům. Jsme si i nadále zcela nevědomi toho, že celkový systém tento vědomý účel zatemňuje. To, že o tom přesto něco víme, ukazuje na přítomnost problému, jenž si naléhavě žádá řešení. Kybernetické systémové teorie již převážně vyřešily problémy kapitalistických systémů, které vykořisťují a vyčerpávají lidské a přírodní prostředí, místo aby uchovávaly obé.

Anthony Wilden provádí velmi významné zkoumání hry s nulovým celkovým součtem, zvané *Monopoly*. Cílem hry je vyhrát tím, že kontrolujeme podstatnou část prostředí, majetek a kapitál, který se rozmnožuje. Ale hra *Monopoly* a její intenzifikace racionálního vědomého účelu maskuje logiku toho, že je „pouhou hrou“, která selhává, je-li aplikována na otevřené ekosystémy. Wilden píše, „obvykle se nám nedaří pochopit, že hra *Monopoly* podporuje ideologii soutěže tím, že se zakládá na logické a ekologické absurditě. Předpokládá se, že vítězný hráč, poté, co spolykal všechny finanční zdroje svých protivníků, může přežít konec hry. Ve skutečnosti je to nemožné... Vítěz musí umřít, neboť v kontextu zdrojů, které hra poskytuje, spolykal všechno co mohl a neponechal ani kousek životního prostředí a ani jednoho ze svých protivníků, aby život mohl pokračovat.“³⁶⁾

„Existuje takový objev“, píše Gregory Bateson v jednom ze svých poněkud apokalyptických esejů, „že člověk je jen součást větších systémů a že tato součást nikdy nemůže ovládat celek.“³⁷⁾ Kybernetická metafora vybízí k zkoumání účelu a logiky jakéhokoli daného systému ve srovnání s cíli většího ekosystému, v němž jednotkou přežití je přizpůsobivý organismus ve vztahu ke svému prostředí, nikoli monádové individuum nebo jakákoli jiná část konstruování sebe sama jakožto autonomního nebo jakožto „celku“.³⁸⁾ „Transgrese není negací záповědi, překračuje ji a završuje.“ Transgresivní a osvobozující potenciál, který Bataille nachází v porušování tabu a prohibici, a který Benjamin nachází v potenciálu technicky reprodukováných uměleckých děl, přetrvává ještě v jiné formě. Kybernetická metafora obsahuje zárodky rozšířené budoucnosti uvnitř převažujícího modelu, který nahrazuje část celkem, simulaci realitou, cyborga člověkem, vědomý účel odstředivým hledačstvím cíle totality – systém plus prostředí. Jde o to nikoli vyvrátit převažující kybernetický model, ale překročit jeho predefinované záповědi a limity pomocí dynamitu aperceptivních sil, jenž sám sebe hypostázoval.

Přeložil Ivan Žáček

Český překlad studie *Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems* byl pořízen podle vydání ve finském filmologickém čtvrtletníku *Lähikuva* – 1988, č. 1-2, s. 4-16.

Redakce doplnila filmografické údaje.

36) Anthony Wilden, *Changing Frames of Order: Cybernetics and the Machina Mundi*. In: K. Woodward (Ed.), c. d., s. 240.

37) Gregory Bateson, *Conscious Purpose and Nature*. In: *Steps to an Ecology of Mind*, s. 437.

38) Gregory Bateson, *Style, Grace and Information in Primitive Art*. In: *Steps to an Ecology of Mind*, s. 145.