

SPOLEČNOST MRTVÝCH MÉDIÍ

IVAN ADAMOVIČ

živel č.15

Společnost je možné velmi dobře poznat podle toho, jaká média používá. Bruce Sterling vytvořil na webu jakési Muzeum mrtvých médií.

Dovolte volně citovat Sterlinogovy úvahy: Uvědomil jsem si, že role spisovatelů science fiction už nespočívá v propagování, o nové technologie se starají marketingoví ředitelé a PR agentury. Dnešní autoři science fiction by měli zkoumat aspekty médií, které nemohou být propagovány a zpeněženy. Měli bychom se snažit o souvislé pochopení role médií. Stojíme na historické křižovatce přechodu k informační společnosti. Než si ale nainstalujeme nejnovější verzi Celoplanetárních Windows, zkuste se zastavit a rozvážně se kolem sebe rozhlédnout. Než se vrhneme v postmoderní extázi do černé díry virtuality, měli bychom si nejprve vytvořit back-up celého systému. Jaká média nás obklopují dnes? Jaká už mezi námi nejsou?

Řekl bych, že o médiích kolem nás nepřemýšlíme dost pozorně. Média jsou zboží, média jsou každodenní věc. Ale to není to, co je na nich zajímavé. Média jsou také extenzemi našich smyslů. Je to způsob vědomí. Média jsou mimotělní paměť. Média Jsou krystalizací lidské myšlenky, která přetrvává i po smrti individua. Média vytvářejí simulakra. Jsou mechanickou reprodukcí obrazů. Média jsou způsobem společenských vztahů. Média jsou prostředky k ovládnutí společnosti. Média jsou prostředkem propagandy a vytváření veřejného mínění.

Média jsou také extenzemi našich smyslů. Je to způsob vědomí.

Média jsou mimotělní paměť.

Média Jsou krystalizací lidské myšlenky, která přetrvává i po smrti individua.

Média vytvářejí simulakra. Jsou mechanickou reprodukcí obrazů.

Média jsou způsobem společenských vztahů.

Média jsou prostředky k ovládnutí společnosti.

Média jsou prostředkem propagandy a vytváření veřejného mínění.

Nic z toho není definicí pojmu médium, ale jsou to užitečné charakteristiky, které dohromady obraz média vytvářejí. Nyní je načase všimnout si, jak média žijí a umírají. Nejprve musíme odvrhnout zastaralou představu vývoje médií jako o ustavičném pokroku směrem k dokonalejším produktům. Archeologie si dělá představu o evoluci pomocí zkoumání fosilií. Musíme tedy zkoumat technologické fosilie, abychom zjistili skutečnou historii médií. Pak zjistíme, že některé druhy médií byly překonány kvůli vlastní nedokonalosti, ale jiné byly prostě zavražděny. Některé technologie byly na vynikající úrovni, byly i dobře propagovány, a přece zanikly. To mně připadá pozoruhodné.

Film například mrtvé médium rozhodně není. Má za sebou stoletou historii a stále se má čile k světu. Ale nesmíme zapomenout, že film pohřbil na své vývojové cestě jiná média: laternu magiku, fenakistiskop, fantasmagorii, praxinoskop, mutoskop, fantaskop. Když se podíváte na film zblízka, uvidíte, že to není monolit, ale spíše trs jednotlivých druhů - je potomkem Marleyho komorové chronofotografie, Edisonova kinetoskopu, Anschutzova tachyskopu, vitagrafu, kinematografu, teatrografu, animografu a Urbanory. (Zdají se vám ta jména směšná? A co takhle Apple QuickTime, CU-SeeMe nebo Yahoo?) Dnes už jejich názvy nic neříkají, ale ve své době všechny tyto vanálie byly posledními výkřiky techniky, před nimiž se skvěla zářná budoucnost.

Film neposkočil od němého média ke zvukovému náhle a neodvratně. Od samého počátku biografu se konaly pokusy o spojení obrazu se zvukem - Edisonův kinetofon, Aumontův chronofon, fonofilm, grafonoskop či vitafon. Tyto mutantní formy hrajícího a mluvícího filmu nezanikly, protože by nefungovaly. V mnoha případech fungovaly poměrně spolehlivě. Skutečně nepovedené pokusy nikdy neopustily prostor laboratoří a dílen. Tato mrtvá média se ve své době těšila značné pozornosti veřejnosti i tisku, nikdo nemohl tušit, že některá nepřežijí prvních několik let. Zahynula následkem nečekaných událostí, nikoliv proto, že k tomu byla předurčena.

Texty píší mimo jiné na svém PowerBooku. Ten název se mi líbí - PowerBook. Vypovídá hodně o rétorice naší kultury v 90. letech. Název jako by naznačoval, že tento přístroj vydrží stejně dlouho jako kniha - a přitom můj PowerBook bude k nepotřebě mnohem dříve než to nejlevnější brožované vydání nějakého šestákového románu.

Nejtypičtějším příkladem rychlého odumírání jsou ovšem osobní počítače. Vzpomeňte na Altair 8800, na Amstrad, na Apple Lisa nebo na Yamahu CX5M. /A my bychom dodali třeba na slavný český počítač To-Neznáte-Slušovice TNS, používaný na přelomu 80. a 90. let./ Současné počítače jsou pěnou na temných masách vln překonaných počítačů. Mrtvé počítače, mrtvé operační systémy, mrtvé sálové počítače... to je Kainovo znamení elektroniky. Jsme svědky hektického procesu plánovitého technologického zastarávání. Jsme bohy pro naše příliš smrtelná média - vraždíme je ze sportu.

Zájem o umírající média má ale ještě jeden praktický důvod. Se smrtí každého média umírají veškeré informace, které mu byly přizpůsobeny. Pokud vytvoříte nějaký objekt elektronického umění, bude s největší pravděpodobností ohrožen k zániku, pokud se přestane používat operační systém počítače, s jehož pomocí byl vytvořen. Když jste si kupovali svůj první osobní počítač, nikdo vás nevaroval, že si brzy budete muset koupit nový a krátce nato zase nový, prostě proto, abyste dokázali držet krok s trendy ve vývoji počítačů. Když jste si instalovali Windows 95, nikdo vám

neprozradil, že číslice 95 znamená vlastně konec záruční doby tohoto softwaru. Nemluví se o tom, že barevné fotografie jsou méně stabilní než černobílé, takže památníky foto z vaší svatby se za třicet let promění do zelenavé rozplizlosti a vy budete muset vnukům vysvětlovat, že jste se stali obětí technického nedorozumění.

Stejně tak se můžeme dočkat postupné smrti internetu. Už teď je plný mrtvol. Kdo dnes ještě používá WAIS nebo gopher? Kdo se zajímá o mrtvé, neaktualizované webové stránky? V tom druhém případě se ochotný hrobník našel. Nezisková organizace AfterLife nabízí možnost uložit mrtvé webové stránky do krematoria zvaného www.afterlife.org a uchovat je tak navěky.

Zajímavé také je, že komunikační média neumírají okamžitě. V některých částech světa přežívají jako fosilie, nebo dokonce jako užitečné prostředky výměny informací. Francouzská armáda a indická policie stále ještě používají holubí poštu. Pražské pošty si stále ještě dopravují telegramy potrubní poštou, která obyvatelům západních zemí musí připadat jako nepoužitelný muzeální exponát. Do módy se vracejí stereoskopická kukátka, jež složí dvě fotografie do jedné plastické.

Bruce Sterling za spolupráce s Richardem Kadreyem a další desítky nadšenců za posledních několik let sestavili docela působivý soupis všech možných mrtvých médií. K nalezení je např. na adrese www.islandnet.com/~ianc/dm/dm.html.

Doporučujeme stránku navštívit, vstoupíte do bizarního světa vynálezů včerejška, které nepřežily svou dobu. Dočtete se například, že v roce 1891 byl vyvinut prototyp pneumatického psacího stroje, který fungoval podobně jako elektrický, ale síla úderů klapky byla působena stlačeným vzduchem. A další poklady: Kdo si pamatuje, co všechno blekotaly mluvící panenky? Kam se poděly ty malé gramodesky, které se skrývaly v jejich útrokách? Kde skončily rozteklé parafinové Edisonovy válečky, které se dokonce daly vyrábět i z čokolády, aniž by ztratily své vlastnosti uchovávat zvuk? Na jakých smetištích asi rezaví všechny ty cyklostyly a ormigy, které byly před masovým rozšířením xeroxu nezbytnou součástí každého moderního podniku a instituce a bez kterých by se samizdatová vydání knih za totality musela omezovat jen na počet papírů proklepnutelných přes karbonový papír? (A kde je konec karbonovému papíru? Vzpomínáte, jak krásně špinil ruce?) Co takhle zpravodajství přírodních národů - jaké zprávy si asi vysílali indiáni kouřovými signály, jak rychle se dalo vysílat pomocí vlajkové abecedy nebo mihotáním odlesků slunce z vyleštěných desek umístěných na vrcholcích hor? Vzpomíná někdo na barové jukeboxy, které vám za korunu zahrály z malých singlíků Mládka nebo Zagorovou? S jakými pocity opouštěli návštěvníci experimentální kina v 60. letech, kde se pod vámi například při zemětřesení nebo bouři třásló sedadlo a do vzduchu byly vypouštěny pachy související s jednotlivými scénériemi? Kde jsou pamětníci podomácku vyráběných rádií-krystalek a pracného krystalkového lovení rádiových vln za dlouhých zimních večerů? A funguje ještě rozhlas po drátě, oblíbený společník na ubytovnách? Co to vlastně byla organeta, celestina, serafon a kabineto? Kdo používal ono tak skvostně pojmenované médium - cameru obscuru? O kolik by se zpomalil vývoj virtuální reality, nebýt amerického filmaře Morta Heiliga a jeho pokusů vytvořit sensorama, filmovou projekci spojenou s projekční plochou zcela obklopující diváka a s řízenými větráky napodobujícími pohyb v prostoru?

A další mrtvá média můžeme doplnit z domácích zdrojů. Není jich málo. Víte například, že před třiceti lety byly na budově ČTK umístěny světelné noviny, tabule s rozsvěčujícími se nápisy, kde bylo možné se přímo z chodníku dozvědět o nejnovějších událostech? Víte, že Maroldobo panoráma bitvy u Lipan je vlastně jedním z posledních dochovaných zástupců dříve rozšířeného

média, panorámatu? (Bruce Sterling ho obdivoval na své návštěvě v Praze.) Češi se mohou pyšnit i dalšími unikátními médii. Silní jsme byli hlavně ve spojování umění s obrazem a světlem, vzpomeňme na pionýrský světelný klavír Zdeňka Pešánka. Na výstavě Expo 58 doslova zazářila inovovaná verze Laterny magiky, představení, které spojovalo jevištní vystoupení s filmem. O deset let později naopak získal světovou proslulost na světové výstavě v Montrealu Kinoautomat, výtvar nedávno zemřelého Radúze Činčery. Na plátno byl promítán zábavný experimentální film s Miroslavem Horníčkem v hlavní roli, přičemž o vývoji děje mohli rozhodovat v klíčových okamžicích sami diváci pomocí tlačítek. Dnes, po seriálu Rozpaky kuchaře Svatopluka, nás nic takového nepřekvapí, ale v historii médií má pionýrský počín Radúze Činčery pevné místo. Pionýrské byly i rané umělecké umělecké aktivity Jana Doubka s laserovým paprskem. Od počátku 70. let zdokonaloval kreslení obrazců laserovým paprskem ve tmě za doprovodu hudby (Doubek je nazýval optofonie), což vedlo v roce 1977 k založení specializované skupiny Via Lucis, později známé díky svým pořadům v pražském Planetáriu.

Dead Media Project nyní čeká na někoho, kdo by se nashromážděných surových dat z uvedené webové adresy chopil a sestavil z nich autoritativní Encyklopedii mrtvých médií. Všechny ty bláznivé i praktické vynálezy i hříčky minulosti si zaslouží víc než tiché zapomnění. O internetu vyšlo v anglickém jazyce téměř 20 000 knih, o multimédiích kolem 10 000. Kolik toho bylo publikováno o všech těch mašinkách, na jejichž ramenou ty moderní stojí?

Umírání dalších médií ostatně vidíme všude kolem sebe. Nejvíce to na břehu informační společnosti odnášejí záznamová média. Opouští nás vinylová deska, podobný osud hrozí i magnetofonové kazetě, i když existence walkmanů a diktafonů ji ještě drží nad vodou. Během nejbližších let se asi rozloučíme s páskovými videokazetami, nedostačující jako paměťové médium se ukazuje být počítačová disketa, brzy na mediální hřbitov asi poputuje i CD disk.

A my, truchlící pozůstalí, věrni nezůstaneme. Protože, kdo chvíli stál, již stojí opodál. To přece ví každý mamut.

HRAJE SE O HRU

BOHUSLAV BLAŽEK

ŽIVEL č.23

Dvě poslední století zažila, že nejlákavějším příslibem, ale i nejvážnější hrozbou lidstva se stal jeden velmi obecný životní modus, práce. Vyzrál do podoby univerzálního modelu lidské činnosti, továrny, která nadmíru vystupňovala efektivitu práce. Ukázalo se však, že utajeným zdrojem těchto zisků je vlastně loupež: „nadhodnota“ vznikala na úkor lidí - tovární dělníci z okolních vesnic za tmy vstávali a za tmy se vraceli domů; a na úkor přírody - bezhlavě se odlesňovalo a těžilo a nelítostně se znečišťovalo okolí. Všechna tato a další zvěrstva se nezapočítávala do ekonomické kalkulace, protože to bylo násilí provozované na slabých a bezbranných.

Jako soupeř tohoto životního modu nově vyvstal - zkušenostmi z organizované práce mezitím ďábelsky zdokonalený - další prastarý životní modus, boj. Bojovat v odborech a politických stranách začali tovární dělníci. Do té doby lokální války nepočetných žoldáků se proměnily ve války světové, které masakrovaly civilní obyvatelstvo. Doprava se stala součástí války pojaté jako továrna na smrt a ta vyvrcholila do podoby genocidy.

Boj nenastolil spravedlnost vítězstvím té nejlepší říše, která by civilizovala všechny ostatní, jak slibovali diktátoři, ale dodnes působí jako nevypočitatelně se přelévající epidemie ničivé agrese, která dopadá stejně krutě na lidi a jejich výtvoř jako na zvířata, rostliny a celou Zemi.

Svět, který tyto dva hyperaktivní mody hrozily zničit, se nenápadně vlichotil třetí z nejzákladnějších životních modů lidstva, svým způsobem ten nejstarší, neboť dítě dřív, než začne bojovat, nebo dokonce pracovat, si umí hrát: hra. Bude to úleva pro lidstvo po dvou stoletích pracovní posedlosti? Skončíme se vzájemným vybíjením a budeme si hrát?

Modus hry ještě zdaleka neukázal ostrost a délku svých zubů, nicméně dnes na počátku 21. století je už zřejmé, že tak jako boj a práce má i hra nejenom polohy pro lidstvo a pro Zemi přínosné, ale také neobyčejně hrozné.

Hra jakožto ohrožení

Tušíte správně, že nebezpečím číslo jedna je hráčství jako závislost. Doby, kdy to byl jev vysvětlitelný - a zčásti i omluvitelný - sociálními důvody, se však dnes jeví jako idyla. Od individuálního „hřešení“, které začíná mrháním vlastními penězi a končí zločinnými způsoby získávání vkladů do hry, se hráčství posunulo mnohem výš: stalo se jedním z mechanismů finančnictví.

George Soros je nepochybně mecenáš nespočtu ušlechtilých neziskových organizací, své peníze má však především z těchto her. Finance, které získává, nevydělává psaním, uměním, vynálezy, službami, obchodováním s něčím, co se vyrobilo v jeho továrnách, neřku-li fyzickou prací: je hráč na peněžním trhu.

Tvrdí se nám, že finanční trh představuje významnou formu kontroly efektivity firem. A tak když některým pomůže k vzestupu, bere se to jako bonus za chytrost, když je zahubí, mají prostě smůlu. Jenomže věc se má úplně jinak: v obojím případě je to neřád, bohužel však ne zločin. Dalo by

se také říci, že je to zákonem tolerovaná loupež. Novinářský termín zní laskavěji: globální kasino.

Sociální romány a povídky z minulých dvou století líčí, jak matku s dětmi vyhnal z domu na ulici exekutor, který jim sdělil, že střechu nad hlavou jim propil jejich nezdárný otec. Globální rozměry hráčství ale znamenají,

že podobný osud může potkat ekonomiky celých zadlužených zemí. Soros takovéto své výhry podával jako lekce, které uděluje zemím, jež nechtěly dát na jeho dobré rady.

Vedle represivních řešení, která se při dnešní korupční povaze právních systémů jako celku (ne už jen jednotlivých soudců) ukazují být neúčinná

(za prohry Vladimíra Železného budeme platit všichni), existuje i možnost lokálních měn nebo nepeněžních systémů směny služeb v místních sítích (možná jste četli o systému LETS). V nich je také nemalý díl hravosti, avšak vstřícné, partnerské a jaksi v malém. Nabízí se totiž to, čeho si současná „vyhazovací“ a licencemi sešroubovaná společnost neváží: staré předměty, které ještě nejsou starožitnostmi, ale někomu by mohly posloužit, znalosti jazyka, které jsou „jenom“ praktické, ale někomu pomohou při přípravě na cestu do ciziny víc než formální kurzy, ostříhání podomácku, jež může být lepší než účes od kadeřnice, který jeho nositelka musí po návratu domů ihned rozčesat...

Na kuponové privatizaci si tolik lidí připálilo prsty, že ztratili veškerou chuť do tohoto kasina ještě někdy vstoupit. Existuje však další ohrožení hrou, které nám obvykle připadá neškodné, protože je samý smích a šprým: je to entertainizace, česky divně řečeno: zezábavňování.

Modus práce i modus boje byly upjaty v korzetu vlastní vážnosti a jakýkoli úšklebek trestaly. Proto také tak nesnášely hru - zvláště když ukazovala jejich pachtění a krutost jako směšné. Entertainizace ale není hravý vpád uvolněnosti, improvizace a tolerantního špičkování do našeho napjatého světa. Nabývá rázu nakažlivé choroby, která postupně znehodnocuje, na

co sáhne. Nejde jenom o televizní baviče a jejich teorém, že jsou to sami diváci, kteří si nepřejí nic než jejich žvást.

Skautští vedoucí si stěžují, že je zmáhá složitost příprav a nákladná výpravnost dnešních bojovek - rozsáhlých soutěžních eposů, bez nichž by údajně neudržely zájem dětí. Děti ani nemají čas zjistit, že kulisa kolem

je skutečná příroda, natož

že za lesem ve vsi bydlí místní lidé.

Je jedna kulturní instituce, kterou si saň entertainizace teprve nedávno začala soukat do chřtánu, takže lze den ode dne pozorovat, jak se proces šíří a stupňuje a tou je Český rozhlas:

> rozhovory se sebezajímavějšími lidmi jsou prokládány „písničkami“,

>> panuje dogma, že posluchač je dement, který nedokáže sledovat mluvené slovo déle než X minut - toto X je teď na trojce (ředitelé asi soudí podle sebe),

>>> zprávy o počasí se prezentují jako „rozhovory“ s nešťastnými meteorology, kteří se úporně snaží předstírat, že své „odpovědi“ nečtou z papíru,

>>>> pod zprávy mimo hlavní čas se brnká, takže se snižuje možnost porozumění,

>>>>> muži-moderátoři hovoří „mužně“ přisprostle, ženy-moderátorky „žensky“ kňourají a pitvoří se, obě pohlaví se snaží v tomto ohledu nezůstat pozadu za svými o tolik pokročilejšími televizními kolegy,

>>>>>> televizního rodu je také posluchačská soutěž „znaností“

(kde nejde o pochopení souvislostí, ale o nicotná „fakta“),

>>>>>>> naučné pořady se rozehrávají do dialogů, kde obvykle muž hraje toho chytřejšího a žena tu blbější.

Hra jako léčení

Když někdo propadne rutinní práci, stává se na ní závislý. Ztrácí zájem o rodinu, o společenský život, o přírodu. Někdy ho vyléčí těžký úraz nebo ztráta blízkého člověka: náhle uvidí, co má v životě smysl. Je to ale léčba dost drastická a často bohužel jen krátkodobá. Ukázalo se však, že když se navodí atmosféra, ve které se dospělí nemusejí stydět za to, že si hrají, může je tato hra vrátet do styku s tím, co je na světě nejceněnější: s jejich dětmi, manželským partnerem, vlastním tělem, hlinou.

Vnitřně nezralý člověk, který je uvězněn v modu práce, jako by se řídil úvahou, že jenom když (hodně, nejlíp ze všech) pracuje, bude přijímán ostatními coby dospělý. Musí to být práce typická pro dospělé - přesná, zacílená, časově náročná. Teprve jakýsi návrat do dětství, při kterém se opustí takzvané symbolické kódy a začne se sestupovat zpět do vývojově starších vrstev - ke kódu opírajícímu se o představy, nebo ještě více zpátky, o tělesné pohyby - umožní vyskočit z rozjetého vlaku, který se bez řidiče řítí do propasti. Hra zahrnující snění a pohybové improvizace se stává lékem.

Tento trik zkusmého návratu do dětské hry jako léku proti chorobné spoutanosti modů práce a boje se podařil ve skupinové psychoterapii. Bývá často vedena laicky, u nichž se ukázalo, že mají talent pro zvláštní druh hry: místo abychom se hádali, budeme si nadávat jen jako, přehodíme si role a manžel bude na chvíli mluvit jako manželka a naopak, ba zkusíme být na sebe jako hodní. Takováto hra není tedy jen čímsi možná zábavným, neurčitým a prakticky nepoužitelným, ale stává se sociální laboratoří,

ve které se navrhuje a testují alternativní způsoby jednání.

Aby v naší svázanosti konvencemi a falešnými ohledy mohla tato laboratoř začít fungovat, musí se navodit atmosféra připomínající svátek,

ve kterém dočasně vypínáme některá tabu - například bariéry mezi lidmi z různých příjmových hladin, mezi generacemi nebo mezi pohlavími. Tak se vlastně oživuje a podle možnosti redefinuje vyvětralý smysl těchto rozlišení. V této herní situaci se můžeme navzájem kritizovat i obdivovat bez fatálních dopadů na vzájemné vztahy.

Můžeme také začít o hrozbách i skrytých potenciálech budoucnosti přemýšlet takovým způsobem, že sami sebe překvapíme tím, co se v našem nevědomí skrývalo za intuice, kdežto za situace ovládané modem práce nebo boje nás napadají jen omleté utopické nebo katastrofické banality z médií. Výsledkem takovýchto her mohou být i originální a seriózní prognostické scénáře, které vznikají v týmu expertů několika oborů.

Příslib hry

Modus hry byl dlouho v područí práce nebo boje a byl těmito dvěma mody deformován do absurdních podob. Zátěž modelem práce prozrazují všechny hry, ve kterých musíte sbírat body a kde je cílem kvantitativně vyjádřené vítězství: platí to i pro valnou část počítačových her a tento jejich rys je psychologicky mnohem škodlivější než puritány tak děsící střílení (které je reliktem modu boje).

Osamělé matky se svými syny, které mentálně vykastrovaly, hrají hry

na vzájemné mučení - což je zase ohlas modu boje v rodinném životě. Vojenské přehlídky, buršácké souboje, důstojnické duely, slety a spartakiády, to jsou tristní kříženci hry s bojem. Kickbox a celá plejáda podobných perverzít jsou jejich novými podobami.

V poslední době však pozorujeme, že ve vzájemném přetahování životních modů o naši duši dochází častěji k tomu, že práce i boj jsou modelovány - což většinou znamená kultivovány - hrou (nikoli jako v předchozích příkladech, kdy byla hra deformována prací nebo bojem). Některé z výsledků tohoto křížení vypadají slibně:

> stále více rodičů je ochotno připustit, že hravost jejich dětí je účinnější cestou k zvládnutí počítačů než jejich vlastní píle nebo příkazy, přiznávají svým dětem roli mistrů a přestávají s nimi alespoň v této oblasti vést boj o moc,

>> participace občanů ve veřejném životě není profesionální politickou prací ani politickým bojem, ale díky jisté hravosti umožňuje hledání užitečných spoluprací a vytváření koalic mezi lidmi, kteří by se jinak navzájem nepoznali a netušili by, že mají společného jmenovatele (občanská společnost navozuje vlastně stav blízký svátku a jeho odbourávání tabu - anglický kulturní antropolog Victor Turner hovoří o liminální fázi, která má své kořeny v rituálech přechodu starých civilizací, ale svou sílu neztratila dodnes),

>>> skutečně tvořivé týmy umělců, vědců nebo organizátorů nemohou dosahovat mimořádných výsledků jinak, než že se odváží být hravé dovnitř i navenek, neboť rutina nezplodí nic nového a řešení vnucená shora lidé podvědomě sabotují, takže jsou ve výsledku neefektivní,

>>>> americký teolog Harvey Cox na konci 60. let svou knihou Svátek bláznů: teologický esej o svátcích a fantazii otevřel pro náboženský život možnost, že opustí svou doménu ponuré vážnosti a začne být slučitelný s veselou hravostí.

Kam kráčíš, hro?

Možná že historici kultury označí přelom 20. a 21. století jako málem tragický ústup modu práce a modu boje ze scény a vítězný nástup modu hry - na který lidstvo málem zašlo (Ubavíme se k smrti, prorokuje v názvu své - poněkud bulvární - knihy Neil Postman, jiní se nejvíc děsí závislosti na hráčství).

Modus hry má nicméně tu obrovskou výhodu oproti modu práce a boje, že jeho součástí je kritická reflexe toho, co se děje. V práci i v boji můžete jít za cílem slepě, až k sebezničení. Ve hře musíte pořád zkoumat, kde jsou její meze, kam až můžete zajít a odkud to začíná být příliš vážné. Tím nám však hra umožňuje, abychom si uvědomovali, že to, co hravě činíme, má svá pravidla, jichž jsme nebo můžeme být spoluautory. Zní to možná překvapivě, ale právě „nezávazná“ hra nás tímto svým bytostným rysem vede k zodpovědnosti.

Když si hrajete, musíte myslet na důsledky svých her a nemůžete se vymlouvat na posvátnost práce ani boje - takové bylo ospravedlnění všech svatých válek, inkvizic, imperiálních expanzí a totalitních vlád. Práci i boji můžete věnovat celý život, aniž byste si na okamžik uvědomili, že to, co děláte, není přírodní nutností, ale pustou dobovou konvencí nebo vaší svévolí. V tom jsou tyto dva mody upadáním do mýtu, ve kterém to, co nám doba předpisuje, že se musí, bereme jako skutečnost samu, kterou nezpochybňujeme. Modus hry v sobě obsahuje neustálou možnost demytizace, tedy naivity, údivu, zvědavosti, a tím i probouzení se ze samozřejmosti do nesamozřejmé živé skutečnosti. V zlehčované, neužitečné, dětinské hře se kupodivu vracíme k sobě samým, ke svým nejbližším a k přírodě.

Když se naučíte rozlišovat mezi tvrdými hrami, jakými žila bojovná a pracovitá minulost - tedy hrami s pravidly, zacílenými na měřitelný výkon - a svobodně hravými měkkými hrami dneška a zítřka - nesoutěživými, partnerskými, neustále reflektujícími a podle potřeby měnícími svá pravidla - pak můžete sehrát významnou roli ve hře o hru, která nyní probíhá. Tato hra podle mého odhadu určí podobu nejenom tohoto století, ale možná i tisíciletí

NOVÁ MÉDIA, STARÉ OBSAHY

Sean Cubitt je profesorem mediálních studií na University of Waikato na Novém Zélandu. Je autorem pozoruhodných knih jako např. *Digital Aesthetics* (Digitální estetika, 1998) nebo *Simulation and Social Theory* (Simulace a sociální teorie, 2001), v nichž nabízí originální pohledy na rychle se měnící mediální krajinu moderních technologií. Některé jeho koncepce jsou skutečně překvapivé, například jeho volání po tom, abychom konečně začali uznávat autonomii strojů jako nové formy života koexistující s lidstvem. Zajímavý názor má také na existenci projektu Echelon, který má monitorovat globální komunikaci občanů. Podle Cubitta se totiž strachu ze špehování ze strany mocenských struktur zbavíme tím, že uznáme koncept soukromí za zastaralý:

„Pojem soukromí je zejména ve 20. století vnímán jako opozice proti pojmu stát. V současné době jsme ale svědky postupného zanikání státu a spolu s ním bude zanikat také koncept soukromí. Již dnes jsme svědky masové otevřenosti prostřednictvím anonymity internetu. Lidské vztahy se globalizují, intimita se medializuje. Komu v dnešní době prospívá soukromí? Především prznitelům dětí a neplatičům daní. Většina z nás nemá ztrátou soukromí co ztratit. Soukromí je jen impulzivní hromadění soukromých dat a soukromých myšlenek. Jenže soukromá myšlenka je vám nanic stejně, jako nepublikovaná báseň v šuplíku není užitečná básníkovi. Paradoxně bychom měli Echelonu jít vstříc až k jeho logickému konci. Soukromí je minulá fáze globalizačního procesu a my bychom dnes neměli zpomalovat, ale naopak urychlovat globalizaci dat. Již není cesty zpět. A lidé jsou také média. Měli bychom vyžadovat na světových organizacích, aby umožnily všem lidem svobodný pohyb po planetě. Možná pak nebude takový důvod k úzkostlivému hromadění těchto, lidských dat v odlidštěných metropolích.“

Cubitt je intelektuál-anarchista s vizáží Clinta Eastwooda. Jak jsme měli možnost ověřit si během jeho pobytu v Česku (přijel do Brna na týdenní přednáškový cyklus), je to neuvěřitelně milý a tolerantní společník s doslova encyklopedickými vědomostmi, volně v hovoru přeskakující z filozofie na mediální studia a z nich na moderní technologie či na klasickou literaturu a historii. Jeho domovskou stránku s několika on-line články najdete na www.waikato.ac.nz/film/staffpages/sean/seanchome.html.

IVAN ADAMOVIČ: rozhovor se Seanem Cubitem

Ve své pražské přednášce jste se zmiňoval o Titanicu jako o příkladu moderního velko filmu. Proč myslíte, že právě Titanic byl nejnavštěvovanějším filmem všech dob?

Vidím dva důvody. Zaprvé je tam ten silný motiv sebeobětování, když ten chlapec zemře, aby dívka mohla žít. Lidé v moderní době nemají příliš možností obětovat se pro někoho, takže to vyhledávají alespoň v příbězích. A zadruhé, Američané jsou fatalistický národ. A Titanic je velmi fatalistický film. Jelikož znáte historická fakta i rámcový příběh té přeživší pasažérky, přesně víte, jak ten film dopadne. A přesto máte potřebu si jej prožít, s vědomím osudu, který hrdiny čeká.

Možná proto jsou v Americe tak oblíbené filmové remaky. Většinou znáte původní film, takže také víte, jak ta nová verze dopadne...

To je dobrý postřeh. Nebude vám vadit, když vám ho ukradnu a někde použiji?

Poslužte si. Mnozí teoretici médií se zabývali hypertextem, ale nevzpomínám si, že by se někdo v té souvislosti zmínil o gameboocích, těch knížkách, kde si sám volíte pokračování příběhu. Není gamebook vlastně také takový hypertext?

Problém je v tom, že studium tisku se odehrává v hodinách literatury a rozlišuje jen tři druhy psaní - drama, poezii a prózu. Přehlíží se přitom ostatní oblasti písemnictví. Přehlíží oblast volného času, přehlíží kancelářská média, jako je psaní na stroji nebo telefonování. Každý z nás zná alespoň jednu nebo dvě formy hypermédií, ale neříkáme jim tak, encyklopedii a slovník. Podíváte se na jedno místo, to vás odešle na jiné a tak dále. To je všem dobře známá a tradiční forma, a přitom kdybyste v takové formě napsali román, bude vypadat velmi avantgardně. Mrzí mne, že literárně vzdělaní teoretici se vůbec nezabývají dalšími tištěnými médii, nezabývají se třeba grafickou úpravou novin, která má také blízko k hypertextu. Všichni se zabývají studiem médií, jako je televize nebo divadlo, ale přehlíží takové důležité médium, jako je mapa. Mapa je také hypertext. Spojuje symboly, grafiku, slova a tomu celému dává určitou prostorovou organizaci, v níž je uživatel navigátorem. V teorii médií, ale i v teorii reprezentací jsou tedy povážlivé mezery. Nezabýváme se mapami, nezabýváme se databázemi...

Jak si vysvětlujete, že tak málo spisovatelů používá hypertextovou formu v románu? Bojí se, že by to znamenalo smrt tradičního vyprávění?

Myslím, že většina romanopisců dobře ví, že jejich tradice je už dávno mrtvá. Zemřela někdy v roce 1922, kdy James Joyce vydal svého Odyssea, v jiných jazycích možná zemřela ještě dříve. V anglické próze zkrátka nebyl Odysseus nikdy překonán. Většina ostatních románů se uchyluje k zábavě. Detektivky jsou jen příběhy. Ale i většina takzvané vážné literatury dneška jsou „jen příběhy“. Myslím, že dnes je mnohem zajímavější comicsová kniha než nějaký román, který získá Nobelovu cenu. Většina realistických autorů předstírá, že vytvářejí velké umění, ale ve skutečnosti jsou na úrovni sci-fi nebo detektivky, píšou jen zábavné příběhy. Opravdu, mnohem zajímavější příběhy se rodí na poli comicsu jako třeba Watchmen, Black Orchid... Dokud tu bude publikum pro knihy, budou romány vznikat. A ty budou vznikat v knižní formě tak dlouho, dokud si nebudete moct vzít počítač do vany.

To bude jen otázka pár let, než vyrobí nějaké odolné čtečky elektronických textů.

Ano, jistě. Ale žádné nové médium nikdy nepotlačí ta předchozí. Fotografie nezahubila malířství, televize nezahubila film. Věci nemizí, jen prodělávají návraty. V polovině 19. století bych vám tvrdil, že malířství je mrtvé. A vidíte, ono se nějakým způsobem vrátilo zpátky. V 19. století byste si mysleli, že divadlo je navždy mrtvé...

Životnost malby je vidět například na některých filmových plakátech. Aby byl výjev dokonalý, musí ho někdo namalovat, fotka nestačí.

Filmový plakát musí dělat něco, co je velmi těžké, dát vám pocit z celého filmu v jednom obraze. Musí také zachytit vaši pozornost, abyste na ten film šli. Musí to být obraz, který načne příběh tak, abyste si řekli: chtěl bych vědět, co se stane pak. Možná i to je důvod, proč je upoutávka na film jednou z velkých uměleckých forem 20. století. Je to něco dramaticky jiného, než je film. Je to nová forma.

Zaujalo mě, jak silné pouto je mezi comicsem jako formou a mezi triviálními žánry, jako je science fiction nebo horor či thriller. Proč myslíte, že je tomu tak?

*Možná proto, že ve sci-fi je tak silná tradice ilustrací. Mně se zkrátka zdá velmi přirozené, aby kniha byla ilustrovaná. Bible, encyklopedie jsou ilustrovány... jen některé formy knih jsou považovány za „čisté“ a vycházejí bez ilustrací. Dětské knihy si tuto tradici ilustrací u textu zachovaly, a možná proto se teď zdá, že každá ilustrovaná kniha je dětinská. Totéž platí pro časopisy. Lidé si myslí, že čím více obrázků, tím méně seriózní ten časopis je. Psané texty vtiskly současné společnosti pocit jakési apriorní vysoké hodnoty, takže to vypadá divně, kdyby kniha měla být ilustrovaná. Ale většina paperbacků má alespoň obrázek na obálce. Když na přelomu 70. a 80. let v Americe došlo k posunu některých comicsových příběhů ke starším věkovým skupinám, když vznikly „dospělejší“ comicsy s temnějšími příběhy, byly okamžitě úspěšné, jako například Millerův *The Dark Knight Returns* nebo Moorovi *Watchmen*. Japonci neměli takový problém. U nich je tradice kreslených příběhů mnohem starší, byla to výrazná součást jejich kultury už v polovině 19. století. Když v 60. a 70. letech šla japonská ekonomika nahoru, vznikla potřeba příběhů, které by se skládaly z malých částí, které je možné přečíst za krátkou dobu, během dojíždění do práce. Tehdy se rozmohla obrovská móda mangy. V Japonsku nevznikla taková propast mezi psaným textem a obrazy. Další významný faktor byl vznik francouzských comicsů jako nové formy avantgardního umění v 70. letech, s příchodem časopisů jako *Metal Hurlant*. Byl spojen s příchodem velmi zkušených autorů comicsů, kteří vesměs vyrostli na science fiction. Ta atmosféra pak velmi ovlivnila americká nakladatelství jako *Epic* nebo *Dark Horse*. To mělo velké důsledky. V počítačové kultuře, v digitálních médiích, mluvíme často o konvergenci, o propojování textu, obrazů, zvuku... většina našich médií však takové propojení nevykazuje. Buď se jednotlivé prvky popírají, nebo jeden jasně dominuje. Podívejte se na website CNN, to je hotová noční můra každého designéra, odporná změť, totéž BBC nebo Yahoo. Opravdu nechutný design, kde se obrazy a slova přetahují o vaši pozornost, bojují mezi sebou. Comics potřebujeme právě proto, že nám může ukázat, jak spolu mohou jednotlivá média koexistovat, jak může text být na stejné úrovni jako obrazy, jak může záležet i na použitých fontech. Právě Bill Sienkiewicz nebo Frank Miller v *Elektré* ukázali, že lettering je integrální součástí grafického designu stránek. To zjištění, že záleží na fontech i na použitém inkoustu je něčím novým, protože literární kultura si takových věcí nikdy moc nevšímala. Když čtete Kafku, je to podle literárních vědců pořád Kafka, ať ho čtete v jakékoli podobě a vydání. Ať je to zelená vázaná kniha nebo červený paperback, fonty times roman nebo helvetica bold, je to stále týž autor. Jako by samotný text byl nějak neviditelný.*

Problém literární kultury je, že to je dematerializovaná kultura. Říká se, že mechanická a digitální média jako film, TV jsou dematerializovaná, ale ve skutečnosti je to textové médium, které se vůbec nezajímá o fyzickou povahu knihy a představuje si jen abstraktní text. Lidé by se měli hluboce zajímat také o fyzickou kvalitu textu - o úpravu, použitý font, to všechno je stejně důležité, ne jen abstraktní příběh.

Jak ale máme takové věci při rozboru nějakého románu brát v potaz? Má literární kritik uvádět, v jakém vydání toho Kafku četl, když píše nadčasovou úvahu a ne aktuální recenzi?

Když jsem v 70. letech začal učit film, zajímali jsme se o myšlenky filmu, analyzovali jsme jeho ideologii, zkoumali jsme taková abstraktní filozofická témata, jako je subjektivita. Dnes já i mnozí jiní filmoví teoretici dbáme na to, aby naši studenti rozuměli například významu osvětlení. Protože když píšou o nějaké filmové scéně, musejí brát v potaz natáčecí scénu, musejí umět rozlišit třeba

hlavní světlo od světél na pozadí a podobně. Vždyť film je vlastně celý tvořen světlem. Jestli světlu neporozumíte, nemůžete smysluplně psát o filmu. Obdobně bych řekl, že u románu zkrátka záleží na tom, jakou verzi čtete v tom smyslu, že Shakespeare napsaný rukou na starém pergamentu je úplně jiný mediální zážitek než Shakespeare v levném paperbacku. Zajímá mě zážitek a zážitek je vždy medializován. Právě onen proces medializace je důležitý. Ale také to, kde jste knihu četli, za jakých okolností... většina z nás si dobře vzpomíná, na jakém místě jsme četli naši oblíbenou povídku nebo báseň. Ty vzpomínky jsou součástí celkového zážitku jako ta slavná Madeleine v Proustovi. Film je médium vytvářené pro naprosto přesně definované prostředí - kinosál. Proč tedy nepočítáme i s vlivem prostředí na vnímání knihy?

Stěžoval jste si, že počítačové technologie, které používáme, jsou příliš individualistické. Určené vždy jen pro jednoho uživatele. Co by je mělo nahradit? Nějaký centrální sdílený počítač?

Možností je mnoho, například počítač ovládaný hlasem, takže u něj nemusíte sedět a může na něj mluvit několik lidí najednou, nebo chytré místnosti, do nichž je zabudováno několik specializovaných počítačů, počítače reagující na pohyb a podobně. Klávesnice, které byste mohli ovládat nohama. Myslím, že tento nešťastný princip individuality se odrazil také v podobě našich internetových browserů. Je totiž velmi obtížné s někým na webu doopravdy spolupracovat, protože browsery vám umožňují jen číst, měnit layout a barvy, ale ne o moc víc. Jen některé experimentální browsery jako Maya vám umožní opravdu měnit stránku, kterou čtete, skutečně ji přepisovat. Protože jsme ale zvyklí na individuální použití počítače, nedovedeme si ani představit, jak hodně sociální mohou počítače být.

Když píšeme software, je to opět osobní software. Proto mě hodně zajímá hnutí peer-to-peer, kde lidé software sdílejí. Podívejte: já si třeba koupím software na editaci videa a stojí mě 1000 dolarů. Většinu doby ho přitom vůbec nepoužívám. Raději bych si tedy software jen pronajímala, ale nemůžu. Můžu ho jen koupit a vlastnit. Peer-to-peer to šikovně obchází. Bohužel producenti softwaru stále uvažují v kategoriích „jeden počítač - jeden uživatel - osobní verze software“. Není divu, že na webu vzniklo peer-to-peer hnutí a ten, kdo trátí, jsou softwarové firmy. Je to jejich chyba. Kdyby nám soft pronajímaly, bylo by to lepší. Nepotřebuju doma mít celou knihovnu instalačních CD. Výhodnější je model, který se používá při poslechu housu. Tam také jdete do klubu a zaplatíte si jen za tu jednu noc a stačí vám to. Teď už jsme v jiné kultuře, je rychlejší a producenti softwaru by se měli novým podmínkám přizpůsobit.

Horlivě také propagujete ideu, aby lidé vytvářeli nová média pro vlastní, nekomerční použití. Moderní technologicky založená média ale potřebují spoustu investic do vývoje. Jak to mohu mít v rukou obyčejní lidé vně velkých korporací?

Nejdražší je distribuce informací. K tomu potřebujete buď několik málo, ale extrémně drahých prostředků, jako jsou komunikační družice, což si samozřejmě jedinec nemůže dovolit. Nebo musíte mít mnohem levnější prostředky, ovšem ve velkém počtu. Tak lze využít třeba mobily k vytváření různých sociálních sítí. Uvedu vám jeden příklad takového parazitického způsobu komunity. V San Francisku hodně lidí pracuje s počítači. Mnozí z nich mají ISDN linky a počítače navzájem propojují infračervenými vlnami do lokálních sítí. Často dávají antény na okna, a tak kdokoli jde kolem, může jejich signál využít, úplně jako v mobilní síti. Takže si můžete otevřít notebook na ulici a používat zachycené místní síť, přes které se dostanete do celého internetu. To

je fantastický příklad spontánního vzniku alternativní sítě. Telekomunikační společnosti šílí vzteky, protože z toho nemají žádný profit. Můžete tak zadarmo přes internet telefonovat třeba na Nový Zéland. Telekomunikační společnosti přicházejí zkrátka, protože ony prostě s takovými způsoby využití nepočítají. V tom je naše síla. Když říkám „my“, myslím lidi, kteří nemyslejí jen na peníze, ale na nové možnosti společenského dialogu. Ať už to je umění nebo politika. Myslím ale, že nakonec to nebude ani jedno, ani druhé. Většina slov používaných v posledních 150 letech, jako společnost, kultura, politika, umění... všechna tato slova jsou už dnes zastaralá a já věřím, že najdeme způsoby, jak změnit jejich významy v nejbližších deseti letech, nebo že je prostě přestaneme používat.

To všechno zní hrozně optimisticky, ale když se podíváte na šťastné pasivní uživatele televizí, vaše úvahy o nových společenských digitálních komunitách znějí trochu utopicky.

Ano. Souhlasím s postojem italského revolučního filozofa Gramsciho „pesimismus intelektu, optimismus vůle“. Měli byste mít na vědomí, že věci jsou tak špatné, jak jen mohou být, ale povinnost intelektuála a zvláště učitele, což je moje profese, je být optimistou. Nemusíte nutně věřit, že se všechno v dobré obrátí, ale nesmíte studentům umožnit propadat skepsi. Je to naše povinnost i proto, že dnes tak oblíbená postmoderní kritická teorie je tak hluboce pesimistická a nihilistická. Velká část současné kultury, především v rockové hudbě a ve filmu, je fatalistická a v depresi. Nic nemá smysl, no future... to je hodně nebezpečná filozofie. Máte ale pravdu, že nějaký hlásek ve mně se k tomu hlásí také, protože jakmile je vynalezena nějaká nová úžasná technologie, téměř okamžitě je použita k reprodukci stále stejných starých obsahů.

Souvisí tento nihilismus s tím, že už máme za sebou rok 2000, který pro nás symbolizoval budoucnost?

Podle mě byl nejdůležitější rok 1968. Ty události v Praze a Paříži... chvíli to vypadalo, že je to možné - změnit svět. A i když byla všechna tato povstání potlačena, alespoň jsme měli pocit, že jsme se dostali opravdu blízko. A nové hudební žánry, nástup feminizmu a hnutí za práva gayů a antikoloniální hnutí, to všechno ukázalo nové možnosti. Mně bylo 21 let a žil jsem v Anglii, kde právě probíhalo povstání lidu proti policejní brutalitě. Doslova jsme zabrali ulice, v tu chvíli patřily nám, měli jsme úžasný pocit moci a síly. Myslím, že '68 byl pro mnohé symbolický rok. Ten pocit, že nemusíme čekat na NE. To byl ten moment, kdy jste přestali říkat ONI, a začali jste říkat MY. Ta doba je už dávno pryč, ale stále mám pocit, že je možné změnit svět, a i když ho nezměníte, tak i ten pokus za to stojí. Z dlouhodobého hlediska určitě. Beznaděj je jediný hřích, který nelze odpustit.

Když se na to podívám pohledem teorie médií, známe dnes alespoň dvě média, která umějí velmi silně komunikovat, aniž by byla nějak omezena jen na jednu kulturu: peníze a zbraně. Jenže tato média nám nemohou říct nic podnětného. Potřebujeme vytvořit podobně univerzální médium, které by bylo zvukné, sexy, bohaté, jemné, citlivé, inteligentní. Potřebujeme médium, v němž budeme moci sdílet proces tvorby s jinými kulturami.

To je velmi důležité. A nejen s jinými kulturami, ale i s jinými druhy života. Něco jako plot mezi dvěma farmáři, kteří si navzájem nerozumějí. Ale když se plot rozbije, společně ho opraví, protože oba vědí, že se to musí udělat. My potřebujeme nějaké takové médium, které by bylo prostředníkem - například mezi Afghánci a Australany. Když se lidé různých kultur budou podílet na společné práci, ubude vzájemných rozporů. Jazyk je bariéra. Spolupráce je most.

Na závěr otázku z trochu jiného soudku. Jste nyní občan Nového Zélandu. O této zemi se teď nemluví skoro jinak než v souvislosti s natáčením filmu Pán prstenů. Máte pocit, že ten film byl důležitý pro národní identitu Novozélandců? Předtím byl přece Nový Zéland takřka zapomenutým koutem světa...

Ano, byl velmi důležitý. Ale z trochu jiného důvodu. Nový Zéland je malá země, má jen čtyři miliony obyvatel. Je velmi odloučen od okolního světa. A je to farmářská země, plná ovcí, dobytka a polí. Pro takovou malou zemi je životně důležité mít informační ekonomiku. Novému Zélandu se nabízí jedinečná šance přeskočit celé jedno civilizační období od zemědělství rovnou do informačního věku, aniž by musel budovat celou tu špinavou průmyslovou infrastrukturu továren.

Význam Pána prstenů není ani tak v jeho filmové hodnotě, i když ho máme všichni moc rádi a jsme na něj hrdí. Důležité je, že získal Oscara za speciální efekty. Ukázal, že i lidé ze zemědělského Nového Zélandu mohou vytvořit velice náročný technologický produkt, aniž by bylo třeba kvůli tomu odjíždět někam do technicky vyspělejších zemí. Každý den odesílali natočený materiál přes satelit do Los Angeles, aby to Warneri schválili. Bylo to vlastně jako točit film v Kalifornii, měli úplně stejný servis. Je úžasný pocit žít v tak panensky čisté krajině a zároveň moci být součástí celého toho mezinárodního informačního toku, bez něhož malá země nemá šanci přežít.

Ještě bych se vrátil k vaší otázce, ke slovům „národní“ a „identita“. Oba tyto pojmy musíte používat velmi, velmi opatrně. Nejsem si jist, že koncept národa přežije příliš dlouho. V mnoha ohledech se promění v podobnou relikvii, jakou je britská královna. Národ bude spíše symbolickou hodnotou. Většina vlád má za hlavní úkol zajistit, aby se do země dostalo co nejvíce globálního kapitálu, ale ve skutečnosti nemají příliš velkou schopnost změnit celkovou ekonomickou nebo politickou strukturu země, beztak podléhají mezinárodním, globálním standardům. A to je úděl vlád, ony mají velmi omezené možnosti. Národ je tedy politická entita. A ještě k té identitě. Nový Zéland je zemí dvou národností. Žijí na něm původní obyvatelé a novodobí osadníci. Je ale také plný přistěhovalců z pacifických ostrovů, z Asie a z celého světa. Tvoříme národ, jehož identitou není jediná kultura. Nejsme bílý kontinent, stejně jako jím není Evropská unie. Je to také kontinent Romů, Arabů, lidí z Karibiku, Afričanů. To způsobuje, že Evropa je mnohem dynamičtější. Ale nesmíme zapomínat, že tu opravdu nejde o jedinou identitu, ale o koexistenci mnoha různých identit. A kulturní identita není něco, na čem byste měli lpět. Je to něco, co byste se měli snažit měnit. Takže abych to uzavřel, Pán prstenů pomůže Novému Zélandu tím, že se naše kulturní identita promění v něco úplně jiného. Že Nový Zéland bude něčím jiným, než čím je dnes, a to je úžasné.

Mám velký respekt před původní novozélandskou, především maurskou kulturou. Ale ten respekt si u mě získala hlavně tím, že se nepřestala vyvíjet. Že neulpěli na minulosti. To ale není identita, protože pod tím slovem si představíte něco, co se nemění. Je to spíš neustálý proces. Víte, Nový Zéland je první velkou zemí, kde na zeměkouli vychází slunce. Žijeme tedy oproti Evropě dvanáct hodin v budoucnosti. A život dvanáct hodin v budoucnosti vám hodně změní náhled na život. Proces komunikace místní komunity a planetární komunity je daleko důležitější než nějaká koncepce národa. A vy dobře víte, že pro ideu národa si toho už Evropa vytrpěla až dost. Měli bychom si už uvědomit, že ten koncept potřebuje změnu. Neříkám, že potřebuje nějaký cíl, jen potřebuje změnu. Protože bez změny zemře. A jestli zemře, vezme s sebou do hrobu hodně lidí.

UNABOMBERŮV MANIFEST (ÚRYVEK)

Unabomberovy argumenty by jistě našly řadu příznivců v jakékoliv civilizované společnosti, do níž ideologové, média a ekoteroristé patřičně nahustili fobii z techniky.

ŽIVEL č.4

Unabomberův manifest

Následující text je malou částí značně rozsáhlého dokumentu, běžně přístupného na Internetu (díky za download, Rodriguezi). Jde o manifest teroristy, který má na kontě smrt třiatvaceti lidí a zranění dalších 23 a který se ve svých akcích zaměřoval často na atentáty proti představitelům univerzit a aerolinií (odtud přezdívka Unabomber). Na Unabombera se znovu obrátila světová pozornost letos na jaře, když agenti FBI (dobrá práce, Coopere) zadrželi Theodora Kaczynského, bývalého profesora matematiky a později podivínského poustevníka žijícího u městečka Lincoln, s vážným podezřením, že jde o hledaného teroristu. Publikováním části manifestu (vypustili jsme čísla označující začátky jednotlivých bodů) chceme našim čtenářům předložit ukázkou zkratového uvažování vedoucího ke zkratovému jednání. Myslíme si, že Unabomberovy argumenty by jistě našly řadu příznivců v jakékoliv civilizované společnosti, do níž ideologové, média a ekoteroristé patřičně nahustili fobii z techniky. Jak říká Sterling, necítíme k tomu člověku žádné sympatie. Jeho grafomanský text připomíná stovky sešitů, které trpělivě zaplňoval svými duševními výměšky sériový vrah ve filmu Sedm.

Někteří lidé uspokojují svou potřebu moci ztotožňováním se s mocenskou organizací nebo masovým hnutím. Jedinec postrádající cíle se přidá k hnutí nebo k organizaci a přejímá její cíle za své. Jeho úsilí pak směřuje k jejich naplnění. Když je těchto cílů dosaženo, jedinec se cítí, jako by prošel mocenským procesem (vzhledem k jeho ztotožnění s hnutím nebo organizací), i když jeho osobní úsilí hrálo zanedbatelnou roli v jejich uskutečňování. Tento fenomén využili fašisté, nacisté a komunisté. Naše společnost jej využívá také, i když ne tak násilným způsobem. Příklad: Manuel Noriega byl na obtíž USA (cíl: potrestat Noriegu). USA provedly invazi do Panamy (úsilí) a potrestaly Noriegu (dosažení cíle). USA prošly procesem moci a mnoho Američanů ve snaze ztotožnit se s vlastní tímto procesem prošlo také. To vysvětluje souhlas široké veřejnosti s invazí do Panamy: lidem to dalo pocit moci. Stejný fenomén se vyskytuje v armádách, sdruženích, politických stranách, humanitárních oporganizacích, náboženských nebo ideologických hnutích. Především levicová hnutí se snaží přitahovat lidi, kteří chtějí ukojit svou potřebu moci. Ale pro většinu z nich platí, že ztotožnění se s velkou organizací nebo masovým hnutím jejich potřebu moci plně neuspokojuje.

Uspokojování potřeb moci jsou náhražkové aktivity. Náhražková aktivita směřuje k dosažení umělého cíle, o což jedinec usiluje kvůli naplnění, tohoto cíle se však nesnaží dosáhnout proto, že jej potřebuje uskutečnit. Například nejsou žádné praktické důvody k trefování se míčkem do jamky, získávání kompletních sérií poštovních známek nebo zvětšování svalstva. A přesto se tolik lidí v naší společnosti věnuje golfu, sbírání známek nebo bodybuildingu. Ne všichni lidé jsou stejně orientováni, a proto se někteří mnohem ochotněji věnují náhražkovým aktivitám. Dělají to proto, že lidé kolem nich tyto činnosti považují za důležité, nebo to říká společnost. Proto někteří berou velmi vážně tak bezvýznamné aktivity, jako jsou sporty, bridž nebo šachy, přičemž jiní lidé v těchto věcech vidí pouze vedlejší činnosti, kterými jsou, a tím pádem jim nepřikládají dostatečnou důležitost a nemohou tímto způsobem uspokojit svou potřebu projít mocenským procesem.

I když je většina lidí v industriální civilizaci spokojena, my (Freedom Club) budeme stále proti tomuto uspořádání společnosti, protože (mimo jiné) podle nás snižuje možnost naplnění potřeby mocenského procesu náhražkovými aktivitami a ztotožnění se s organizací, místo aby lidem umožnila dosahovat opravdových cílů.

ODVAHA SVOBODY

Industriálně technologická společnost může být reformována takovým způsobem, aby postupně nezužovala sféru lidské svobody. Ale protože svoboda je slovo, které je možné interpretovat mnoha způsoby, musíme si nejdříve ujasnit, o jakou svobodu se nám jedná.

Svobodou myslíme příležitost projít mocenským procesem s opravdovými cíli, ne s umělými cíli náhražkových aktivit, bez vměšování, manipulace nebo dohledu kohokoliv, hlavně jakékoliv velké organizace. Svoboda znamená mít pod kontrolou (buďto jako jedinec nebo příslušník malé skupiny) otázku životních podmínek lidské existence (jídlo, oblečení, přístřeší a ochrana proti jakémukoliv vnějšímu ohrožení). Svoboda znamená mít moc, ne však moc nad jinými lidmi, ale moc kontrolovat události vlastního života. Člověk není svobodný, pokud má nad ním někdo moc (především velká organizace), a nezáleží na tom, jak shovívavě či tolerantně je tato moc vykonávána. Je důležité neplést si svobodu a dovolení.

Co se týče našich ústavních práv, vezměte v úvahu například právo na svobodu tisku. Samozřejmě nechceme toto právo kritizovat: je to velice důležitý nástroj k omezení soustředění politické moci a také k udržení na uzdě těch, kdo mají politickou moc, pod dohledem veřejnosti. Ale svoboda tisku má pro průměrného občana jako jedince jen velmi malé upotřebení. Masové sdělovací prostředky jsou z větší části ovládány velkými

organizacemi, které jsou nedílnou součástí systému. Každý, kdo má trochu peněz, si může nechat něco vytisknout, rozšířit přes Internet atp., ale jeho sdělení se ztratí v záplavě materiálu produkováného sdělovacími prostředky, takže to zůstane bez praktického výsledku. Proto je pro většinu jedinců a malých skupin takřka nemožné dosáhnout pomocí slovního projevu nějakého ohlasu ve společnosti. Vezměte si například nás (Freedom Club). Kdybychom nikdy nepoužili násilí a místo toho předložili tyto listiny vydavateli, nedostalo by se nám vyslyšení. I kdyby byly přijaty a vydány, nejspíš by nepřitáhly mnoho čtenářů, protože je mnohem jednodušší dívat se na zábavné pořady uváděné sdělovacími prostředky než číst vážnou stať. A i kdyby tyto spisy měly mnoho čtenářů, většina z nich by brzy zapoměla to, co si přečetli, jelikož jejich mysl je zaplavena množstvím materiálu, který k nim přichází pomocí médií. Aby se naše poselství dostalo k veřejnosti s nějakou vyhlídkou na zanechání trvalého dojmu, museli jsme zabít.

INDUSTRIÁLNÍ CIVILIZACI NELZE

REFORMOVAT

Byla by obtížná reforma průmyslového systému, která by zároveň nezužovala sféru svobody občanů. Již přinejmenším od průmyslové revoluce je patrná důsledná snaha o posilování systému technologií za cenu individuální svobody a lokální autonomie. Proto veškeré snahy směřující k ochraně svobody od technologie se protiví základnímu trendu naší společnosti. Proto by taková změna byla pouze dočasná a byla by brzy překonána postupem dějin. Kdyby však změna byla dostatečně velká na to, aby byla trvalá, změnila by se podstata celé naší společnosti. Bylo by to riskantní, poněvadž způsob přeměny by nebylo možné dopředu předpovědět. Změny dostatečně velké na to, aby způsobily trvalý pokrok ve prospěch svobody, by nebyly započaty, protože by si společnost uvědomila, do jaké míry by to rozvrátilo systém. Takže všechny pokusy o reformu by byly příliš nesmělé na to, aby byly účinné. I kdyby se započaly změny dostatečně velké, byly by odvolány hned, jakmile by se projevily jejich rozvrtné účinky. Takže pro trvalé změny ve prospěch svobody mohou být získáni pouze lidé připravení přijmout radikální, nebezpečné a nepředvídatelné proměny celého systému. Jinými slovy revolucionáři, a ne reformátoři.

OMEZENÍ SVOBODY JE V INDUSTRIÁLNÍ CIVILIZACI NEVYHNUTELNÉ

Jak již bylo vysvětleno, moderní člověk je chycen do sítě pravidel a omezení, jeho osud závisí na jednání osob jemu vzdálených, jejichž rozhodnutí nemůže ovlivnit. Tento stav není náhodný, není výsledkem byrokratických úsudků, je to nezbytný a nevyhnutelný jev v každé technologicky pokročilé společnosti. Systém MUSÍ přísně regulovat lidské chování, aby mohl fungovat. V zaměstnání musí lidé dělat, co se jim řekne, jinak by se výroba zvrhla v chaos. Byrokracie musí fungovat v souladu s přísnými pravidly. Vlastní úsudek se nesmí přenechávat níže postaveným byrokratům, to by vedlo k obvinění z nepoctivosti a k rozpadu systému, poněvadž úsudky jednotlivých byrokratů se liší. Je pravda, že některá omezení naší svobody by mohla být odstraněna. Ale OBECNĚ ŘEČENO, řízení našich životů velkými organizacemi je nezbytné pro fungování industriální civilizace. Výsledkem je pocit bezmoci průměrného člověka. Přeci jenom je ale možné, že určité předpisy budou stále více směřovat k nahrazení psychologickými pomůckami, které nás donutí dělat to, co po nás systém požaduje. (Propaganda, způsob výchovy, programy duševního zdraví, atd.)

Kvůli stálému nátlaku, kterým se systém snaží upravit lidské chování, se stále zvyšuje počet lidí, kteří se nemohou nebo nechťejí přizpůsobit požadavkům společnosti: mladí členové gangů, vyznavači kultů, protivládní rebelové, sabotující radikální ochránci přírody, odpadlíci a odpůrci různého druhu.

V jakékoliv technicky rozvinuté společnosti MUSÍ osud jedince záviset na rozhodnutích, která do velké míry nemůže osobně ovlivnit. Technologická společnost se nemůže rozpadnout na malé autonomní celky (komunity), protože výroba je závislá na spolupráci velkého množství lidí a strojů. Taková společnost MUSÍ být vysoce organizovaná a rozhodnutí MUSÍ být taková, aby postihla velkou část lidí. Jestliže rozhodnutí postihne řekněme milion lidí, má tedy každý z postižených jedinců v průměru na rozhodnutí jen miliónty podíl. V praxi rozhodují obvykle veřejní činitelé, čelní představitelé společností nebo techničtí odborníci, ale i když rozhodnutí závisí na výsledku hlasování, počet voličů je obvykle moc velký, takže samostatný hlas jedince nemá žádný větší význam. Tím pádem jedinci nemohou přiměřeně ovlivnit většinová rozhodnutí, která mají vliv na jejich životy. Takže neexistuje způsob, jak tento stav technicky pokročilé společnosti napravit. Systém se snaží vyřešit tento problém využíváním propagandy nutící lidi CHTÍT přijímat rozhodnutí, která byla učiněna za ně, ale i kdyby toto řešení uspělo a pomohlo lidem cítit se lépe, bylo by to ponižující.

Konzervativci a někteří další obhajují větší místní samo-

správu. Obce dříve byly samostatné, ale taková samostatnost je stále méně možná, protože místní komunity jsou stále závislejší na systému - potřebují veřejné instituce a počítačové sítě, dálnice, masové sdělovací prostředky, moderní zdravotnickou péči. Proti samosprávě se staví také skutečnost, že technologie užitá v jedné oblasti často postihuje jinou, i vzdálenou oblast. Tak mohou pesticidy nebo chemikálie použité v blízkosti vodního toku kontaminovat vodu stovky mil níže po proudu a skleníkový efekt postihuje celý svět.

ŠPATNÉ STRÁNKY TECHNIKY NEMOHOU BÝT ODDĚLENY OD DOBRÝCH

Dalším důvodem, proč se industriální civilizace nemůže přeměnit ve prospěch svobody, je to, že moderní technika je sjednocený systém, ve kterém všechny jeho části závisí jedna na druhé. Nejde se zbavit pouze špatných součástí a ponechat ty dobré. Vezměte si například moderní medicínu. Pokrok v lékařské vědě závisí na pokroku v chemii, fyzice, biologii, vývoji počítačů a jiných oblastech vědy. Moderní lékařská péče vyžaduje drahé špičkové vybavení, které je dosažitelné pouze v technologicky pokrokové a ekonomicky vyspělé společnosti. Je zřejmé, že pokrok v medicíně se neobejde bez technologického systému a všeho, co s tím

souvisí.

I kdyby se rozvoj lékařství a medicíny obešel bez ostatního technologického systému, přineslo by to určité zlo. Představte si například, že by byl objeven lék proti cukrovce. Lidé s genetickými předpoklady pro cukrovku by tím pádem přežívali a rozmnožovali se jako každý jiný. Boj přírody proti těmto genům by skončil, a ty by se rozšířily po celém obyvatelstvu (to se do jisté míry děje již nyní, od doby, co je cukrovka ne léčitelná, ale kontrolovatelná pomocí inzulínu). Totéž se stane se spoustou dalších nemocí, ke kterým je populace náchylná vinou genetické degradace. Jediným řešením by byl nějaký eugenický program nebo rozšíření genetického inženýrství na člověka. Takže člověk v budoucnu by již nebyl stvořením přírody nebo náhody nebo Boha (podle vašeho náboženského vyznání nebo filosofického názoru), ale umělým produktem.

Jestli si myslíte, že vláda zasahuje příliš do vašeho života TED, jen počkejte, až vláda začne upravovat genetickou stavbu vašich dětí. Takové úpravy budou bezpochyby následovat po zavedení aplikace genetického inženýrství na člověka. Následky neomezeného užití genetického inženýrství by byly katastrofální.

Obyčejně se místo přímé reakce na tyto obavy začne mluvit o lékařské etice. Ale morální kodex by neposloužil obraně svobody před lékařským pokrokem, jen by situaci zhoršil. Morální kodex použitelný pro genetické inženýrství by byl ve skutečnosti prostředkem k upravování genetické stavby člověka. Někdo (pravděpodobně vyšší střední vrstva) by rozhodl, že takové a takové použití je etické, a jiné ne. Takže by vlastně vložili své vlastní hodnoty do genetické stavby veškerého obyvatelstva. I kdyby byl morální kodex zvolen demokratickou cestou, většina by pohltila jakoukoliv menšinu, která by mohla mít rozdílný názor na to, co ustanovit etickým v používání genetického inženýrství. Jedinou opravdovou ochranou svobody by byl úplný zákaz JAKÉHOKOLIV genetického inženýrství na člověka, a můžete si být jisti, že nic takového se v industriální společnosti nestane. Žádný kodex redukcí roli genetického inženýrství se dlouho neudrží, protože nesmírná moc skrytá v biotechnologii je neodolatelná. Většině lidí bude jeho využití připadat samozřejmé a jednoznačně správné (odstranění tělesných a duševních postižení, poskytnutí schopností, které lidé potřebují, aby mohli v současném světě lépe existovat). Genetické inženýrství bude tedy široce využíváno, ale jen způsobem odpovídajícím potřebám industriálně technologické společnosti.

TECHNIKA JE MNOHEM MOCNĚJŠÍ SPOLEČENSKOU SILOU NEŽ TOUHA PO SVOBODĚ

Není možné udělat trvalý kompromis mezi technikou a svobodou, technika má větší účinnost ve společnosti a soustavně neprávem zasahuje do svobody pomocí OPAKOVANÝCH kompromisů. Představte si dva sousedy. Na začátku mají oba stejně velký pozemek, ale jeden je silnější než druhý. Ten silnější vyžaduje kus sousedova pozemku. Slabý odmítne. Silný řekne: Dobrá, udělejme kompromis. Dej mi půl toho, o co jsem si řekl. Slabý nemá jinou možnost než mu to postoupit. Později si silný řekne o další kus, znovu je tu kompromis, a tak to jde dále. Vynucením dlouhé řady kompromisů na slabším získá silnější nakonec celý jeho pozemek. A stejné je to s konfliktem techniky a svobody.

Zatímco technický pokrok JAKO CELEK neustále zužuje sféru svobody, každé nové technické zlepšení je SAMO O SOBĚ vítané. Elektřina, rychlé spojení na velké vzdálenosti, rozvodná síť... Jak bychom se mohli stavět proti některé z těchto věcí nebo vůbec proti jakékoliv z nespočtých technických vymožeností, které tvoří moderní civilizaci? Bylo by absurdní bránit se například zavedení telefonu, které přineslo mnoho výhod a žádné nevýhody. Jenomže všechny tyto vymoženosti dohromady stvořily tuto civilizaci. Svět, ve kterém osud průměrného člověka již nespočívá v jeho vlastních rukou nebo v rukou jeho sousedů a přátel, ale v rukou politiků, čelných představitelů společnosti a anonymních techniků a byrokratů, které jedinec nemá možnost ovlivnit. Vezměte si například již zmíněné genetické inženýrství. Nikdo nebude nic namítat proti zavedení genetických technik, které by odstranily dědičné choroby. To by nezpůsobilo žádné škody, naopak, zabránilo by to velkému utrpení. Jenže velké množství genetických vylepšení dohromady by z člověka vytvořilo umělý produkt.

Dalším důvodem k tomu, proč má technologie takovou silnou pozici ve společnosti, je, že v kontextu dané společnosti postupuje technický rozvoj pouze jedním směrem, který nelze nikdy obrátit. Když je technické vylepšení zavedeno, lidé se na něm stanou závislími, pokud není nahrazeno něčím ještě lepším. Závislími se nestanou pouze jedinci, ale celý systém jako celek (představte si, co by se stalo se systémem dnes, kdyby byly odstraněny všechny počítače). Takže systém míří pouze jedním směrem, a to k ještě větší technologizaci.

Technika opakovaně nutí svobodu ustupovat ve prospěch dalšího rozmachu technického systému.

Žádná společenská opatření, ať jsou to práva, instituce, zvyky nebo morálka, nemohou poskytnout ochranu proti technice. Dějiny ukazují, že všechna společenská zřízení jsou dočasná a jednou se zhroutí. Ale technický pokrok je trvalý v kontextu dané civilizace. Předpokládejme například, že by bylo možné dosáhnout nějakého společenského zřízení, které by zabránilo aplikování genetického inženýrství na člověka nebo jeho využívání takovým způsobem, které by ohrožovalo jeho svobodu a důstojnost. Technologie by ale pouze počkala, až by se toto společenské zřízení dříve nebo později zhroutilo. Spíše dříve, vzhledem k tempu, jakým se naše společnost proměňuje. Potom začne genetické inženýrství napadat sféru svobody a tato invaze bude nezvratná (až do zhroutení samotné technické civilizace). Veškeré iluze o tom, že by šlo pomocí sociálního zřízení dosáhnout něčeho stálého, se rozptýlí, podíváme-li se na to, co se děje s životním prostředím. Před pár lety se zdálo, že zde jsou bezpečné bariéry zabraňující alespoň některým nejhorším formám ničení životního prostředí. Ale se změnou politického uspořádání tyto zábrany odpadly.

Všechny tyto důvody dělají z techniky mocnější společenskou sílu, než jakou je touha po svobodě. Toto prohlášení však vyžaduje velkou způsobilost. Vypadá to, že během příštích několika desetiletí bude industriálně-technologický systém pod velkým tlakem problémů ekonomiky, životního prostředí a především lidského chování (odcizení, rebelantství a různé sociální a psychologické problémy). Doufáme, že tyto těžkosti, kterými bude

systém procházet, způsobí jeho zhroucení nebo jej přinejmenším natolik oslabí, že nastoupí revoluce, a ta bude úspěšná. V tom okamžiku se touha po svobodě ukáže jako mocnější než technologie. Z
přeložila Anna Týčová

O manifestu a svobodě

Martin Klíma
(dovětek k předchozímu textu)

Pan Hugh Scrutton pronajímal počítače a zemřel 11. prosince 1985. Pan Thomas Mosser pracoval v reklamní agentuře a zemřel 10. prosince 1994. Pan Gilbert Murray byl prezidentem Kalifornské lesnické asociace a zemřel 24. dubna 1995. Všichni tito lidé zemřeli proto, abyste si přečetli Unabomberův manifest.

96. Pro většinu jedinců a malých skupin je takřka nemožné dosáhnout pomocí slovního projevu nějakého ohlasu ve společnosti. Vezměte si například nás (Freedom Club). Kdybychom nikdy nepoužili násilí a místo toho předložili tyto listiny vydavateli, nedostalo by se nám vyslyšení. I kdyby byly přijaty a vydány, nejspíš by nepřitáhly mnoho čtenářů, protože je mnohem jednodušší dívat se na zábavné pořady v médiích než číst vážnou stat'. A i kdyby tyto spisy měly mnoho čtenářů, většina z nich by brzy zapomněla to, co si přečetli, jelikož jejich mysl je zaplavena množstvím materiálu, který k nim přichází pomocí médií. Aby se naše poselství dostalo k veřejnosti s nějakou vyhlídkou na zanechání trvalého dojmu, museli jsme zabít lidi.

Funguje to přímo úžasně. Desetitisíce kilometrů daleko, v jiné zemi a v jiném jazyce čtete tato slova, já o nich píši jakési úvahy a troufám si říci, že oba na ně hned tak nezapomeneme.

Citát pochází z dokumentu známého jako Unabomberův manifest. Jeho autorem je Theodore Kaczynski, nejhledanější americký terorista posledních patnácti let. Co se jím snaží sdělit? Jaké pravdy jsou tak důležité, že stojí za to kvůli nim vraždit nevinné lidi?

Ústředním Unabomberovým pojmem je power process, česky asi mocenský proces nebo průběh moci.

33. Lidé mají (pravděpodobně biologickou) potřebu něčeho, čemu budeme říkat mocenský proces. Úzce souvisí s touhou po moci (která je všeobecně uznávána), ale není to úplně to samé. Mocenský proces má čtyři části. Tři, které jsou z nich nejzřetelnější, nazýváme cíl, úsilí a dosažení cíle. [...] Čtvrtá součást se definuje obtížněji, a ne každý ji potřebuje. Nazýváme ji autonomie a budeme o ní mluvit později.

Právě poslední věc - autonomie - je však na celém mocenském procesu nejdůležitější a odlišuje skutečný, správný MP od nesprávného a ohavného náhražkového MP, jako je třeba věda, podnikání, umění atd., zkrátka všeho, co není přímo svázáno se základními potřebami člověka: potravou a přežitím. Unabomber dále tvrdí, že dříve byli lidé šťastnější, protože jejich MP byl autentický, nezkažený a nezprostředkovaný. Zkrátka nemůžete být šťastní, když vlastníma rukama nezardousíte šavlozubého tygra a pak ho nesežerete k večeři.

45. Máme dobré důvody věřit, že primitivní člověk méně trpěl stresem a frustrací a byl spokojenější se svým způsobem života než moderní člověk. Je pravda, že v primitivních společnostech nebylo všechno sladké a prosluněné. Mezi australskými domorodci je běžné zneužívání žen, mezi některými indiánskými kmeny byla dosti běžná transsexualita. Ale vypadá to, že GLOBÁLNĚ byly problémy popsány v předcházejících odstavcích mnohem řidší, než jsou v moderní společnosti.

Kdo za to může? Unabomber má jednoznačnou odpověď: technika. Byla to průmyslová revoluce, která připravila lidi o jejich přirozený způsob života, zbavila je možnosti realizovat autentický mocenský proces a nahradila ho náhražkovými aktivitami.

48. Kdyby stroje nebyly nikdy vynalezeny, nezpůsobily by žádné konflikty a frustraci... Technika je pro Unabombera nepřirozený, zruční produkt evropské civilizace, slepá větev vývoje, která neměla být nikdy objevena.

211. Na konci středověku byly čtyři hlavní civilizace zhruba stejně rozvinuté: Evropa, Islám, Indie a Dálný východ (Čína, Japonsko, Korea). Tři z těchto civilizací zůstaly více méně stabilní a pouze Evropa získala dynamiku.

Nikdo neví, proč se tehdy z Evropy stala dynamická společnost; historikové mají svoje teorie, ale jsou to pouze spekulace.

A jaké je řešení? Revoluce! Celá závěrečná pasáž se zabývá přípravou revoluce, která smete techniku, zničí technologie a vrátí nás zpátky do šťastného středověku, kde budeme moci uskutečňovat svůj autentický mocenský proces.

142. Ale jakmile se společnosti zmocní revoluční horečka, lidé jsou kvůli své revoluci ochotni přijmout neomezené těžkosti. To je zcela zřejmé z francouzské a ruské revoluce. Je možné, že v těchto případech byla revoluci oddána jen menší část obyvatel, ale tato menšina byla dost velká a aktivní na to, aby se stala dominantní silou ve společnosti.

166. A proto před těmi, kdo nenávidí otroctví, do kterého průmyslový systém uvrhl lidstvo, stojí dva úkoly. Za prvé musíme pracovat na zvýšení sociálního napětí ve společnosti, abychom zvýšili pravděpodobnost toho, že se systém zhroutí nebo bude oslaben natolik, abychom proti němu mohli vést revoluci. Za druhé je zapotřebí vyvinout a šířit ideologii, která oponuje technologii a průmyslové společnosti a která bude zužitkována, až bude systém dostatečně oslaben. Taková ideologie nám pomůže zajistit, že ve chvíli, kdy se průmyslová společnost zhroutí, bude zničena tak, že ji nebude možno opravit, tak, že systém nebude možné obnovit. Továrny budou zničeny, učebnice spáleny atd.

168. Pro mnoho z nás je svoboda a důstojnost důležitější než dlouhý život nebo vyhýbání se fyzické bolesti. Kromě toho jednou stejně musíme zemřít a bude lepší, když zemřeme v boji o přežití nebo za nějaký ideál, než když budeme žít dlouho, ale náš život bude prázdný a beze smyslu.

204. Revolucionáři by měli mít co nejvíc dětí. Jsou silné vědecké důkazy o tom, že společenské postoje jsou do značné míry dědičné.

Při četbě Unabomberova manifestu nám nemohou uniknout některé inherentní paradoxy, které obsahuje. Celý text je vyznáním nenávisti k technice, vědě a pokroku. Přitom kdyby nebylo telefonu, Internetu nebo alespoň telegrafu, nikdy bychom se o něm nedozvěděli. V manifestu se mnohokrát opakuje, že revolucionáři mají povoleno používat techniku, pokud tak činí za účelem vítězství revoluce, ale to je chabá výmluva. Jak by revolucionáři mohli kontrolovat obyvatelstvo, zda někde tajně neobnovuje ztracené technologie? Zda někdo podlouzně neučí své syny řešení diferenciálních rovnic? Zda se někdo nepokouší sestavit dynamo? K tomu všemu potřebují techniku; nevěřím, že bychom se mohli dožít doby, kdy by revolucionáři řekli: O.K. Technika je neobnovitelně zničena. Zítra necháme spadnout svoje špiónážní družice, vyhodíme do povětří naši elektrárnu, vykopeme kabely a našťípáme si trochu pazourku. To spíš uvěřím, že se dožijí komunismu. Dalším paradoxem je přísně vědecký duch celého manifestu, kde se vědcům tak spílá. Tento paradox je umocněn tím, že ve skutečnosti se o žádnou vědeckou studii nejedná. Unabomberova manipulace s fakty je odstrašující, jeho znalosti historie přírodních věd mizerné. V odstavci 170 se například dočítáme:

170. Vědci se například chlubí, že ukončí hladovění tím, že vytvoří nové, geneticky upravené rostliny. Ale to umožní lidské populaci neomezený růst a je dobře známo, že přelidnění vede ke zvýšenému stresu a agresivitě.

To je případ pravdivého faktu podaného lživým způsobem: ve skutečnosti je největší přelidnění tam, kde je jídla nejméně, zatímco třeba v Evropě, kde je jídla dostatek, ba nadbytek, přírůstek populace stabilně klesá. Ale základní rozpor Unabomberova manifestu je podle mého názoru někde jinde. V odstavci 211 říká, že existovaly tři stabilní společnosti, které nepropadly hříchu techniky: Islám, Dálný východ a Indie, a z textu lze vyvodit, že zhruba do této doby by nás chtěl Unabomber vrátit. Ale výše zmíněné státy tehdy rozhodně nebyly zeměmi, kde by člověk mohl realizovat svůj autentický mocenský proces, naopak, byly to země, kde by pravděpodobně nikdo nepochopil, co autentický vlastně znamená. Je možné, že ten rozdíl, který odlišuje evropskou civilizaci od zbytku světa a který byl hnacím motorem technického vývoje, je právě touha po autentickém mocenském procesu, po individuální seberealizaci, po zlepšení vlastního osudu; přesvědčení, že stát je tu pro občany, a nikoli naopak. Je asi možné vytvořit nebo si alespoň představit společnost, kde lidé žijí v souladu s přírodou, kde není žádný technický ani společenský pokrok. Taková společnost existovala například v Číně. Ale nedosáhneme jí tím, že zničíme technologie, ale tím, že se vzdáme touhy po mocenském procesu.

OTAKU

Japonská mládež na cestě k osídlení informační a mediální říše.

Prvního listopadového dne odvysílala japonská televizní společnost zprávu o automobilové nehodě. Dítě samo nasedlo do auta, vyjelo z garáže a nabouralo se do plotu zahrady. Chlapci bylo pouhých dvanáct měsíců. Otec v rozhovoru pro tisk uvedl, že se jeho syn naučil řídit na počítačovém trenažeru v zábavním parku, kam společně každý den chodili.

Jedno je jisté - setkáváme se zde s novým druhem lidstva - šin džinrui. Pokud trochu pozměníme výslovnost, dostaneme šindžin rui - nový druh člověka. My však v této chvíli víme pouze jediné - jsou noví a zcela jiní. Podobně je tomu s otaku. U nich si však nemůžeme být jisti ani jejich lidskostí. Mohou totiž stejně dobře pocházet z jiné planety.

Položíme-li různým lidem otázku, co otaku znamená, dostaneme protichůdné odpovědi. V jednotlivých fázích vývoje společnosti totiž toto označení nabývalo různého významu, a záleží proto na daném úhlu pohledu. Fenomenologie této skupiny mládeže nabývá různých významů. Někteří otaku tráví čas honbou za fotografiemi syntetických hvězdiček hudebního průmyslu, zatímco jiní jsou posedlí počítačovými hrami. Mnozí z nich tráví veškerý čas četbou komiksů, jiní s horečnatým zapálením vyrábějí plastické modely, další se rádi napojují na cizí hovory na mobilních telefonech. Otaku se nezaměřují na určité, předem stanovené téma - jde tu spíše o způsob života. Jejich neukojitelný apetit je podporován nejrůznějšími časopisy, zábavními parky, pornografií, videem a počítačovými sítěmi.

Co se týká společného jmenovatele této skupiny mládeže, lze říci, že se jedná většinou o chlapce ve věku třinácti až devatenácti let, výjimkou však není ani věková skupina vyšší. Poznávacím znakem jsou většinou džíny, tričko a tenisky. Tato charakteristika nemusí na první pohled znít tak atypicky, avšak pro hyper-módní Japonsko to znamená hodně. Opovrhují fyzickým kontaktem. Milují média a komunikační technologie - zkrátka sféru reprodukce a simulace. Jsou to nadšení sběratelé a manipulátoři nepotřebných artefaktů a informací. Jako skupina patří sice do undergroundu, ale stávající systém jim nikterak nevádí. S náruživostí se zmocňují nejrůznějších prefabrikovaných výrobků, ruší jejich danou funkci a mění účel. Na straně druhé však představují zbožnění konzumního způsobu života a fungují tak jako ideální pracovní síla současného japonského kapitalismu. Jsou to děti médií.

Dokonalým příkladem je Riko Kušida - otaku počítačových her. Je jednou z mála žen, která se zabydlela ve světě počítačů, jemuž v téměř naprosté většině vládnou muži. (Pracuje jako redaktorka časopisu Log In, zaměřeného na počítačové hry, mezi jehož čtenáři je pouhých 1,7 procent žen.)

Její malý pokojík je přímo zavalený hracími automaty a dvěma až třemi stovkami desek, které podle potřeby může zasunout do konzolí. Vítá mě ve vstupní hale časopisu Log In, na sobě džínovou bundu a sukni, a ve vši té sterilitě kanceláři se tak trochu ztrácí. Hledí na mě se zamračenou odměřeností, jakoby z opatrnosti, ale mluví sebevědomě a dívá se mi zpřímá do očí, čímž se tak trochu vylučuje z hardcorových otaku. Když jí bylo osm nebo devět, uchvátily ji jednoduché domácí televizní hry, jako byl například Ping pong nebo Block. V deseti letech začala vyhledávat hrací automaty ve specializovaných hernách, umístěných ve velkých obchodních centrech, neboť zdejší vybavení nabízelo kvalitnější grafické prostředí. Krátce nato si v BASICU začala programovat vlastní hry. V té době bylo mezi mládeží oblíbené sestavování amatérských rádií a právě v jednom časopise věnovaném této zálibě se poprvé objevily informace o hrách na domácích počítačích.

Za převrat v historii videoher považuje Kušida hru Space Invaders, která byla na trh uvedena v roce 1979 firmou Taitó. Díky obrovské popularitě byla okopírována - často ilegálně - celou řadou dalších softwarových firem po celém světě a během několika málo let se jí podařilo vytvořit u celé generace hráčů silnou závislost. Po ní následovala klasická hra Pacman a pak vůbec nejlepší - alespoň podle mínění Kušidy - Pong od firmy Atari (poprvé uvedena v roce 1971). V té době došlo přímo k explozi trhu a společnosti typu Namco či Nintendo začaly dosahovat gigantických rozměrů - například Nintendo, někdejší výrobce karet, dosáhl roku 1989 největšího obrátu ze všech japonských společností - 250 miliard yenů.

Při rozhovoru o počátcích videoher padne na Kušidu sentimentální nálada. V těch dnech se jí o hrách dokonce zdávalo. Nebyly to však videohry, které by pohltily její představivost. Právě naopak, říká Kušida: představivost ji zavedla k počítačovým hrám.

Dnes je jí dvacet let a studuje filozofii. Ne, změna zaměření se jí vůbec nezdá zvláštní. Hry v sobě obsahují skutečný svět, a naopak. Z toho tedy plyne, že mezi filozofií a počítačovými hrami existuje jistý vztah. Je však natolik složitý, že se ho ani nebude pokoušet vysvětlit, sdělí mi a dá se do smíchu.

NOVÁ GENERACE

Japonci, možná víc než kterýkoliv jiný národ, se snaží nalézt odpověď na otázku, odkud a kam směřují. Nashromážděné bohatství se v japonské společnosti začalo projevovat až v průběhu posledních patnácti let a

takový vývoj se samozřejmě nemůže obejít bez radikálních změn a roztržek. V celosvětovém měřítku jsou Japonci uznávanými a oceňovanými tvůrci dokonalých technologií, a to je po pravdě řečeno poněkud chatrná půda pro stavbu národní identity. Změny postojů a myšlení jsou samozřejmě nejvíce patrné mezi mladými. Touha po pochopení vlastního směřování vede k tomu, že se téměř každý rok vynořuje nová generace, která s sebou přináší i svoje vlastní pojmenování. Není tedy divu, že v této atmosféře věčně probíhajících diskusí o současné populární kultuře měl termín otaku již mnoho předchůdců.

Jedním z takových hesel, používaných jednu či dvě sezóny, bylo moratorium ningen (moratorní lidé). Poprvé s ním přišel v roce 1977 Keigo Okonogi, profesor neuropsychiatrického oddělení na univerzitě v Keiō. Původní termín zněl psychosociální moratorium a označoval období studia či vzdělávání, při kterém jsou mladí lidé zproštěni svých povinností a závazků vůči společnosti. Právě to se podle mínění Okonogiho stalo v současné době dominantním společenským znakem. Rozbor této moratorní mentality poskytuje tím pádem vhodný základ pro vysvětlení úkazu osmdesátých let - fenoménu otaku.

Blahobytná konzumní společnost, tvrdí Okonogi, má infantilizující účinek. Masmédia se se svou všudypřítomnou reklamou obracejí na dětskou přirozenost každého z nás. S narůstajícím tempem sociálních změn, poháněným zrychlujícím se vědeckotechnickým pokrokem, se musíme neustále přizpůsobovat a zdokonalovat, abychom dokázali udržet krok s náročnými a komplikovanými technologiemi. Před očima se nám vynořuje ponurý obraz osamocенých, egocentrických jedinců, jež se ztratili sami sobě v přívalu postmoderního světa, který dokonce hrozí pohlcením společnosti skutečné (odkud ostatně sám Okonogi promlouvá), společnosti produkce a distribuce.

Moratorium ningen nám tak udává celkovou společenskou náladu, v které se generace otaku zrodila, náladu charakterizovanou disociací v prostředí hyper-reality. Společně s jejich následovníky - šindžinrui - tak narážíme znovu na onu prázdnotu, tentokrát však doplněnou o poněkud radostnější přístup k informacím.

Šindžinrui je vysokoškolská, vysoce kvalifikovaná mládež kolem dvacítky. Tato skupina klade, na rozdíl od otaku, velký důraz na vybraný a velice nákladný zevněšek. Zpravidla dávají přednost práci v módních či reklamních agenturách, což jim dává dostatek příležitosti, aby se mohli věnovat svému hlavnímu zdroji potěšení: předvádění se v luxusním oblečení a projížděním nejnovějším modelem cizího auta. Současným módním trendem je opálená levá ruka - znamení, že dotyčná dívka či chlapec řídí dovozové auto s volantem na levé straně. Šindžinrui byli mimo jiné nazýváni krystalovými dětmi, podle bestselleru Jasuo Tanaky Nantonaku, Kuristaru (Poněkud krystalový), jenž se stal průvodcem mladého úspěšného člověka po tokijských restauracích, butikách a klubech, stejně jako praktickým návodem, kterak se udržet na špičce módních trendů.

Šindžinrui a otaku však mají přece jenom něco společného: vášnivě zanícení v detailu. Šindžinrui musí znát nejmodernější podniky, butiky a knižní novinky uznávaných autorů. Jak jinak by totiž věděli, co se právě nosí? Jak jinak by se mohli zapojit do debaty na právě probíhajícím večírku? Šindžinrui - to je dobře informovaný snob. Ti všichni jsou stále kolem nás - jen zmíněné označení se přestalo používat a čeká tak na svou novou generaci. Zrod otaku-zoku (generace otaku) coby generace osmdesátých let, odmítající profesní statut i vyšší životní styl svých rodičů, byl zcela novým fenoménem.

ZROD A VZESTUP OTAKU

Etymologie slova otaku je poněkud spleťtá, protože, podobně jako šindžinrui, bylo vytrženo z kontextu každodenního jazyka. Ve svém původním významu znamená tvůj domov, v neo-konfuciánství tvůj manžel a v obecném významu se užívalo jako osobní zájmeno ty (Japonec je totiž vždy spojován se svou domácností). V japonštině existuje osmačtyřicet způsobů, jak říci já a téměř stejně tolik pro vyjádření ty. Otaku je zdvořilé označení osoby, jejíž sociální postavení není ve vztahu k vám dosud zcela vyjasněné (ve většině případů jej používají ženy). Toto oslovení udržuje jistý odstup a pokud se použije mezi sobě rovnými, zní poněkud ironicky či sarkasticky a zároveň vyjadřuje touhu po jistém odstupu. Asi tak, jako když se dva sedmnáctiletí kluci oslovují navzájem pane.

Tak tomu alespoň bývalo dříve. V dávné minulosti (ve skutečném čase zhruba před deseti lety) však nastala náhlá změna a někteří lidé začali tento výraz indiferentnosti používat ve styku se svými kolegy, případně přáteli. Skutečné podrobnosti tohoto historického momentu jsou však zahaleny nejasnostmi. Někteří tvrdí, že k této historické změně došlo ve světě reklamních agentur, jiní se přiklání k názoru, že to byl spíše okruh sběratelů animací. Ukaž mi, prosím, svoji (otaku) sbírku. Nejdůvěryhodnější zdroje nicméně uvádějí, že k osudové změně došlo poprvé mezi lidmi pracujícími pro televizní a filmová animační studia, odkud se nové používání rozšířilo mezi fanoušky animovaných filmů a spřízněný svět manga (komiksů) a počítačových her.

Podmínky, kterými se člověk kvalifikuje mezi otaku, jsou poněkud nejasné. Samotné označení naznačuje vzdálenost a lhostejnost. Jedním ze zdrojů, který by nám o používání tohoto populárního termínu mohl prozradit víc, je kniha základních znalostí moderních termínů (Gendai Jogo Kisočišiki). Tato encyklopedie, každoročně doplňovaná o nejnovější módní trendy, nabízí dokonalý pohled do záhad překotně se měnící japonštiny. Vydání z roku 1990 uvádí: Otaku se používá mezi fanoušky animovaných filmů jako výraz diskriminace. Označuje typ člověka, který není schopen komunikovat se svým okolím, nachází přílišnou zálibu v detailech a nadměrně

preferuje určitou charakteristickou zálibu. Otaku je zpravidla tlustý, má dlouhé vlasy a nosí džíny a tričko. Alespoň tak nějak vypadal člověk, který mě uvedl do méně nápadných oblastí rozsáhlého světa otaku. Byl to Kjoiči Cuzuki, výtvarný redaktor a bývalý dopisovatel módního časopisu Popeye: Na počátku se tento termín používal ve velice negativním slova smyslu a označoval člověka, který není příliš pohledný, nemá žádného partnera a tráví čas sbíráním nesmyslných věcí - zkrátka člověka z jiného světa. Já osobně bych otaku definoval jako někoho, kdo dělá s obrovským zapálením nesmyslné věci. Z normálního, obchodního hlediska je to hloupé mrhání času. Například k počítačovým hrám přistupují se stejnou vážností a důsledností jako jiní k obchodním transakcím.

Poznáte je snadno, protože příliš nedbají na svůj vzhled. Mluví jinak a při řeči se dívají do země. Ke sportu mají hodně daleko - buď jsou obézní, nebo naopak vyzáblí, ale v žádném případě nejsou v dobré kondici. O jídlo se nestarají - peníze by totiž mohli utratit mnohem užitečnějším způsobem.

Počítače je přitahují. Programátoři her se žijí výhradně bramborovými čipsy, které pojídají hůlkami a zapíjejí bílou kávou. Mají jiný biorytmus - jsou vzhůru čtyřicet hodin a potom prospí dvanáct hodin. O počítačových otaku se proslýchá, že se dokáží milovat s dívkou na obrazovce. Já osobně si myslím, že mnoho z nich by dívku chtělo, ale nejsou schopni žádnou sehnat.

Otaku jsou v mnohém směru mediálním fenoménem. Masmédia vytvořila nejprve je, a následně jejich jméno. Jelikož ve své podstatě svět médií obývají, bude užitečné, když se podrobně podíváme právě na historii médií. Ve chvíli, kdy Nakamori poprvé uvedl termín otaku-zoku (generace otaku) ve svém článku pro tokijský soft-pornografický časopis Otone kurabu, čekaly všude kolem zástupy mladých lidí, připravených posílit svou stávající identitu. Masmédia pro ně byla druhým domovem, a není proto divu, že toužily stát se jejím předmětem. Je třeba podotknout, že zmíněná část mládeže se nikterak neliší od zbytku japonské populace - i oni s neobyčejnou zálibou nahlízejí na vlastní totožnost prostřednictvím sociálních statistik, debatují o probíhajících kulturních krizích a v neposlední řadě cítí téměř instinktivní potřebu nazývat věci pravým jménem. Ať tak či onak, nový termín se rozšířil téměř bleskovou rychlostí. Do té doby anonymní dav se začal postupně krystalizovat. K prvnímu masivním zviditelnění, které novou generaci vyneslo do všeobecného podvědomí, došlo údajně při premiéře animovaného filmu Kosmická loď Jamato, kterou navštívilo rekordní množství lidí.

Otaku je produkt hyper-kapitalistické a hyper-konzumní společnosti, tvrdí Jamazaki (nar. 1954), historik všedního dne a uznávaná autorita na problematiku otaku. Otaku dnes získalo široké spektrum významů, říká Jamazaki. Původně byl tento termín spojován s přesně vymezenou, stereotypní představou. Toto označení symbolizovalo vztah dvou lidí, mezi nimiž chybí jakékoliv pouto. Bylo to označení jistého prostoru, vzájemné vzdálenosti a absence důvěrnosti. Počátek zmíněného fenoménu vidí Jamazaki v sedmdesátých letech. Otaku, to jsou děti masmédií, děti technologie. Byly to právě oni, kteří vyrostli s tátou věčně v práci a s mámou ustavičně lamentující nad školními úkoly, protože bez dobrých výsledků by se nedostali na dobrou školu a bez dobré školy by nedostali dobrou práci - zkrátka ošoupaná japonská fráze o úspěchu. A dítě se mezitím uchýlí do úkrytu, schované za hromadou hraček, komiksů a hracích automatů.

Generace jejich rodičů pochází z šedesátých let. Jsou to demokratičtí a tolerantní lidé. Přejí si rozumět svým dětem, ale ty záměrně hledají věci, kterým jejich rodiče rozumět nemohou, protože jsou sami v jistém slova smyslu nevyzrálí a dětinští. V Japonsku totiž neexistuje žádná představa, jak by dospělý člověk měl vypadat. Každý je totiž dítětem.

Vážné komunikační bariéry mezi rodiči a dětmi vedly k několika vraždám, kdy syn zabil své rodiče. Začátek tohoto trendu začal v roce 1980, když jeden chlapec (dnes by byl pravděpodobně označen za otaku) umlátil své rodiče baseballovou pálkou. Krátce nato ho následovalo pět nebo šest dalších adolescentů, a i když se situace od té doby podstatně zlepšila, i dnes k takovému případu občas dochází. Začátek osmdesátých let byl poznamenán vzrůstajícím násilím ve školách. Agrese studentů byla zastavena až přísnými disciplinárními opatřeními a školními předpisy, které žákům dokonce předepisovaly, jak chodit a zdravít - tak trochu připomínají postavy z Orwellova románu 1984. Generace otaku přišla po opadnutí vlny násilí. Z vnějšího pohledu to jsou hodní, vychovaní studenti, kteří tvrdě studují a dosahují výtečných výsledků, ale uvnitř to jsou utečenci, prchající od svých rodičů. Otaku je pro ně pouhým úkrytem.

INFORMAČNÍ FETIŠISMUS A ANTI - ANIMISMUS

Jedním z prvotních faktorů podílejících se na vzniku generace otaku je bezesporu systém vzdělávání. Studenti jsou nabádáni, aby vnější svět přijímali jako fragmentovaný a nesystematický souhrn dat a informací, tvrdí Jamazaki. Cílem vzdělávacího systému je napěchovat studenty nejružnějšími údaji a jmény, které jsou ověřovány nekonečnými testy. Útržky informací nejsou nikdy shrnuty do celistvého obrazu světa. Tyto údaje nemají hodnotu vědomosti, ale povahu fetiše. Zmíněný důraz na mechanické memorování faktů spíše než na celistvé chápání problematiky si vysloužil příhodný název - manuální vzdělání. Takové vzdělání totiž člověka nepřipraví na opravdový život, ale spíše na všudypřítomnou televizní soutěž, při které kandidát ze sebe musí během jedné minuty vysypat souhrn detailů ze života Mozarta, komiksové postavičky Ultramana a populární zpěvačky Macudy Seiko. Bez příslušných souvislostí tyto vědomosti zůstávají pouhým souborem roztroušených dat.

Informační fetišismus je ústředním termínem Jamazakiho teorie. Otaku získává informace stejným způsobem, jako se tomu naučil ve škole: pouze předmět výuky se liší. Jde tu o modly zábavního průmyslu, o nejnovější

modely fotoaparátů, o současnou scénu populární hudby. Jedna věc však zůstává stejná - bezvýznamnost obsahu. Takový typ lidí můžeme nalézt v každém oboru lidské činnosti. Je to způsob život. Pronikl dokonce i do světa módy. Nejde tu však o oblečení jako takové - pravý otaku se totiž obléká do informací. Víš to a to? Ty to doopravdy nevíš? A to je vše. Podobné je to i s hudebním otaku - on neposlouchá hudbu, nýbrž shromažďuje informace o jednotlivých skladbách, hudebnících, producentech, zvukařích, studiu atd. Otaku je svědectvím našeho vlastního informačního fetišismu, dodává Jamazaki. Je to karikatura Japonska. Japonsko je nejvíce sémiotizovanou společností na světě - všechno je znak, povrch, rozhraní. Japonci žijí časopisový životní styl. Stačí se podívat lidem do tváře a hned víte, jaký časopis čtou. Všechno přichází předem připravené a upravené. Otaku pouze prohlubují japonskou mentalitu hybridizace daných informací. Ve své podstatě se stali hybridizovaným organismem zkříženým s přístrojem, organismem s uzavřeným okruhem. Mediální kyborg - media saibógu - žije pouze díky masmédiím. Ve věku mediálních kyborgů, v době simulace, je hi-tech médium jediným nutným předpokladem přežití. Těmto mediálním kyborgům, spočívajícím ve svém elektronickém lůně, se mimo jiné říká aliens (mimozemšťané). Vztah Japonců k technologiím je příznačný. Děti jsou mistři v ovládání techniky, o čemž svědčí i příběh jednoročního dítěte, které svému otci nabouralo automobil. Na druhé straně však většinou špatně mluví a jen s obtížemi vyslovují vlastní názor, říká Jamazaki. Ke strojům, materiálům a informacím cítí větší spřízněnost než k lidem. Tíhnou tím k jakémusi anti-animismu. K živým bytostem se chovají jako k neživým věcem. Důkazem může být například vzrůstající obliba psů a koček, jež jsou však vnímány spíše jako mechanické hračky, které po omrzení končí na smetišti. Arnold Schwarzenegger a Sylvester Stallone jsou pro mnohé otaku velkými hrdiny. Na druhé straně by však nikoho z nich nenapadlo zabývat se posilováním, protože onu hromadu svalů vnímají spíše jako dobře sestrojeného robota, nijak se nelišícího od komiksové postavičky. Vnímáním okolního světa prostřednictvím obrazovky a časopisů získávají otaku tzv. komplex dvourozměrnosti. 2-D je skutečnější. Obraz plus fantazie se rovná hyper-realitě. Tento anti-animismus můžeme považovat za obrácenou stranu tradičního šintoistického přírodního animismu, jenž v japonské kultuře zastává stále důležitou roli. Japonci jsou v jistém slova smyslu fetišisté. Nerozlišují živé a neživé. Na tuto skutečnost můžeme proto nahlížet jako na důležité východisko pro pochopení otaku. Komplex dvourozměrnosti je jakýmsi animismem. K lidem se chovají jako k věcem a k věcem jako k lidem.

POČÍTAČE A MODELÝ KOMUNIKACE

Nejčistším exemplářem této generační skupiny jsou počítačový otaku. Vydávám se proto zpátky do redakce časopisu Log In, abych se zde setkal s externím spolupracovníkem Gabinem Itohem, jenž je pro většinu počítačových fanoušků hrdinou par excellence. Když ho náhodou v počítačové čtvrti Tokia někdo pozná, neosloví ho přímo, ale o malou chvíli později se na Internetu objevuje důležitá zpráva: Viděl jsem Gabina! Cílovou skupinou jsou počítačový hráči ve věku třinácti až osmnácti let a časopis vychází měsíčně v nákladu 180 000 výtisků. Zveřejňují se zde informace o nových hrách a uvádějí komiksové příběhy na pokračování, jako je například Gundam či Godmars.

Ptám se na obsah počítačových sítí otaku a Itoh začne vyjmenovávat zaměření některých poboček: počítačové hry, manga (komiksy), rorikon (viz níže), hudba (vyměňování MIDI soundtracků nejnovějších her), válečné simulátory - zkrátka všechno, co si člověk může přát. Přesto že každá větev ovládá svoji vlastní počítačovou síť, neznamená to, že by měla něco společného s počítačovými otaku. Elektronickou síť používají pouze jako prostředek, který jim umožňuje zůstat doma a zároveň se bez fyzického kontaktu setkat se spřízněnými dušemi. Smysl technologie je prostý, dodává Itoh. Když se setkáme s něčím, co se zdá nemožné, uděláme to. Stejně jako když hacker najde způsob, jak zničit cizí údaje - prostě to udělá. Nepřemýšlí o smyslu. Stejným způsobem se z pouhé zábavy rozšiřují počítačové viry. Když se nějakému techno-maniakovi podaří nabourat do ochranného systému DATek, není to proto, aby poslouchal hudbu - dělá to pro zábavu. Je to důkaz vlastní inteligence. Otaku není synonymem tvořivosti, ale na druhé straně se mezi nimi mnoho tvořivých lidí najde.

Odpověď na otázku konečného smyslu technologie je nasnadě: vytvořit z nás neomezené vládce světa, umožnit nám, abychom ho mohli ovládat pouhým stiskem klávesy. Otaku tak představují avantgardu prozkoumávající nová území. Vyrostli totiž s pocitem, že technologie je něčím samozřejmým. Přivlastnili si ji coby svoje přirozené prostředí, jež jim poskytuje ukojení všech potřeb - potřeb, které samozřejmě odpovídají možnostem technologie samotné. Časová struktura jejich světa spočívá v nepřetržitě dostupnosti. Tento konzumní postoj se ostatně vztahuje i na ostatní skupiny populace, což je možným vysvětlením intenzivního používání telefonu v jakoukoliv denní či noční hodinu.

Otaku se většinou vyhýbají osobnímu kontaktu. Na druhé straně však až příliš extenzivně komunikují prostřednictvím elektronických zařízení. Obsah není důležitý - hlavní je mluvit. Otaku většinou mluví bez souvislostí. Žijí v systému vytvořeném kolem vlastní osoby - samotný obsah je však podřadný. Nejdůležitější je uvědomění si existence média.

V podstatě jsou schopni komunikovat pouze se spřízněnými otaku. Jejich komunikace není interaktivní - snaží se

blýsknout získanými informacemi. Navzájem se zařazují do jednotlivých kategorií, podle toho, které detaily upřednostňují. Pokud se jejich záliby překrývají, rozumějí si, pokud ne, není o čem mluvit. Nemají žádnou potřebu přesvědčovat druhé o správnosti svého vyznání.

Současným centrem otaku je město Nagoja. Otaku zde obsadili celé čtvrti a vytlačili určité vrstvy populace. Je to nudné, mrtvé město, v kterém se vůbec nic neděje, a síť se proto stala jedinou cestou úniku.

16 000 OSAMOCENÝCH - NIKOLIV VŠAK OSAMĚLÝCH - LIDÍ POHROMADĚ

Po návštěvě redakcí nebude jistě na škodu zavítat do míst, kde se plaší a nespolečenští otaku skutečně scházejí. Jednou z takových vzácných příležitostí je komi-keto (veletrh komiksů). Tento festival začínal jako přehlídka nekomerčních komiksů, ale dnes se koná dvakrát ročně a na posledním z nich se sešlo celkem šestnáct tisíc anime-manita (animačních šílenců) z celého světa. K nim se přidávají také otaku zabývající se jinými žánry: sestavováním amatérských rádií, plastikovým modelářstvím, sbíráním uniforem, sledováním idolů, atd. Ti všichni vydávají své vlastní časopisy, které jsou teď navržené na dlouhých řadách stolů. Jsou to právě tyto minikomi, které zprostředkovávají informační výměnu v tomto neustále se diferencujícím a specializujícím světě otaku. Téměř každý fanzin obsahuje mimo jiné komiksový seriál - manga. Největší atrakcí letošního festivalu bylo kosu-pure (přehlídka kostýmů) - rekonstrukce některých populárních scén z animovaných televizních seriálů, samozřejmě se vším, co k tomu patří.

Svět manga představuje obrovský trh. Celkový počet komiksů prodaných v roce 1988 se odhaduje na 1 758 970 000 kusů. Některé z nich jsou tenké, jiné zase tlusté jako telefonní seznam. Můžeme se s nimi setkat všude - v metru, v restauracích, v knihkupectvích. Úspěšné komiksové seriály se přetiskují v ucelené, knižní formě v nákladech o milionech kusů, případně se používají jak námět animovaných televizních seriálů a videoher. Nejúspěšnější z nich, Shōnen Jump, vychází každý týden v nákladu pěti milionů výtisků. Jde o časopis obsahující časté prvky násilí, techniky a fantazie.

Pod světem komerčního manga se skrývá podsvětí se svou undergroundovou tvorbou od samotných otaku. Tento druh komiksů se vydává v malých nákladech, protože se prodává pouze na malých komike, případně rozesílá fanouškům poštou. Jen ty nejúspěšnější proniknou na pulty manga-obchodů. Jedním z takových míst je knihkupectví Šózen ve městě Kanda. Každé sobotní odpoledne se zde scházejí davy otaku oblečených do džín či školních uniforem, aby se podmráčeně tísnilly v úzkých uličkách a pomalu se probíraly kupami oblíbených komiksů, soft-pornografických časopisů, hudebních kompaktů a telefonních karet s obrázky animovaných hrdinů nebo vybíraly z široké nabídky počítačových a karetních her, zvukových záznamů, plastikových figurek, plakátů či plyšových zvířátek.

Undergroundová manga jsou ve většině případů žánrovými mutacemi svých komerčních protějšků. Vykazují postoj radostného plagiátorství, který po originalitě ani moc netouží. Jediným skutečně originálním prvkem je, že na rozdíl od komiksů prodávaných v supermarketech obsahují necenzurované vyobrazení pohlavních orgánů. A to v zemi, kde i sebemenší náznak ochlupení musí být pečlivě vyretušován, znamená téměř revoluční přístup. Jedno je jisté: značná část sexuálního života otaku je reprezentována animovanými postavkami komiksů a televizních seriálů. Sex pro otaku není záležitostí fyzickou, nýbrž mediální. Nemají přítelkyně. Kromě jistého strachu z dívek jsou zkrátka přesvědčeni, že dvourozměrný sex je bezpečnější. Jamazaki nabízí ještě jedno vysvětlení: dvourozměrný sex je reakcí na mužský šovinismus. Chlapci odmítají vyrůst v typicky sebevědomého, drsného chlápka. Nemají rádi agresivitu. Svět komiksů je sice zavalený agresivitou, násilím, sado-masochismem a bičováním, ale ve skutečném světě by něčeho takového nebyli schopni - jsou příliš bázlivi.

Hlavním tématem komiksové pornografie jsou malé děti. Termín, který se v této souvislosti často vyskytuje, je rorikon. Naše věrná kniha základních znalostí moderních termínů uvádí, že vznikl podle Nabokovovy knihy Lolita. To dokazuje zvláštní zálibu v nezletilých dívkách. Tato skutečnost je tak úzce spojována se světem otaku, že jej výše uvedený zdroj dokonce považuje za jeho nejdůležitější charakteristiku. Někteří lidé nazývají otaku jaoi-zoku (generace obdivovatelů malých děvčátek).

Na tomto místě bychom chtěli vyjádřit jistou pochybnost. Ztotožňovat otaku s tímto víceméně tradičním ideálem by znamenalo přehlížet velké množství dalších bizarních projevů. Jako svědectví mohou posloužit porno-časopisy In spite of you know it, Lemon Impulse či Submarine, které kupují především otaku nacházející zálibu v dívkách školních uniformách. Je tu třeba také časopis Juggs, uvádějící výhradně fotografie hermafroditů s obřím poprsím, nebo Samson - časopis s obrázky, poezií a fotografiemi zasněženými postarším tlustým mužům. Takový sexuální ideál by se po vzoru Lolity mohl vztahovat pouze k zestárlému zápasníkovi v sumo. Je totiž těžké si představit, co by na tomto druhu pornografie našel patnáctiletý otaku zajímavého. Snad vyjádření čistého, abstraktního sexu? Simulaci stimulace? Jedno si však musíme přiznat: není snadné nahlédnout do srdcí (pokud je to ten správný orgán) mnoha mladých mužů.

Jelikož jsme se vypořádali se sexem a rocknrollem, zbývají drogy. Odpověď je jednoduchá - žádné chemické prostředky. Tělesné prožitky jsou nepodstatné. Jedinou drogou jsou informace.

Komiks ovlivnil přímým i nepřímým způsobem značnou část japonské kultury, počínaje reklamou a konče

nejrůznějšími bazary, které prodávají výhradně zboží s potiskem určité komiksové postavičky. Pokud některé médium přijde s novým trendem, okamžitě se ho chytí i ostatní. Každý idol je formován stávajícími komiksovými postavami a zase zpětně ovlivňuje podobu komiksů, animovaných filmů a videoher. Idol-otaku byli až do nedávna méně zastoupení, ale i oni dnes pořádají celou řadu akcí a setkání. Mezi uctívanými idoly jsou většinou zpěváci a zpěvačky, ale oblíbenými jsou také puro-res (profesionální zápasníci), jako například Cuty Suzuki (21) a Dirty Jamato (20). Těmto bojovníkům se často přezdívá bojovné loutky. Pod označením idol se však ve většině případů míní mladá dívka s roztomilou tvářičkou, která byla v rámci masové produkce vynesena mezi mladé talenty.

Vydání Kniha základních znalostí moderních termínů z roku 1990 o fenoménu idolů mlčí, avšak kniha s názvem Zdroj vědomostí (Store of Wisdom) nabízí tyto informace: Je nutné rozlišovat mezi pojmem idoru-šisutemu (systém idolů), který pochází z osmdesátých let, a staa-šisutemu (systém hvězd), jenž se vyskytoval v období dřívějším. Právě osmdesátá léta byla totiž charakterizována novým typem idolů, jakými byly například Masahiko Kondo a Seiko Macuda. Právě ony konkretizují ducha osmdesátých let, který byl silně ovlivněný fenoménem simulace, stírajícím rozdíly mezi skutečností a konstrukcí.

Nový typ idolu, představovaný zpěvačkou Seiko Macudou, se nazývá burikko. Tento výraz vznikl složením slova buri (hrát, předstírat) a příponou -ko, označující něco roztomilého. V doslovném překladu bychom tak dostali sladkou dívenku, která cosi předstírá, nebo pokud bychom chtěli použít sarkastičtějšího vyjádření, zkurvenou malou lhářku. Tento výraz označuje nepříliš pohlednou zpěvačku, která předstírá naprostou absenci inteligence. Burikko vypadá příliš roztomile - se svými velkýma očima a celá zahalená do krajek. Vypadá jako postavička z kreslených seriálů. Zdá se být bezmocná, ale ve skutečnosti ví, co chce a svému okolí vládne pevnou rukou. Seiko Macuda byla burikko již od narození. Šilhala a měla silný předkus. Děti jí milovaly a starší ženy nenáviděly, protože její předstíraná tupost byla urážkou ženství. Burikko-ideál samozřejmě okamžitě využili tvůrci komiksů a animovaných filmů.

Uctívání idolů není snadnou záležitostí. Nelze sbírat informace pouze o jedné osobě - musí jich být desítky nebo i stovky. Většina otaku si nevybírá hvězdy většího formátu, nýbrž méně významné, druhořadé hvězdičky. Otaku musí mít samozřejmě dokonalý přehled o jejich programu, vlastnit všechny desky, pohledy, trička a další suvenýry. Nebyli by to však praví otaku, kdyby se spokojili s pouhým komerčním výrobkem. Z tohoto pohledu se dělí do dvou skupin: jedni svoje idoly nahrávají na video, druzí je fotografují. Video-otaku prostuduje všechny televizní programy, na kterých by se jeho hvězdy mohly objevit, nahraje je a potom sestříhá. Foto-otaku se vydává cestou těžší. Populární hvězdičky často pořádají benefiční koncerty a mini-přehlídky na střechách obchodních domů nebo v létě u plaveckých bazénů. Neautorizované fotografování je přísně zakázáno, a tak se otaku musí dovnitř vplížit nepozorovaně. Někdy jdou v menších skupinách a každý nese jednu součást fotoaparátu, který uvnitř složí dohromady. Při odchodu bývá však kontrola ještě přísnější, a tak fanoušci utíkají často bez svého drahého vybavení. Po koncertu potom zůstává celá řada opuštěných kamer a teleobjektivů. Berou

s sebou pouze film, který vydělá dost na to, aby se koupily věci nové. O tři hodiny později se fotografie prodávají na ulici. Největší cenu mají snímky, na kterých vít zvedá zpěvačce sukni a odhaluje tak její spodní prádlo.

O hyper-reálnosti výše zmíněného hybridního systému není pochyb. Do úplně jiné kategorie, kategorie mnohem podivnější, však patří virtuální hvězda Jui Haga (její jméno v překladu znamená podrážděná, netrpělivá, otrávená, nebo dokonce otravná). Je virtuální, protože neexistuje. Haga je fantóm s tělem a hlasem vypůjčeným od různých osob. Její tvář zůstává na koncertech pečlivě skrytá a hlas zní z playbacku. Haga je složená z různých částí - asi tak jako loutka. Autogramiády, konané u příležitosti vydávání její knihy fotografií, se zúčastnily tři dívky a zájemci o podpisy se do jednotlivých front řadili podle toho, jak se jim ta která dívka zdála opravdovější.

Úvodní teze, že otaku balancují na hranici živého a neživého, začíná dostávat přesnější formu.

VOLKER GRASSMUCK

ŽIVEL č. 7

TECHNOGNÓZE

Erik Davis

Jazyk je virus.

Stojíme na prahu digitálního snu. Počítače, média a telekomunikační technologie neustále shromažďují, manipulují, ukládají, zveřejňují a vysílají trvale sílící proud dat a prakticky tak vytvářejí nový rozměr: informační prostor. Tento rozrůstající se mnohorozměrný prostor je virtuální, hustě protkaný sítěmi a nekonečně komplexní. Do jaké míry jsme s to vstoupit do tohoto informačního prostoru, záleží na tom, nakolik dokážeme vstupovat do způsobů prezentace informací a manipulovat s nimi.

Svět se totiž v této kouli z tekutých krystalů, s jejími pravidly, hypertexty, simulovanými prostory, labyrintovými síťovými architekturami a barokními metaforami kolosálních encyklopedií paměti jeví poněkud odlišně. To provokuje k okamžitému přechodu z informační teorie do informační praxe: Jak se má člověk tímto prostorem pohybovat? Jaká je jeho logika, kartografie, entity, vazby? Při vytváření prostředí, která umožňují propojit mozek a infoprostor, užívají tvůrci počítačového rozhraní i fantastický aparát imaginace řešení těchto otázek totiž vyžaduje jak mysl analytickou, tak mysl snílka.

Daleko mimo dosah Palo Alta a MIT, na periférii vědy a ukryty v počítačových sítích, se nad technologicky zprostředkovávanými informacemi, které čím dál víc spoluvytvářejí naši skutečnost, vznášejí elektroničtí démoni. Informace dnes podléhají takovému tlaku, že přímo srší energií a vytvářejí svou vlastní mytologii, metafyziku, dokonce jakousi formu magie.

Podobné mytologické aspekty informací už samozřejmě prozkoumala science fiction. Ale tři vizionářské koncepty, ke kterým se ještě vrátím kyberprostor Williama Gibsona, Jiná úroveň Vernona Vingeho a VALIS (Vast Active Living Intelligence System rozsáhlý aktivní systém živoucí inteligence) Philipa K. Dicka jsou vysoce životaschopné myšlenky, příliš pronikavé a produktivní, aby byly jen obyčejnou fantazií. Gibson ve svém díle stvořil realistický společenský prostor, vycházející z tužeb a intuice lidí, pracujících v tak odlišných oborech jako jsou žurnalistika, právo, média, psychedelická kultura a počítačová věda. Informační fantazie zároveň v poměrně širokém měřítku a s výrazně apokalyptickým nábojem vstoupily do společenské praxe. Vyznavači New Age užívají krystaly jako počítače, v nichž ukládají a zpracovávají ducha, zatímco církve uctívající UFO a lovci signálů z vesmíru přeměňují příchozí zprávy v kult živoucí informace. Mnoho evangelických křesťanů cituje Matouše 24:14 (A poté bude toto královské evangelium kázáno celému světu, aby svědky jeho byli všichni národové; a nastane konec světa.) a věří, že komunikační technologie, které poskvřňují Slovo špínou světa, přivolávají Poslední soud, a že andělé ze Zjevení jsou metaforou pro satelitní družice.

Ani originální vize jako je ta Gibsonova, ani lidové mýty nevznikají ve vzduchoprázdnu. Doufám, že prokážu, že vložením pojmu informace do širého pole esoterických náboženských a mytologických tradic vznikají překvapivě aktuální příběhy, obrazy a situace. V tomto ohledu mě inspiroval výrok Waltera Benjamina z Tezí o filozofii dějin, který říká, že pokud člověk zachytí konstelaci, kterou jeho vlastní éra vytváří s již uzavřenou érou předchozí, podaří se mu vytvořit koncept přítomnosti jako času teď, jímž probleskují signály z dob Spasitelových. Mým cílem není jen dostávat do kontextu různé dimenze kyberkultury, ale především upozornit na její přelomový význam.

Zatímco možných námětů pro imaginativní informační archeologii je nespočet od příběhů mágů přes mystické koncepty Logosu až po hádání budoucnosti soustředím se na určité aspekty hermetické imaginace: na magické umění paměti, démonickou kryptografii a gnostickou kosmologii. Slovo hermetismus (a dokonce pravděpodobně i termín hermeneutika) odvozujeme od Herma, mága, řemeslníka a posla bohů pohanského Řecka. Ústředním zdrojem informací o hermetismu je Corpus Hermeticum, sbírka takřka vědeckých textů, připisovaná Hermu Trismegistovi, legendárnímu autorovi, spojovanému s Hermem i s egyptským božstvem Thothem, božským písařem s hlavou ptáka ibise. Když západní kultura tyto texty datované do pozdního starověku objevila, převládal názor, že Trismegistos byl současníkem Mojžíšovým.

Francouzský badatel Festugiere rozdělil Hermeticum na populární hermetismus astrologii, alchymii a okultní umění a zasvěcený hermetismus, rozvinutou gnostickou filosofii, která klade důraz na schopnost lidstva odhalit mystickou kvalitu boha a kosmu v sobě samém. Člověka pokládala za hvězdného démona v tělesné podobě, schopného rozvíjet své kosmické síly prostřednictvím gnóze, okamžiku mystického osvětlení. Texty zdůrazňují dvě vágně charakterizované podoby gnóze. Takzvaná gnóze optimistická chápe svět jako projevenou mapu božského zjevení a tvrdí, podle Johna Frenche, že otištěním projevu vesmíru do své vlastní vyšší inteligence se člověk přibližuje Bohu a splývá s ním. Tento pozitivní gnosticismus byl motorem předvědeckých praktik dobových mágů, podle nichž byl vesmír ožívován hvězdnými silami nadanými citem a žijícími v trvalém styku se Zemí, silami, které je kouzelník s to odhalit a využívat.

Pesimistická gnóze Hermetica se odvozovala od složitých alegorických kosmologií, jež chápaly svět jako past, ovládanou tupým a často zlovolným stvořitelem. Skutečným bohem pak byl vzdálený, mimozemský Bůh a k tomu, aby člověk slyšel jeho osvobozující hlas, bylo třeba zažehnout jiskru či objevit sémě v sobě samém. Tento okamžik gnostického zjevení nebyl jen projevem nepopsatelné mystické jednoty, ale zároveň přílivem kosmické moudrosti.

Od mnemotechniky k počítačům

Od samého počátku se hermeticky nadaný mág přímo topil v datech. V díle Mysl pro Herma, jedenáctém svazku Hermetica, mysl slibuje, že pokud v myšlenkách pojmete v jediném okamžiku zároveň veškeré věci, čas, místa, substance, množství i kvality, dosáhnete Boha. Částí hermetického snažení byla encyklopedičnost a čarodějové oplývali úžasným množstvím informací: patřila k nim rituální jména, kouzla a astrologické významy; numerologické techniky; čísla, písmena a okultní znaky; seznamy rostlin, kovů, vůní a ochranných obrazců.

Tito mágové měli potřebu celou tuto obsáhlou sumu dat nějak uspořádat a někteří z nich k tomu užívali techniky odvozené z klasického umění a do značné míry odpovídající postupům počítačového zobrazování: používali umělou paměť. Jak uvedl Cicero a další slavní řečníci a jak rozsáhle pojednala Frances Yatesová ve svém skvělém Umění paměti, sestávalo toto umění ze schopnosti mentálně vytvořit souvislou řadu imaginativních prostorů, obvykle v podobě rozsáhlých budov, stavěných podle přesných pravidel, v náležité velikosti a dokonce s patřičným osvětlením. Do těchto prostor byly ukládány obrazy věcí či slov, určených k zapamatování. Našly se mezi nimi jak úchvatné postavy krvavých božstev, tak prosté emblémy v podobě kotev či mečů. Při procházce těmito fantastickými paláci stačilo jen nalézt patřičnou ikonu a tak otevřít patřičnou sumu slov a informací.

Tyto virtuální mnemonické postupy zjevně fungovaly: řečník Seneca byl schopen vyslechnout seznam dvou tisíc jmen a bez chyby jej odříkat z paměti. Později, ve středověku, byla zmrzačená forma tohoto umění přeměněna scholastiky v didaktickou techniku, jež umožňovala alegoricky postihnout nekonečný souboj mezi neřestmi a ctnostmi. Spíše než paláce v klasickém slova smyslu užívali tito pedagogové pro ukládání dat systém podobný plodu cibule o mnoha vrstvách, jež představuje celý vesmír, sevřenou vertikální byrokracií pekla, očistce a ráje. Yatesová uvádí, že Danteho Božská komedie je po mnoha stránkách produktem umění paměti, neboť postupuje podle klasického pravidla úchvatných obrazů na místech se stanoveným pořadím.

Brilantní středověký neoplatonik Ramón Lull se vydal ve svém umění paměti jinou cestou. Tvrdil o něm, že svému uživateli umožňuje znát cokoli, co se odehrává v celém vesmíru a získat o tom informaci. Lullovo umění sestávalo z abstraktního a neuvěřitelně komplexního systému ozubeného soukolí. Obvody těchto kol byly popsány písmeny, jež vyjadřovala devět vlastností Božích, které Lull spatřil ve své vizi, vlastností, jež odrážely a uspořádávaly veškeré dostupné informace. Doctor Illuminatus, jak Lullovi přezdívali, ale tomuto systému dodal další, speciální rozměr posouváním kol proti sobě bylo možno vytvářet nekonečnou řadu konceptuálních kombinací. Lullovo umění se tak stalo předstupněm symbolické logiky a ovlivnilo rozvoj Leibnizových matematických studií. Německý filozof Werner Künzel rozpoznal v Lullově práci tajného předchůdce počítačové technologie a převedl jeho Ars Magna do programovacího jazyka COBOL. Nigel Pennick poukazuje ve své Magické abecedě na to, že Lullova kombinační kola jsou předchůdcem diferenčního stroje Charlese Babbage z 19. století, jež používal systém soukolí k řešení vícečlenných rovnic, a tudíž může být pokládán za okultní pravzor moderních počítačů.

Yatesová uvádí podobný příklad, když popisuje vysoce systemizované a výsostně magické paměťové tabulky ve spisu De umbris idearum renesančního génia Giordana Bruna (který skončil na vatikánské hranici jako mučedník ve jménu vědy, přestože byl prokazatelně heretický mystik). Brunův systém vykazoval ohromující komplexnost. Kombinoval Lullova vzájemně propojená kola s rozsáhlou ikonografií hvězdných démonů, odvozenou z astrologických aplikací umění paměti (démoni, zde jako všude jinde v celé eseji, nejsou nositeli zla, ale daemony, spirituálními entitami ve škále od skřítků přes vládce planet po archanděly). Brunův systém byl určen k užívání v duchu, protože Bruno stejně jako mnoho dalších hermetiků věřil, že astrální síly, které ovládají vnější svět, lze reprodukovat či zachytit i ve světě vnitřním a využít je k práci s magicko-mechanickou pamětí. Yatesová upozorňuje na překvapivě úzkou vazbu mezi Brunovým paměťovým systémem a myšlenkovými stroji, o nichž se diskutovalo v 60. letech.

Kyberprostor paměti

Ve svém Vyznání popisuje Augustin velmi plasticky, jaké muselo být používat umělou paměť. Zmiňuje se o planinách, jeskyních a podzemních prostorách... paměti, nekonečných a po okraj plných bezpočtu různých věcí. Augustin mluví o místě uvnitř, které vlastně žádným místem není a vypočítává seznamy obrazů, znalostí a zážitků, které tam přebývají. Probíhám vším tím bohatstvím, dokonce létám. Zanořím se tady a tam, jak hluboko chci, a konce nenalézám.

Augustinova výpověď připomíná mluvu Gibsonových kovbojů, protože kyberprostor je prostorem paměti, grafickou reprezentací dat abstrahovaných z bank všech počítačů lidského systému... Linie světla seřazené v neprostoru mysli, shluky a souhvězdí dat. Díky svým konzolím připomínajícím Nintendo tu běhali a létali i Gibsonovi kovbojové. Nasaď si trody a najednou je vidíš, veškerá data

celého světa napěchovaná do jednoho obřího neonového města, kterým můžeš projíždět a vlastně si jej částečně osahat, tedy vizuálně, aby ses trochu zorientoval, protože najít cestu ke konkrétnímu komplexu dat, o který máš zájem, je hodně komplikované.

Zatímco koncept užití digitálního prostoru k zobrazení abstraktních dat lze vystopovat zpátky až do 60. let k Ivanu Sutherlandovi, pozoruhodně nabitá úvaha na toto téma se objevila v roce 1990 v New York Times, v článku o výzkumu na Kolumbijské universitě, sponzorovaném společností Citicorp. Šlo o systém virtuální reality, který umožňoval pomocí speciální rukavice manipulovat trojrozměrnou podobou nabídkových portfolií, čímž bylo možno ovlivňovat jejich proměnné hodnoty. A VPL, vlajková loď mezi společnostmi vyvíjejícími systémy virtuální reality, zase spolupracovala s pojišťovací společností, která projevila zájem o systém, který by soubory soukromých informací zobrazoval jako stromy v rozsáhlém lese, napojené na databázi společnosti.

Tímto (nerealizovaným) obrazem pojišťovacího agenta, který kráčí lesem pojistných premií, se vracíme zpět k alegorickému srdci středověkého umění paměti, do doby, kdy Lull vytvořil Arbor Scientiae. Tyto vizuální tabulky se pokoušely schematicky zpodobnit totální encyklopedii všeho vědění jako háj plný stromů, rozdělený podle abstraktních kvalit Božích (bonitas, virtus, gloria atd.). Adolf Katzellenbogen uvádí, že stromy tu slouží jako metafora, protože vysoce rozvinuté systémy růstu v přírodě jsou schopny pojmut složitě abstraktní komplexy a jejich vertikální rozvoj lze interpretovat krok po kroku nebo spíše větev po větvi.

Takovéto alegorie vědomostní mapy nabývají pozoruhodných vlastností ve chvíli, kdy se stanou kostrou pro alegorický příběh. Ocitáme se tak totiž jen kousíček od Lullova přesně definovaného háje ke stinným loubím, lesům a jeskyním ve Spenserově básni Královna víl, o které Coledridge napsal, že se odehrává v hájemství, nerespektujícím jakékoli umělé hranice, jakékoli hmotné překážky... Je to skutečná říše víl, nebo jinak řečeno, mentální prostor. Při vší té bohatosti a působivosti, s níž jsou popisovány, nepůsobí tyto prostory nijak smyslně, neboť se jedná o zhuštěnou vizualizaci abstraktních konceptů hříchu, pokušení a vykoupení.

Neuromancer je jednou z nejrafinovanějších vědeckofantastických alegorií, ale, stejně jako pojišťovací les VPL, není obrazem vědy, ale technologií poháněné informační ekonomiky globálního kapitalismu. A tak i když reálný svět Neuromancera je místem agresivních korporací, divokých žoldáků a společenské utopie, stává se tento alegorický svět uvnitř textu místem zabydleným démony, když se kosmická božská bytost ze závěru Neuromancera tříští do božstev kultu voodoo v knize Count Zero. A to je magická mezera v alegorii, protože ačkoli kyberprostor shromažďuje data a peníze, svou podstatou vyčarovává mimozemskou logiku, jiné světy. Ve svém prostoru bez hranic, s obřími hierarchiemi korporačních galaxií a ledovou spirálovitou ochranou válečných systémů, jejich bunkry a budovami, je kyberprostor víc než jen virtuální databází jako v Dantově Božské komedii je vesmírem samým o sobě.

Alegorie ikon a her na hrdiny

Dávní literární komentátoři užívali termín alegorické soukolí k popisu přehnané schematičnosti alegorického vyprávění a osudové mechanické povaze jejich hybných sil. Počítačová rozhraní je také možno vnímat jako alegorické soukolí propojují (a zaměňují) obrázky a abstrakci, mají tendenci k barokní komplexitě, probíhají v nich magické či hyperprostorové operace a často svá abstraktní schémata zobrazují prostorově. Stejně jako alegorie i rozhraní směšují mimetické symboly (jako jsou složky či odpadkový koš na ploše počítačové obrazovky) s magickými symboly

(fénix na didaktické alchymické rytině nepředstavuje jen tak nějaký obrázek jako ikona na HyperKartě je vstupem k určité operaci či souboru dat). Někteří avantgardní tvůrci počítačového rozhraní vytvářejí za tím účelem agenty, programované antropomorické funkce, které uživateli pomáhají zvládat informační prostor. Jak se počítačová rozhraní stávají čím dál robustnější, metafora plochy počítače se otevírá jako pečeti chráněný vchod do obřího světa alegorie.

Není tudíž žádným překvapením, že když se podíváme na jeden z prvních počítačových virtuálních prostorů, najdeme tu alegorické postupy v jejich čiré magické kráse. V sedmdesátých letech vytvořili programátoři na elektronkových počítačích stanfordské laboratoře pro vývoj umělé inteligence textovou fantasy hru, kombinaci adventury a hry na hrdiny. Vypisováním jednoduchých příkazů mohli hráči zkoumat podzemní světy této hry, získávat poklady a zaklínadla, řešit hádanky, zabíjet trolly. Hra na hrdiny je podobná hře Dungeons and Dragons (česká obdoba Dračí doupě), působivé virtuální záležitosti, k níž stačí jen hrací kostky, jednoduché počty, tištěný návod a imaginace hráčů postupujících po virtuální mapě, vytvářené pánem jeskyně. V počítačové hře na hrdiny je pánem jeskyně počítač, který hráče vítá následujícím textem:

Stojíš na konci cesty před malým cihlovým domkem. Kolem dokola jsou lesy. Zpod domku vytéká malý potůček a mizí dole v rokli. Tento obraz je schematický, ale velmi působivý. Může nám připomenout jiného cestovatele, stojícího na konci cesty, na prahu dalšího velkého dobrodružství:

Ušel jsem cestu dlouhou půl lidského života

A náhle jsem se ocitl v lese plném stínů

Neboť jsem ztratil cestu, která vede k cíli.

Tak začíná Dantův sestup do podsvětí Inferna.

Dantovo podsvětí a zmíněná počítačová hra mají leccos společného, protože se v obou případech jedná o zvláštní prostředí kódovaného prostoru. Jak poznamenává Fletcher, alegorie je fundamentálním procesem kódování naší řeči. Kódovaná úroveň významů se neodlišuje od úrovně základní; naopak se navzájem prostupují. Ani jednu tak při čtení nelze obsáhnout beze zbytku; nacházejí se v nejednoznačném napětí, které dle Fletchera vytváří tajuplnou, surrealistickou a magickou kvalitu celku.

Dantovy obrazy nás nutí proniknout pod povrch a odhalit skryté významy: historické osobnosti, středověkou teologii, taje italské politiky. Ale poezie, fantazie, je neustále přítomná. Když pracovníci Darmouth Dante Project vytvořili interaktivní on-line databázi, která propojila šest století komentářů s Dantovým textem, vložili napětí mezi tímto dílem a jeho komentáři do kyberprostoru. Přestože byl projekt později zastaven, Dante se stal na určitou dobu vícerozměrným shlukem poezie, informací a výkladů, kódovaným prostorem, který, stejně jako Božská komedie, vyzýval k průzkumu.

Magické prostory hry na hrdiny v sobě také skrývají tajný kód, který nepředstavuje jen hádanku, kterou je třeba uhodnout, aby člověk pronikl do další místnosti, rezonuje totiž se samou podstatou počítače. Počítače by totiž nebyly ničím bez hierarchicky organizovaného kódu, bez programovacích jazyků vysoké úrovně, které vstupují do z podstaty nepřírozeného mechanického jazyka jedniček a nul. Jak píše Steven Levy v knize Hacking: V jistém smyslu byla hra na hrdiny metaforou samotného programování hluboké úrovně, které bylo možno při hře na hrdiny navštívit,

byly světem podobným základním, nejskrytějším úrovním stroje, které lze navštívit prostřednictvím programovacího jazyka. Tato magická metafora či alegorie sedí na počítač jako ulitá a trvale ovlivňuje existenci kyberprostoru. Tyto fantasy adventury také inspirovaly vznik virtuálních kartografií MUD, neboli domén o mnoha uživatelích, které dnes zabydlují internet. Napomohly také vzniku Jiné úrovně Vernona Vingeho, jediné sci-fi kyberpostorové kartografie, která snese srovnání s Gibsonovou.

Pravdivá jména

V novele Pravdivá jména (1981) Vinge popisuje Jinou úroveň jako virtuální zobrazení datového prostoru, do něž se vstupuje prostřednictvím hráčských rozhraní, zvaných Portály. Převládající metaforou je tu magický svět duchů, reinkarnací, kouzel a zámků, stejně jako spenseránské lesy, v nichž mohou potulní rytíři snadno sejít z cesty. Hackerští starousedlíci, shromáždění v Sabatu, se v tomto světě pohybují za účelem zábavy i zisku a vybírají si k tomu pestré přezdívky typu pan Kluzký či Chtivec J. Bastard; stejně jako hráči Dračího doupěte vytvářejí stylizaci svých postav a nejčastěji si za tím účelem vybírají osoby kouzelníků či čarodějnic.

Jak dosvědčuje způsob, kterým pan Kluzký popisuje cestu na Sabat, Jiná úroveň je prostorem technoalegorie, kde jsou jednotlivé obrazy přímo spojeny s určitými abstraktními funkcemi. Správná cesta vypadá jako řada kamenů, vystupující ze šedozelené bažiny... Podvědomí chápalo, co tyto kameny představují, registrovalo postup z jedné informační sítě do druhé, ale pouze vědomá mysl zkušeného cestovatele mohla činit rozhodnutí, které jedině mohou adepta dovést k branám Sabatu. V těchto branách se pan Kluzký setkává s alegorickým agentem Alanem, vedlejším programem v podobě podsvětního elementárního stvoření, které ověří autenticitu pana Kluzkého v souboji plném kouzel a protikouzel.

Na rozdíl od Gibsonova kyberprostoru, objektivně modelovaného ve stylu videoher, Jiná úroveň vyžaduje od cestovatele imaginaci a aktivní spolupráci na utváření tohoto světa.

Možná byste čekali, že k dosažení plně plastického obrazu bažiny je potřeba nějaké vysokofrekvenční vlnové délky... ve skutečnosti... typická portálová linka vyžaduje asi padesát tisíc baudů, což je méně, než je kapacita běžného videokanálu. Pan Kluzký cítil, jak se bažina prodírá do jeho kožených bot. Cítil také pot, který mu v chladivém vzduchu vystupoval na pokožce. Byla to ale jen reakce představivosti a podvědomí pana Kluzkého na podněty, které mu dodávaly elektrody Portálu.

Tento proces probuzení fantazie minimálními signály do sebe přesně zapadá s tvrzením tvůrkyně virtuální reality a teoretičky Brendy Laurelové o pozitivní roli nejednoznačnosti v počítačových rozhraních. Laurelová je bojovnicí proti vysokofrekvenčnímu zahlcení. Svou kariéru začala jako tvůrkyně fantasy her a pochopila, že jednou z největších sil imaginace je její schopnost vytvářet psychedelické vjemy z minima smyslových podnětů. Laurelová poukazuje například na naši schopnost vidět lidské tváře v tvarech mraků či skal a tvrdí, že existuje jistý práh nejednoznačnosti smyslových vjemů, jehož překročení rozpoutává fantazii. A že na tento práh je možno působit virtuálním rozhraním.

Pan Kluzký uvádí, že magický žargon byl pravděpodobně tím nejvhodnějším pro popsání tohoto procesu; podle Vingeho magická manipulativní síla operuje v nejednoznačném prostoru mezi smyslovými vjemy a vnitřní obrazností. Ioan Couliano ve svém díle Eros a magie v období

renesance parafrázuje Giordana Bruna: Magická akce nastává díky nepřímému kontaktu... díky zvukům a obrazům, jež uplatňují svou sílu prostřednictvím zraku a sluchu... Poté, co vstoupí do mysli prostřednictvím smyslového orgánu, vyvolávají v imaginaci určité mentální stavy... Mág tak dokáže nejen sugerovat fantazie jiným lidem, ale dokonce sám sobě prostřednictvím svého vlastního umění virtuální paměti.

Někteří členové Sabatu v novele Pravdivá jména tvrdí, že jejich magický žargon je prostě přirozenějším a uspokojivějším způsobem, jak manipulovat dataprostorem, než atomistické pojmy dvacátého století jako datové struktury, programy, složky a komunikační protokoly. Tato přirozenost pramení ze struktury magie, jejích umělých mnemonických prostředků a alegorických konceptů. Jak uvádí Fletcher, moderní věda je závislá na neslučitelnosti mezi syntetickými fantaziemi imaginace a rigorózností analytické systemizace, zatímco alegorie oba postupy směšuje.

Tento alegorický důraz na kódování také rezonuje s jiným Vingeho ústředním zájmem: kryptografií. V jiné úrovni není nositelem síly vědění, jejím nositelem je kód. Když pan Kluzký sleduje Rudou čarodějnici Erythinu, jak otevírá tajné chodby v zámku pomocí kryptických gest a kouzel, vstupuje do šifrovacího prostoru. A když poté pan Kluzký poprvé vstoupí do Jiného prostoru, ujišťuje se, že jeho šifrovací postupy zametají jeho stopy. Jako mnoho jiných lidí, vážených občanů či válečníků, nedůvěřoval vládním šifrovacím standardům, ale dával přednost kódovacím postupům, vneseným z akademie přes opakované protesty NSA v průběhu posledních patnácti let. Dnešní kyberkultura dala Vingeho kryptografickému instinktu (psal v roce 1980) za pravdu. Zatímco hackeři po léta zkoumali mezery v zabezpečení nepřístupných digitálních jeskyní a telefonní piráti vymýšleli vše otvírající zaklínadla, kyberpunkeri začali vytvářet anonymní e-mailové systémy, zaručující nevystopovatelnost spojení a anonymitu všech účastníků. Podle Vingeho je nejvyšším tajným kódem kyberpostoru Skutečné jméno uživatele, jeho reálná lidská identita.

Ačkoli si to Vinge možná neuvědomil, magická zaklínadla nejsou pouhými metaforami pro šifrovací schémata. Hermetismus překypuje tajnými kódy a umělými jazyky, z nichž většina vychází z numerologických metod, jež užívají kabbalisté k dešifrování esoterických vzkazů, které jsou podle jejich přesvědčení ukryty v židovském Písmu. Dvě z těchto metod mystické exegeze je tu třeba zmínit: Gematrii a Temurah. Temurah sestává z jednoduchého přemísťování písmen podle několika schémat, zatímco Gematrie využívá striktní numerologické ekvivalenty každého hebrejského písmene. Záměnou písmen jejich numerickými ekvivalenty může člověk odhalit esoterické souvislosti (například slova Had a Mesiáš mají obě numerický ekvivalent 358).

Neexistuje lepší důkaz hlubokém propojení mezi kryptografií a magií než je Stenographia sepsaná Trithemiem, obávaným würzburgským opatem-čarodějem, jehož proslulá a rozsáhlá knihovna byla plná heretických spisků o magii. Stenographia je text bizarní, mnohoúrovňový. Jak později objevili badatelé, vyvolávání démonů, které zabírá první dva svazky tohoto díla, není ničím jiným, než hutnými šifrovacími schématy. Jména démonů na počátku každé kapitoly označují šifrovací klíč, který je třeba použít. Co se týče magie, jména démonů a jejich vyzývání postrádají jakýkoli smysl.

V dalších částech Stenographie Trithemius popisuje komplexní a srozumitelné koherentní schéma démonické magie, v němž jsou obrazy kosmických sil vyryty do vosku, aby bylo možno zachytit jejich energii a manipulovat jí. Kryptografie a démonická magie tu tak podporují jedna druhou, čímž vzniká vysoce nejednoznačný a tajuplný kódovací prostor. Trithemius směřoval svými démonickými kódy ke zvláštnímu cíli: telepatické komunikaci na velkou vzdálenost. Tvrdil, že

pokud bude komunikace správně nasměrována, jeho znaky a zaklínadla jsou s to vyvolat takové entity jako je Saturnův anděl Oriphiel, který pak vytvoří astrální síť, jež doručí jakoukoli zprávu kamkoli v rozpětí čtyřiaadvaceti hodin, za což by se nemusel stydět ani Federal Express. Trithemiova astrologická magie ale nebyla omezena jen na komunikaci. Jak poznamenává D. P. Walker: Byly to také prostředky k dosažení universální moudrosti, obsažení všeho, co se děje na celém světě. Trithemius tedy cílil svou kódovanou éterickou komunikací k ústřednímu cíli Hermetica: poznat veškeré jevy v jediném zlomku okamžiku a tak, pravděpodobně, poznat i Boha.

Vrátíme-li se k Vingemu, zjistíme, že k podobné hermetické expanzi směrem k universální moudrosti dochází i v závěru textu Pravdivá jména, kde Erythina a pan Kluzký spojenými silami bojují proti tajuplnému Poštákovi, záhadné a mocné entitě, která se snaží ovládnout světový dataprostor (nakonec se ukáže, že Pošták je bytostí vytvořenou kódem, obranným programem NSA, jenž se vymknul kontrole). V průběhu souboje se panu Kluzkému a Erythině daří získávat víc a víc jednotek, zpracovávajících data, až se najednou začínají v té záplavě topit. Slyšet najednou milion simultánních telefonních konverzací, vidět najednou videovstupy celého kontinentu výsledkem může být také jen bílý šum. Namísto toho se přivalila informační přílivová vlna se všemi detaily a pronikla štěrbinou do jejich vědomí. Pan Kluzký se snažil udržet systém a řád své mysli, dokud se člověk, kterým pan Kluzký býval, nestal drobným hmyzem, potulujícím se katedrálou, v níž se jeho mysl přeměnila... Ani vrabec nemohl prolétnout bez jeho povšimnutí díky propojeným střediskům kontroly letového provozu, jediný šek nemohl být proplacen prostřednictvím bankovní komunikační sítě bez jeho vědomí. Vingeho poetika se přetransformovala z pohanské magie na křesťanské symboly katedrál a padlých vrabců.

V následné bitvě se podařilo zničit Poštákovy procesory a vítězná dvojice si prohlíží dění na Zemi, ostře zobrazované na všech frekvencích. Mumlající hlasy se ještě vrátí, když pan Kluzký a Erythina opět zapojí lidské komunikační systémy. Každá loď na moři, každé právě bezpečně přistávající letadlo, každý úvěr, platba, veškeré pokrmy pro celou rasu byly zřetelně registrovány v některé části jeho vědomí... Podle analogických pravidel Sabatů, jen jedno jediné slovo mohlo vyjádřit jejich současný stav: stali se bohy.

Zde se sluší připomenout, že podle díla Okultní filozofie od Agrippy existují tři druhy magie přírodní, matematická a teologická. Matematická magie (mathesis) vycházela z pytagorejské mystické filozofie, která pravila, že čísla jsou tajným božím jazykem stvoření.

Gnostické metatexty

Nejvyšší inspirací středověkého mága byla gnóze: božská moudrost, universální paměť. Gnostické impulsy, které inspirovaly předvědecké výzkumy Giordana Bruna či Johna Deeho lze najít i v puritánsčejších či pesimističtějších formách, které hledají božskou moudrost, která absolutně přesahuje temnotu a zlo materiálního světa. Gnostický důraz na paměť tu zůstává, ale přesouvá své zaměření z virtuální encyklopedie na spouštěcí mechanismus, který vyvolá anamnézu, vzpomínku duše na její nebeský původ.

Gnóze není jen mystickou transcendencí; jsou to data. Podle vzdělaného gnostika Valentýna: To, co nás osvobozuje, je vědomí toho, kým jsme byli, čím se stáváme, kde jsme byli, do čeho jsme byli vhozeni, kam se řítíme, z čeho jsme byli vykoupeni, co je to zrození, co znovuzrození. Gnóze obsahuje zároveň i praktické informace: znalost toho, jak postupovat po smrti, posvátné obřady,

tajná jména a magické formule, které umožňují duši uniknout z nižších sfér, ovládaných polobohy, a vystoupat až k Bohu Nejvyššímu.

Gnóze se také dostavuje ve formě informace: jako náhlý příval dat, provázený okamžitým pochopením, že informace tohoto druhu existuje. V jistém slova smyslu je gnóze informací o informaci. Jak praví jeden mandeánský text: Přijde jediné zavolání a zpraví tě i o všech ostatních. Spíše, než aby bylo takové zvolání jen slyšeno, představuje cosi takřka hmotného, co vstupuje do toho, kdo naslouchá, tak jako volání popisované ve dvanácté ódě Šalamounově: A byli prostoupeni slovem a znali toho, kdo to způsobil. Tato substantiální a takřka živá kvalita slova není ale v žádném případě výsadou jen gnosticismu jak praví Pán v Izajášovi 55:11: Mé slovo vyjde z mých úst: a nerozplyne se, ale vykoná to, co je mým přáním a prospěje všude, kam jej vyšlu.

Na počátku Písně o perle, jedné z nejpůsobivějších gnostických alegorií vykoupení, se bezejmenný hrdina dozví od svých rodičů, že musí odcestovat do Egypta, aby odtud přivezl perlu, střeženou hadem. Cestou se hrdina v hospodě setká s dalším pomazaným: A stal se mi důvěrníkem, přítelem / i společníkem v mém poslání. Dvojice nervózně probírala strach nahánějící zvyky Egyptanů, což vyústilo v to, že náš hrdina použil k přestrojení egyptský plášť. Nevím, jak se však dozvěděli / že nejsem z jejich země / nastrojili lest, aby mne ovlivnili / a já jsem snědl jejich pokrm. Pod vlivem drogy náš hrdina upadá do spánku tuposti a omylu a zapomíná, kdo je a jaký je jeho úkol.

Mnohem později obdrží náš hrdina dopis od otce a matky zapečetěný kvůli zlobě Babylónských / a démonských vládců Labyrintu. Ještě než jej otevře, dopis hrdinovi velí – probud' se a povstaň ze spánku / slyš slova v dopise obsažená:

Hlasem tohoto listu, který na mne působil,

probral jsem se ze spánku,

vzal jsem si jej, políbil a četl.

Četl jsem tam o všem tom,

co bylo napsáno v mém srdci.

Hned jsem se rozpomněl, že jsem královský syn

má svoboda zatoužila projevit se.

Dopis nejen že oživí slova napsaná v jeho srdci, ale poskytne hrdinovi magickou informaci skutečná jména jeho otce a matky, která vzápětí použije pro očarování hada. Když se zmocní perly, okamžitě vyrazí k domovu.

Veden dopisem, hrdina přijíždí domů. Oblékne si úchvatné roucho, jež vyzařuje hnutí, způsobené poznáním. Náležitě ustrojen pak předstupuje před krále.

Ačkoli mýtická obraznost zahrnuje hady, prince a perly, hluboko uložené kódy této básně obsahují jistá sdělení. Zpracovávání informace hrdinou zabere mnohem víc veršů než popis hlavní bitvy. K předání informace dochází v hospodě a tuto informaci vyslechne kdosi nepovolaný. Na scéně se objevuje dopis, obsahující několikanásobnou informaci. První zpráva Slyš slova našeho dopisu je předána ještě před jeho otevřením, což naznačuje, že gnostické spouštěcí mechanismy mají rozměr

metainformace informace o informaci. Stejně jako Alenčin koláček či mluvící houba, i gnostická informace žádá sněž mne.

Dopis ovšem spustil informaci již obsaženou v duši našeho hrdiny v souladu s Valentýnovou vzpomínkou na skutečný původ a skutečný osud. Tato vnitřní jiskra slouží jako rozhlasový vysílač, který může přijímat signál a vysílat jej dál. Zůstává ale nečinná, dokud neobdrží náležitý signál, který ji oživí. Ale zatímco výzva přichází z čistého nebe, hrdina se také musí rozhodnout rozlomit pečeť dopisu, to znamená rozluštit kód vepsaný do povrchu věcí. A musí být připraven přijmout gnostickou informaci i na těch nejobyčejnějších místech například v prachu podél cesty.

Při své posedlosti podobenstvím a kódovanými zprávami, stejně jako takřka volnomyšlenkářskou nenávisť k tradičním autoritám a s tím souvisejícím důrazem na duchovní samostatnost, byl gnosticismus předchůdcem kyberkultury.

www.zivel.cz