





10
Temná noc avatarovy duše: poznámky k vtělenému hororu
Eva Drexlerová, Ondřej Trhoň

TEXTY

22
The Callisto Protocol:
deformovaná těla NPC a kubrickovský objet petit a
Lucie Formánková

34
Hrůzy číhající v zrcadle
Ivan Loginov

44
Future forever
Denisa Michalinová

52
Za hranicí významu
Martin Netočný

60
Měla tělo
Autumn Wright

68
Temné mediální krajiny a ztracené duše avatarů: AWOO
Jiří Sirůček

76
Ach, jak krásné je mé gigantické kovové tělo
Ondřej Trhoň

84
Death Stranding a ekosystémová zombie
Lawrence May

96
Přehodnotit smrt skrze regeneraci a ekologii vzkříšení
Joey Holder

102
Metaplasticita
Germán Sierra

GALERIE

116

LINALOOL

Teo Kryštůfková

122

Skins I live in

Klára Kusá

128

Embody Me Softly, Cumulus

Adam Rýznar, Jana Řehořová

132

Sympathy for the Machines

Julie Tampierová

136

Entity

Argišť Alaverdyan

140

their calls echoing through the flood

Natália Sýkorová, Valéria Dinková

146

therapy sessions w/YouTube

Matteo Ruggiero

152

WADADADAD

Ondřej Čejka

156

Echoes of Identity

Pavel Kuja

160

Calcify My Pineal Gland

Xtreme Girl

166

Bilateral Capture Vector Face Index Cephalisation Space

Lukáš Prokop

170

The Curse of Recursion

Joey Holder

Svět pro nás
Člověk/Míra všech věcí

Avatar:

- primárně slouží jako nástroj pro nějakou činnost/cíl; ať už na osobní či kolektivní úrovni
- jsme od něj odcizení - jeho cizí kvalita pramení z poznání, že nám zcela nepatří, jeho existence je podmíněná dispozicemi rozhraní dané platformy, sociální sítě
- snažíme se mu dát význam, interpretujeme ho

Svět sám o sobě
Technický objekt/člověk přestává být středobodem světa

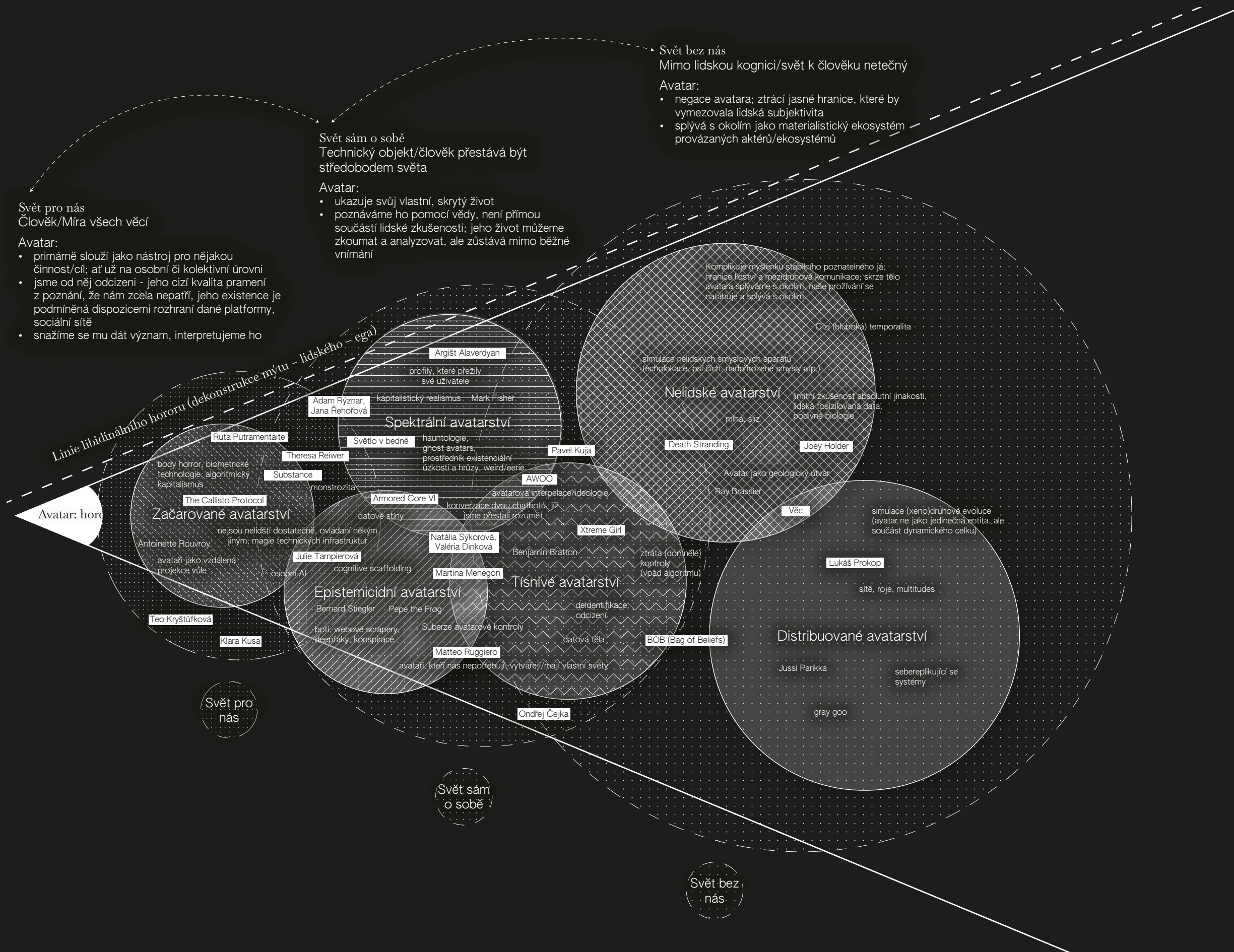
Avatar:

- ukazuje svůj vlastní, skrytý život
- poznáváme ho pomocí vědy, není přímou součástí lidské zkušenosti; jeho život můžeme zkoumat a analyzovat, ale zůstává mimo běžné vnímání

Svět bez nás
Mimo lidskou kognici/svět k člověku netečný

Avatar:

- negace avatara; ztrácí jasné hranice, které by vymezovala lidská subjektivita
- splývá s okolím jako materialistický ekosystém provázaných aktérů/ekosystémů



Eva Drexlerová, Ondřej Trhoň



poznámky
ke vtělenému
hororu

 naha přiblížit se nedostupnému světu bez nás pomocí vtěleného avata-
ra se může zdát v lepším případě paradoxní, v tom horším jako výraz
nepochopení hlavního východiska nelidského světa: totiž, že nám – lidem –
zůstává z principu, z podstaty a navždy nepřístupný. Pokud s ním přicházíme
do kontaktu, tak zpravidla nepřímo – spekulacemi o bytostech, které odpo-
rují lidské taxonomii nebo třeba prostřednictvím příběhů, jejichž vypravěči
a vypravěčky přišli (tváří v tvář skutečné povaze reality) o rozum. Jakou roli
může v tomto zprostředkování sehrát postava virtuálního těla, kterou si nej-
častěji spojujeme s užíváním sociálních sítí nebo imerzivním zážitkem
v herním prostředí? V jakém smyslu nás avatarství může přiblížit odlehlému
vnějšku? Co znamená přistoupit k avatarovi (či, nutno dodat, avatarce) pro-
střednictvím perspektivy hororu?

Horor, který ukazuje směrem k absolutnímu limitu naší schopnos-
ti svět vůbec chápat; jak myslet to, co je nemyslitelné? (Thacker) Jak myslet
sebe v nemyslitelných termínech, v sepětí s technologickou asambláží v po-
době umělých (proxy) těl, vtělených dvojníků (a dvojnic), zatímco přes hra-
nici rozhraní proudí tužby, afekty i ideologie? Hororové avatarství nikoliv jako
přesná definice, ale orientace, sonda prohledávající území prostřednictvím
figury, která v době technocénu (Samman) nejdřív přichází o svůj spirituálních
charakter („Všechno posvátné je znesvěcováno“, Marx), aby ho posléze zno-
vu nabyla a nastavila zrcadlo naší domnělé podstatě.

Podle autorstva knihy Excommunication Alexandra Gallowaye,
Eugena Thackera a McKenzie Wark v sobě každá komunikace nese matný
náznak exkomunikace, která ji předchází a podmiňuje.¹ Podobně se i za ka-
ždou naši interakci s vtěleným dvojníkem nachází momenty, při kterých
se nepoznáváme, kdy se věci dějí jinak, než bychom očekávali. V těchto
okamžicích máme co dočinění s destabilizující realitou, která odporuje za-
vedeným zvyklostem a představám. Realitou, ve které vtělený avatar jaksi
obchází lidské bytí, podléhá rytmům technologické produkce a komuni-
kuje víceméně autonomně sám o sobě – mohli bychom říci, že se stává
thackerovským temným médiem, které nás dává do vztahu s vnějšími silami.

Zatímco však Thackerovy příklady temných médií nechávají inte-
gritu subjektu povětšinou nenarušenou, současná temná média tento odstup
neumožňují. Pokud dříve fungovala jako prostředníci mezi lidmi a hrůzou
nelidského vnějšku, dnes se tento vnějšek smrskává do našeho nitra a stává
se podstatou každodenní existence. Avataři nejsou jen nástroji, pomocí kte-
rých vstupujeme do fantaskních světů, ale sami se stávají portály, jimiž tyto
světy vstupují do nás. Zpochybňují představu autonomie člověka, jehož mysl
i tělo vznikají pospolu s technologickými zařízeními, a nabourávají tradiční
humanistické vzorce uvažování.

Hovořit o avatarovi jako o temném médiu tak znamená všimnout si na
jedné straně těchto okamžiků nepatřičnosti, ve kterých nás prodloužené tělo
neposlouchá, jako kdyby patřilo někomu jinému; na druhé straně to obnáší
připustit si, že nejen příroda, ale i myšlení, cítění a každodenní rytmy jsou
pod útokem vnějších sil, které radikálně proměňují realitu tak, jak ji známe.
Znamená to přehodnotit thackerovskou povahu temného vnějšku, který je
dnes součástí nejen naší každodennosti, ale i nás samých.

Avatarství si spojujeme s takřka transcendentálním, kyberpunku
příbuzným impulzem: rozpustit se v síti, podobě jako hrdinka Serial Experiments
Lain, objevující na sklonku 90. let ve změti kabelů boha. Ideologie Silicon Valley
prorůstající videohrami, technickou infrastrukturou i middlewarem (herními
enginy, nástroji pro tvorbu avatarů, animačním a 3D softwarem, modely AI
ad.) slibuje nadpozemské zážitky, které jsou jen pár aktualizací systému da-
leko. Julie Kristeva píše, že abjektní je to, co rozkolísává hranice a řád; něco,
co nám připomíná bytostné drama zakládající bytí (když se stáváme subjekty
odtržením od matky a symbolický řád si začne nárokovat naši existenci). Abjekt
přitom není ona mršina, monstrum, hnus před námi – ale niterné trauma, kte-
ré takové výjevy probouzejí v nás samých. Horor vládne abjekci právě proto,
že nám připomíná limity zdánlivě neoblomné lidské existence, která se snaží
skutečnost spoutat: abjekci se připomíná Reálné bytí, které uniká označování.
Umění je schopné abjekt purifikovat², protože mluví neracionálním, nevě-
deckým jazykem (chtělo-by se říct: prostřednictvím afektů). Máme za to, že
avatarství je z podstaty abjektní, neboť nutně vyžaduje hranici, která je na
každém kroku zpřítomňována v podobě technologie, která nám nikdy tak
úplně nepatří, i když je narativ obestírající situaci (třeba videohru) jakýko-
liv. Když ovládáme avatara, podvolujeme se (algoritmickému) systému: svou
tělesnost vyhadzujeme dveřmi, aby se nám vrátila v podobě okna operačního
systému. V těch nejproduktivnějších chvílích si skrze avatary uvědomujeme
limity lidské existence a její provázanost s technickým.

Myšlenková mapa, kterou jsme v rámci tohoto sborníku přípra-
vili, rozhodně není nějakým jednoznačným předpisem vztahu mezi filosofií
hororu a vtěleným Druhým. Spíše jde o pokus nabídnout počáteční schéma,
které mapuje možné tematické průniky těchto dvou oblastí a poukazuje na
to, jakým způsobem je naše digitální já propleteno s nelidským světem.

 ačarované avatarství odkazuje k pocitu pohlcení, ponoření a polapení,
ve kterém se jako vtělené subjekty nacházíme ve vztahu k planetární
mediální infrastruktuře. Svět, kterým zde proplouváme, nám naslouchá, po-

1. GALLOWAY, Alexander R., THACKER, Eugene a WARK, McKenzie, Excommunication:
Three Inquiries in Media and Meditation, The University of Chicago Press, 2013, s. 10-11.

2. KRISTEVA, Julia, Powers of Horror: An Essay on Abjection, Columbia University Press,
1982, s. 17.

zoruje nás; interakce s ním je hladká, někdy až příliš hladká, jakoby sám dopředu věděl, na co myslíme, co si přejeme či jak se zachováme. Jsme usouvztažněni s nedozírným datovým vesmírem, který umí vykouzlit věci dřív, než po nich začneme pátrat a toužit. Tento svět umísťuje naše virtuální já do středu pokřivené hrdinské cesty, otevírá portály do jiných světů a nabízí symboly, které jsou skutečnější než skutečnost sama. Původci tohoto omámení jsou téměř nepostřehnutelná zaříkadla těch, kteří se zde plně zabýdli: strážců platforem, ochránců digitálních serverů nebo neviditelných poslíčků kapitalismu dohledu, již neúnavně monitorují naše abstrahovaná těla. Postupně si ale všímáme jejich latentních preferencí, priorit a předsudků, až se kouzelný opar vytrácí. Uvědomujeme si, že problém tohoto světa netkví v tom, že by jeho kouzelná moc přesahovala hranice lidskosti, ale v přesném opaku: že pro něj nic jiného než tento svět neexistuje.

Svou roli v tom hrají nejen algoritmy, ale taky tělesné prožitky; tužby, erotika, způsoby, jimiž platformy (ať už herní nebo jiné) modulují naše těla. Christopher B. Patterson v knize *Open World Empire* píše, že „videohry spojují vědecké s estetickým, logické se zastřeným, procedurální s anarchistickým, vojenské s emocionálním“.³ Když se pak podle něj noříme například do hororového světa hry *Alien: Isolation*, vyžaduje to od nás ke hře zaujmout (emočně i doslova fyzicky) děsuplné postavení – a hra o přežití tváří v tvář krvelačnému monstru se tak afektivně spojuje s prožitky tělesného strachu, který Patterson dává do vztahu s pozicí žen a menšin v herním průmyslu. Takový avatar mediováný horor je neoddelitelný od společensko-politických okolností, které obestírají artefakt, jenž ho nabízí. Artefakt, který nejen interpretujeme, ale prociťujeme na mnoha úrovních, včetně (a možná zejména) té fyzické.

„[M]édia nejsou zcela neutrální či autonomní. Pro jejich (kognitivní často nezaznamenanou) distribuci mocenských zájmů platform je lze spíše označit jako za, prokletá nebo, začarovaná – přesahují totiž hranice lidskosti, ale současně jsou ovládána někým jiným.“

Jiří Sirůček, *Temné mediální krajiny a ztracené duše avatarů: AWO*

hceme-li nahlédnout do samotného nitra míst, kde se kouzla tvoří, musíme zaměřit pozornost na to, čemu říkáme epistemicidní avatarství – na samotný posthumánní digitální proud vědomí, který bychom s odkazem na Bernarda Stieglera mohli nazvat absolutní prázdnotou myšlení.⁴

~~~~~  
3. PATTERSON, Christopher B., *Open World Empire: Race, Erotics, and the Global Rise of Video Games*, New York University Press, 2020, s. 272.

4. STIEGLER, Bernard, *The Age of Disruption: Technology and Madness in Computational Capitalism*, Polity, 2019, s. 15.

Zde se setkáváme s řadou impulzivních autopilotů, automaticky pracujících botů a webových scraperů, v jejichž přítomnosti se realita deformuje, převrací a překrucuje. Tento svět se chová nepředvídatelně: jednou se stane jedna věc, jindy druhá, a to bez zjevného smyslu nebo logiky. Objekty se vyvíjí pokaždé jinak, někdy se pohybují směrem k nám, jindy od nás ustupují, někdy zmizí úplně, jindy se rozpadnou na mikročástice. To vede ke scénářům, které jsou nejen vysoce nepravděpodobné, ale také iracionální, protože za jejich vznikem nestojí žádná lidským rozumem uchopitelná příčina. Svůj domov zde nachází esoterismus, politický populismus, prediktivní algoritmická manipulace nebo konspirační teorie. Vyšlapávají krkolomné cestičky a vzorce chování, které jsou pastí pro dosažení cílů jiných; falešné hvězdy, které zkreslují obraz reality, deformují základní kategorie a vytvářejí nelidskou imaginaci.

Je přitom třeba podotknout, že tomu odpovídají jak díla, která sepětí člověka s technikou tematizují, tak ta, kde je tento motiv přítomný „jen“ latentně: kdykoliv, kdy je mezi naší zkušeností postaveno technické rozhraní, které přeskládává naši subjektivitu svými požadavky a rytmy. Je pak možné se ptát, kde se technické a avatarové setkává s ideologickým. Louis Althusser zůstává kriticky podnětným marxistickým myslitelem právě proto, že ukazuje, kde se ideologie střetává s nejniternějšími stránkami našeho já; kterak se ideologie uplatňuje už od chvíle, kdy jsme v porodnici připojeni na inkubátor (technika), dostáváme jméno (symbolično a imaginárno) a později se v herních světech připravujeme na naše budoucí zaměstnání pod rouškou zábavy. Althusserova slavná interpelace v technocénu nabývá podob vzájemně se narušujících požadavků technických aparátů kolem nás. Avatarství nám tuhle skutečnost připomíná, stává se petriho miskou ideologie, která pochody utvářející naše já podmiňuje mřížce strojové zpracovatelnosti a využitelnosti, přičemž se tak děje způsoby, které unikají jak našim běžným epistemologickým kategoriím, tak i nástrojům (to, když velké jazykové modely AI generují znalosti, aniž by svým výstupům „rozuměly“ a obrazová data místo reprezentační funkce čím dál víc slouží jako potrava pro algoritmické operace). Bytí (s) avatarem má svůj rytmus, stejně jako má rytmus ideologie, která nás obklopuje.

Epistemicidní avatarství stojí na pomezí naší bezprostřední zkušenosti (jako jeho adresátů a recipientů), současně však odkazuje k nelidské logice samotných technických systémů. Osciluje na hranici stavu, ve kterém je lidskost proměněna, a stavu, ve kterém se lidé do dění nijak nevmešují.

„Autonomní systémy se vyvázáním z přímé a kompletní závislosti na lidském faktoru přibližovaly Thackerově světu-o-sobě. Informační toky proudily světem jako temná síla, která se oddalovala člověku (...) a stávala se více a více abstraktnější a lidským rozumem neuchopitelnější.“

Denisa Michalinová, *Future forever*

\*\*\*

 přechodem k tísnivému avatarství můžeme sledovat postupné vzdalování se všemu lidskému, směrem k výpočetní logice a kódu. Pokud v předchozích dvou vrstvách šlo o náš vztah s avatarem jako svého druhu začarovaným (či prokletým) tělem, tísnivé avatarství je asi nejzřetelnějším momentem, ve kterém k nám promlouvá samotná nelidská logika aparátu. Svět sám o sobě, avatar sám o sobě, abychom navázali na Thackerovo schéma. Co to znamená?

Zkušenost tísnivého avatarství inscenuje setkání s naším vlastním odcizeným odrazem. Označuje situaci, kterou Benjamin Bratton popisuje jako obrácené tísnivé údolí, kdy nás neděsí stroj, který se téměř, ale ne zcela, podobá lidem (což je klasické tísnivé údolí), nýbrž my sami, když se vidíme z perspektivy strojového vnějšku.

Můžeme pak sledovat snahy do téhle situace vrátit lidskost – třeba tím, že strojovost afirmujeme, jak to popisuje Anthony Glyn Burton v prvním čísle sborníku Critical Meme Reader na příkladu známých Wojaků, memových postaviček, které se virálně multiplikují a v DIY podhoubí internetu neustále permutují. Jednoduchý vizuální jazyk je nejen plodnou půdou pro tvorbu humorného obsahu, ale taky pro „vyjádření prožitku, jaké to je, když je vaše bytí redukováno na stejnost, (...) individuaci za hranicemi homofilických strojů“.<sup>5</sup> NPC memy s wojaky se stávají lidovým jazykem, kterým prostřednictvím virtuálních dvojníků komunikujeme o situaci podrobení se strojové analýze v internetovém prostoru. Právě ve své okaté podobnosti a závislosti na síťové logice mohou wojakové vytvořit kritickou „kolektivní subjektivitu“. Zůstává však nejistá pochyba, jestli tomu tak skutečně je: a zda-li nejnovější generace algoritmu strojového učení nedokáže libidinální avatarní exces zachytit a zpracovat.

Zjištění, že pro distribuovanou strojovou kognici nejsme ničím jiným než technickým jevem, určeným ke správě a manipulaci, je určitým druhem odkouzlení, stejně jako potenciálním odhalením pečlivě střežené iluze. Přestože nám může chvíli trvat, než svůj převrácený obraz rozpoznáme, zjišťujeme, že je přinejmenším stejně tak reálný, jako naše vlastní zkušenost: jeho přesvědčivost nám dává pocítit, jak hluboce se stroje vkrádají do oblastí, které jsme původně považovali za naše.

„[J]de pak o nespokojenost s tím, co vidím v odraze zrcadla. Buď se nepoznávám, nebo pozoruji nesoulad mezi svou podobou a tím, co je považováno za krásné, dobré, ba i za lidské.“

Ivan Loginov, Hrůzy číhající v zrcadle

\*\*\*

~~~~~  
5. BURTON, Anthony Glyn, Wojak's Lament: Excess and Voyeurism Under Platform Capitalisms, in: Arkbenout, Wilson, De Zeeuw (eds.), Critical Meme Reader: Global Mutations of the Viral Image, Institute of Network Cultures, 2021, s. 25.

 avatarům jako příznakům, které přicházejí z minulosti a objevují se v přítomnosti, odkazuje spektrální avatarství. O těchto avatarech a světech, které obývají, ale nelze říci, že by patřily výhradně do minulosti. Zprostředkovávají nám prožitky, ve kterých jakoby se lámal čas: jsou to duchové, již podléhají paradoxní temporalitě, ve které se vždy nanovo objevují v přítomnosti jako zjevení (Derrida). Jako mrtví živí představují zvláštní typ života po životě, ve kterém předpona „po“ neodkazuje k časovému rámci, ale stává se téměř nepostřehnutelnou, podprahovou podmínkou života samého.

Mark Fisher rozlišuje mezi dvěma typy zvláštního – weird (~podivný) a eerie (~tajuplný). Obojí nám umožňuje „vidět vnitřek perspektivou vnějšku“.⁶ Weird do běžné zkušenosti přináší něco, co běžně zůstává mimo ni; eerie pak označuje přítomnost či absenci tam, kde bychom ji (ne)čekali. Obojí se přitom dotýká metafyzických otázek a hraje v něm roli porézní povaha hranic mezi vnitřkem a vnějškem. Nemusí přitom jít přímo o hororový děs, ale každopádně je to rozkolísání, v němž se míchá příjemné s nepříjemným. Fisher zmiňuje Lovecrafta, hudbu The Fall, Rainera Wernera Fassbindera nebo Davida Lynche. My přidejme třeba herní survival horor Signalis, který ve videoherní montáži míchá vlivy anime, nadpřirozené literatury a biopolitického hororu; Cronenbergovy filmy (co jiného je hrdina Videodromu, než avatarem technokapitalismu? A co bující orgány hrdiny Zločinů budoucnosti, jenž se stává materiálem technologicko-medicínské performance?); díla Thea Triantafyllidise (močící a skřehotající postavy ve Feral Metaverse zcizující hladkost hi-tech avatarství mainstreamové produkce) nebo videa Petry Szemán, v nichž autorka dostává podobu 2D animované postavy navrstvené nad záběry či fotogrammetrickými modely skutečného světa. Avatarství jako osobní heuristika schopná ohledávat (sebe)zvláštnost a (sebe)přízračnost.

Na té nejbanálnější úrovni odkazuje spektrální avatarství k podivnému statusu digitálního života, ve kterém se přítomnost nikdy neuza-
vívá – k profilům, které přežily své uživatelstvo, stejně tak jako k představě novodobé nekropole ožvlých AI simulací, vytvořených pomocí záznamů našich minulých já. Na širší rovině bychom mohli o spektrálním avatarství uvažovat jako o časoprostorové a technologické smyčce, uzamčenosti, ve které nás pronásledují obavy z dědictví a přízrakovosti.

 atímco jsme až doposud respektovali hranici, která v rámci naší vtělené zkušenosti s digitálním „já“ existuje mezi subjektem a jeho prostředím, s přesunem k posledním dvěma sférám temného avatarství se tato omezení rozpadají. Mezi jejich ruinami se objevuje obraz lidského těla, které je součástí více sfér. Jeho přítomnost se rozpíná napříč různými geografiemi, někdy vědomě, jindy samovolně, a vstupuje do kontaktu s oblastmi

~~~~~  
6. FISHER, Mark, The Weird and the Eerie, Repeater Books, 2016, s. 10.



vzdálenými tisíce kilometrů – ať už prostřednictvím digitálních sítí nebo toxických zplodin fosilního průmyslu. K této „distribuované situovanosti“ (Yulia Gromova) odkazují sféry nelidského a distribuovaného avatarství, které souvisí s obrazem člověka jako nedílnou součástí planetárních procesů. Právě na této úrovni rozptýleného či jinak rozvrstveného lidského těla začíná být zjevné, jakým způsobem naše tělesnost interaguje s vnějšími (geologickými, společenskými nebo kosmickými) silami.

Bruno Latour o nich hovoří jako o monstrech, která pronásledují lidstvo napříč dějinami. V době, kdy se nacházíme na prahu globálního ekologického kolapsu, nám monstra mohou posloužit jako užitečná metafora hybridního těla, které bylo vždy, od samotného počátku, součástí nelidského vnějšku.

Částčky našeho já, které se prostřednictvím dvojníků zapojují do procesů přesahujících naše bezprostřední okolí. Naše 3D postava v onlinové hře, která urychluje klimatickou krizi; profil rozpadající se na bity uložené v datových centrech na druhé straně planety; impérium skryté v gamepadu (nebo světelné pistoli jako v případě SHE KEEPS ME DAMN ALIVE Danielle Braithwaite-Shirley) a optickém paprsku počítačové myši; dotek prstu marně se snažícího usměrnit pobíhajícího psa v Bad Corgi Iana Chenga. Cruelty Squad Ville Kallio odehrávající se v ruinách korporátního kapitalismu, kde jako kontraktoři farmaceutické společnosti šplháme pomocí vystřelovacího střeva po mrakodrapu, abychom splnili vražednou misi, a bereme si skutečná antidepresiva, která zapíjíme šálkem vířícím mikroplasty.

Je to subjektivita rozmělněná napříč asamblážemi prvků, z nichž až ex-post skládáme iluzi o našich pevných (nebo aspoň pevnějších) já. Žádná z vrstev, o nichž mluvíme, totiž není původní nebo první. Studium avatarů jako interpretační mřížka přikládána na realitu, ve které se vnějšek s vnitřkem slévají dohromady – stejně jako na nás skrz matici pixelů hledí oči našich Druhých. V odrazech na jejich rohovkách tak vidíme sami sebe – jakoby ale obraz byl zvláště pokřivený. Možná je proto na čase podívat se ještě dál a nechat se stáhnout do temných kaluží zornic, které nás zpoza tekutých krystalů a LED diod vábí.

„Jsou to přízraky, které velmi doslova nesou otisky lidské činnosti či připomínají živočišné druhy, které se staly obětmi klimatické změny. (...) Připomíná nám to, že lidská subjektivita je rozptýlena po celém ekosystému a vrací se nám v podobě naší vlastní spoluviny za jeho rozklad.“

Lawrence May, Death Stranding a ekosystémová zombie



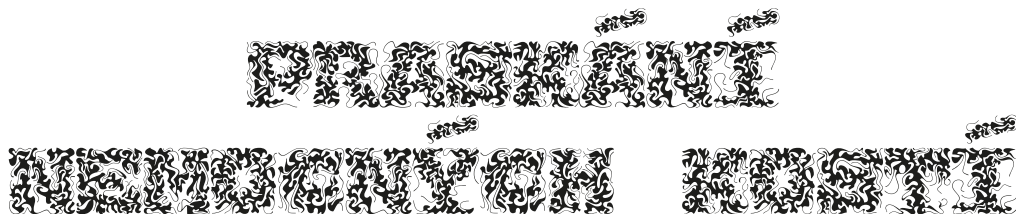


Lucie Formánková



deformovaná těla NPC  
a kubrickovský objet petit a





he Callisto Procol následuje mediální tendenci používat nelidské atributy jako znaky nebezpečí, a tím formovat ideu o narativně etickém zabití. Na tento jev upozornila herní teoretička Carly A. Kocurek ve své studii *Who Harkens the Monster's Scream? Death, Violence and the Veil of the Monstrous in Video Games* (Kdo naslouchá křiku monstra? Smrt, násilí a závoj monstrozity ve videohrách). Kocurek objasňuje produkční strategii nazývanou „alternative blood“ (alternativní krev), která cíleně odvádí pozornost hráčstva od skutečnosti, že ve virtuálním prostředí páchá násilný akt.

Ve vizuálním designu nepřátel, a to zejména ve vysoce populárních mainstreamových videoherních titulech, jsou podle ní aktivně využity dehumanizační techniky. Estetické i narativní odlidšťování antagonistů totiž usnadňuje hráčstvu zobrazeného nepřítele považovat za nebezpečného a agresivního – a tedy morálně pokleslejšího, než jací jsou naši hrdinové či hrdinky, kteří pak reagují v (předpokládané) sebeobraně. Jedná se tedy o kulturně etablovanou praxi pozicování monster coby terčů narativního násilí.

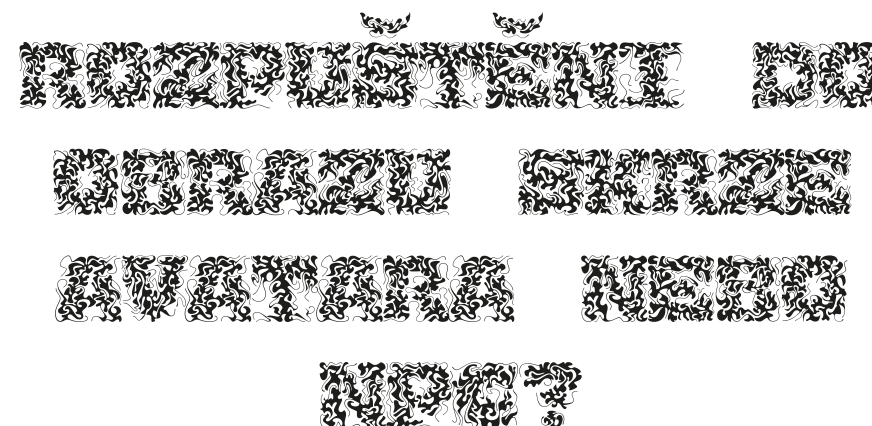
„Hororové videohry čerpají ze zavedených mediálních konvencí, které se objevily již před vznikem videoherního média. Mají předobraz v hororové literatuře, filmech, komiksu a tak podobně. Dehumanizovaná monstra, ač prezentována sympaticky, bývají častými a (narativně) oprávněnými terči násilí, které často odráží širší kulturní konflikty týkající se genderu, rasy, etnické příslušnosti nebo socioekonomické třídy.“

Působení dehumanizačních znaků ovšem může fungovat oběma směry. Ačkoliv lze tvrdit, že mediální obraz monstrozity je konstrukt tvůrců a tvůrkyň fantazijských fikčních světů, je nutné se ptát, do jaké míry formuje jedna strana druhou, a naopak. Vizuální design monster světa *The Callisto Protocol* následuje typické znaky vedoucí k psychologickému odporu, neboli abjekci. Jedná se zejména o obnažené části lidského těla, které by měly být skryty – orgány, krev, otevřené rány, různorodé tělní tekutiny a další. Francouzsko-bulharská psychoanalytička Julia Kristeva abjekcí míní psychologický proces, při němž v jedinci vzniká odpor ke všemu, co narušuje jeho identitu, ideu soudržnosti či řád. Abjekce se totiž týká všeho, co nás konfrontuje s hranicemi našeho „já“, lidskou konečností a čímsi cizím. Ve své knize *Powers of Horror: An Essay on Abjection* (Síla hrůzy: esej o abjekci) asociuje abjekci s pocitem odporu a úzkosti. Kocurek k tradici mediální dehumanize dále dodává, že ve Spojených státech se násilné hry často pohybují v následujících tematických rámcích – válka, Western, zločin, horor – a čerpají nejen z etablovaných konvencí, ale i socio-ekonomických dějin. Jsou tudíž rámovány kulturními narativy o násilí, čímž jsou sice pro



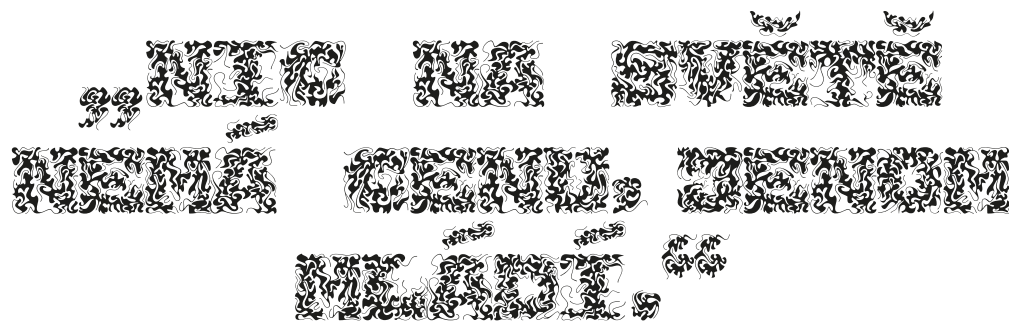
diváctvo známé a snáze stravitelné, ale mohou následovat a opakovat problematické mutace historicky společenských úzkostí z „jinakosti“.

Hlavní zápletka narativu *The Callisto Protocol* (kde mají herní hrůzy původ v nelegálních pokusech na lidech za účelem evolučního pokroku) ukryvá tyto stereotypy za hektolitry krve osob, které byly před malou chvílí lidmi se jmény a minulostí. Symbolický řád tohoto světa motivuje hráčstvo střilet dříve, než si může uvědomit, že podoby jednotlivých trestanců připomínají realistické genetické poruchy. Jednu z nejnápadnějších inspirací v reálném světě má postava s názvem Big Mouth. Jeho monstrozita má předobraz v Johnu Merrickovi, známém také pod přezdívkou Sloní muž, který žil v Británii na počátku 20. století. Design jiných herních monster zase svými motivy odkazuje k siamským dvojčatům nebo nádorovým onemocněním kůže.



Shakova koncepce vykresluje avatara coby dvousečně působící element ovládaný hráčským subjektem. Můžeme souhlasit s tím, že nám avatar umožňuje konstituovat gaze, tedy rozpuštění do virtuálního světa, kde jsme





 Obrazu Doriana Graye vytvoří nadaný malíř obraz zachycující krásu mladého šlechtice, který, uchvácen svou vyobrazenou krásou, vysloví ze strachu o její ztrátu přání, že se už nechce měnit a stárnout. Následně se tak skutečně stane: Dorianův vzhled je dopadů stárání ušetřen, ovšem jeho obraz nikoliv. Malba nejenže stárne, ale především se v důsledku nemorálních rozhodnutí své předlohy mění. Avatarem je tedy spíše Dorian z masa a kostí, který ztělesňuje jakýsi ideál, zatímco obraz odráží skutečný stav věcí. Ostatně, obraz by pravděpodobně v nějaké podobě existoval i bez Doriana – zato když protagonista obraz v závěru příběhu zničí, umírá.

Elizabeth Sparkles, hlavní hrdinka Substance (2024), naopak stárí přímo prožívá a před jeho negativními dopady chce utéct za pomocí eponymní „substance“. Tak se ve filmu jmenuje látka, která slibuje možnost objevit své lepší, tzn. mladší, já. Po užití substance se z buněk Sparkles rodí



Substance (2024)

nové tělo. To se má s tím původním střídat v týdenním rytmu, v cyklu vyživování a stabilizování dalšími přípravky. Elizabethino nové já má ale jistou autonomii – nejde jen o nové tělo – a vzniklá Sue se chová na přáních Elizabeth nezávisle. Sue a Elizabeth ovšem nemůžeme považovat za dvě zcela oddělené osoby. Jak neustále připomínají dodavatelé „substance“, obě těla jsou jednou osobou a pro správné fungování musí existovat v rovnováze.

Film tak odráží komplexnější pojetí avatarství, kdy nelze avatara oddělit od jeho předobrazu. Mateřské Elizabethino tělo by sice dokázalo dál žít, kdyby s užíváním substance přestalo, ale po její aplikaci už nelze říct, že by jedna z protagonistčinych podob byla skutečnější či autentičtější. Podobně jako Dorian se i Sue nakonec svému ošklivějšímu, i když původnějšímu já vzepře, což nakonec vede k tomu, že Elizabeth brutálně zavraždí. Brzy nato ale zjistí, že se její vlastní tělo rozpadá. Narodil od Doriana toto neštěstí dočasně přežije, ale za cenu, že užije substanci na sobě – kolabující „lepší já“ se tváří v tvář své morální a tělesné odpudivosti snaží vytvořit další já, které bude ještě o něco lepší. Výsledkem je monstrem.



 ásadním prvkem obou děl je sebezpozorování se a pocity, které tato činnost přináší. Dorian, původně lhostejný vůči svému vzezření, při pohledu na svůj obraz „vnímal svou vlastní krásu jako nenadálé zjevení“. Uchvácen, jako když by prozřel, se mu „do očí (...) vloudil radostný výraz, jako kdyby sám sebe po prvé poznal“. Stejně jako Narkissos, také Dorian objevil sám sebe ve světě a stejně jako on se svým prožitkem nechal plně pohltnout.

Poté, co se obraz poprvé promění, je Dorian zděšen nejen proměnou samotnou, ale vlastním morálním přečinem, který k ní vedl. Obraz schová před zraky návštěvnictva i služebnictva. Jeho postoj k malbě se pak mění: říká si, že mu „portrét (...) bude nejčarovnějším zrcadlem“. Během života „byl [Dorian] stále víc a víc zamilován do vlastní krásy a víc a víc ho zajímal rozklad vlastní duše“. Tento zájem však záhy vystřídá odpor a znechucení.

Elizabeth a Sue se rovněž pozorují – nejen každá sebe samu, ale i navzájem. První užití substance proběhne před koupelnovým zrcadlem, v němž si sama sebe prohlíží nejdříve Elizabeth, a pak i Sue. V koupelně se odehrává i psychologicky nejbrutálnější scéna celého snímku, když se Elizabeth připravuje na rande. Hrdinka je se svým zevnějškem znovu a znovu nespokojená, a tak se pokaždé, když už má vyrazit, vrací, aby se ještě víc upravila.

Kromě zrcadla hrají ve filmu roli též obrazy a obrazovky. Elizabeth má v obýváku přes celou zeď obrovský portrét připomínající její zašlou hereckou slávu. Když se kariéra Sue rozjede, její portrét se objeví na billboardu přímo před okny jejího bytu. Portrét i billboard slouží oběma ženám jako připomínka té druhé, která neustále nutí obě hrdinky svůj protějšek vnímat.

Během driftování na opuštěném golfovém hřišti v autě z carsharingové společnosti si rapper bílej kluk v dálce všimne zářivého objektu. Když se k němu přiblíží, náhle se propadne do místnosti plné zrcadel odrážejících průhledy do jiných světů. V odlesku jednoho z nich zahlédne půjčené auto, ve kterém před chvílí seděl. Neznámý hlas mu vysvětlí, že se portálem přemístil do vzdálené dimenze a proměnil se v digitální avatar nazvaný AWOO. Zjistí také, že realita je mnohem složitější, nežli se domníval, a skládá se ze spirálovitých vrstev ne-lidských světů, propojených komplexními systémy portálů, jež se mohou kdykoliv potkat a odkrýt dveře do nekonečných zákoutí multiversa. Když se ovšem tyto běžně vzdálené roviny střetnou a někdo mezi nimi projde, portál ztuhne a promění se v zrcadlo. To sice nadále odráží dění z opuštěné reality, ale již neumožňuje vrátit se do ní zpět. A shodou náhod AWOO při své projížďce proskočil jedním z portálů a ztratil se (be) v cizí skutečnosti. K tomu, aby se vrátil a získal zpět své tělo, musí splnit několik úkolů a procestovat místy hororovými, místy idylickými paralelními světy (a například zasadit semínko na nepřátelské planetě tornád či projít dimenzí rozkoší, kde postgenderové éterické bytosti vykonávají tantrické masáže a bezemisní Toyoty Supry závodí na dálnicích v oblacích). Až poté může najít nový portál vedoucí na Zemi.



Když Eugene Thacker píše o temných médiích (dark media), popisuje je jako „mediaci toho, co je nedostupné nebo nepřístupné smyslu, toho, po čem běžně tápeme v temnotách (which we are normally, in the dark about)“.<sup>1</sup> Slovo „dark“ není v Thackerově afirmativně nihilistickém slovníku nijak nevídané, jeho filozofie se běžně zabývá „temnými“ okamžiky myšlení a vnímání, v nichž lidská kognice naráží na své limity, setkává se s něčím, co je pro ni nepojmutelné, nepředstavitelné nebo neverbalizovatelné. V souvztažnostis objektové orientovanými a spekulativními filozofickými přístupy totiž Thacker chápe ne-lidskou realitu jako inherentně vzdálenou a odtrženou od člověka, jako něco, s čím můžeme navázat povrchní kontakt, ovšem nikdy hluboké (ontologické) pouto. To

1. Eugene Thacker, „Dark Media“, in *Excommunication: Three Inquiries in Media and Mediation*, eds. Alexander R. Galloway, Eugene Thacker, McKenzie Wark (Chicago – London: The University of Chicago Press, 2014), 85.

vystihuje i v úvodu knihy *In the Dust of This Planet*, kde píše, že „[s]vět je čím dál víc nemyslitelný“, přičemž v charakteristicky pesimistickém duchu objasňuje, že „světem“ míní „svět planetárních katastrof, pandemií, tektonických posunů, divného počasí, ropou nasáklých moří a nenápadné číhající hrozby vyhynutí“.<sup>2</sup> (Pro náš kontext doplníme Thackerův seznam o planetární technologickou infrastrukturu a o zálibu v golfu.) Již jen samotná existence těchto jevů dle něj totiž odhaluje jistou konceptuální bezmocnost člověka, neboť i přes existenční hrozby vycházející například z klimatické krize ji nejsme o nic lépe schopni pochopit či v celé její šíři (pro)myslet.

Právě temná média nás ale podle Thackera mohou přiblížit k „nemyslitelným“ vrstvám reality tím, že zprostředkují „vztah mezi lidským a ne-lidským“<sup>3</sup> mediací „toho“, co nemůže být ve své podstatě mediováno.<sup>4</sup> Ne-lidské zde nemusíme chápat výhradně jako něco, co se vizuálně nepodobá člověku, ale spíš jako podnět, který naruší ustanovené kategorie a otřese našimi zvyklostmi. Korunním žánrem, který dle Thackera disponuje schopností dosáhnout této liminality (nebo ji dokonce překročit), je samozřejmě horor. Ten totiž zpravidla obsahově, formálně i mediálně experimentuje se situacemi, v nichž dochází ke zcizení běžného chápání světa, a skrze excesivní hrůzu, tajemno či nadpřirozeno se v nich otevírají nepředjímané (senzorické i kognitivní) okamžiky. Tento hororový kontakt s neznámým dokáže destabilizovat převládající epistemické rámce, a tím na okamžik ztvárnit jejich neschopnost skutečně podchytit „hrůzu“ ne-lidského vnějšku. Konfrontací s cizím tak pouze neaktivuje základní emoce (jako je strach), ale ukazuje, že za člověkem (a jeho myšlením) existují další dimenze reality, které se mohou vymykat lidským normám, myšlenkám a hodnotám. Jak píše Thacker, horory nás nutí ptát se, „kde mediace končí a kde něco mimo mediaci začíná“.<sup>5</sup> Temná média tak neslouží jen jako komunikativní pojítko mezi dvěma informacemi (jak jsou většinou média chápána), ale přibližují nás odlišným a nedostupným vrstvám reality: Vytvářejí „enigmatickou a ambivalentní vazbu s neznámým ‚za‘“.<sup>6</sup>

Způsoby, jimiž se tyto temné mediace odehrávají, Thacker „objasňuje“ působivým množstvím příkladů děl a hororových subžánrů pojících dějiny literatury, televize, filmu nebo grafických románů. Je ovšem zajímavé, že mediální specifická jím volených ukázek sice umožňuje pojmově vyvolat kontakt s „nadpřirozenem“, ale jejich dispozitivy ze své podstaty zabraňují imerzi a (tradičně a záměrně) udržují jistou distanci mezi diváctvem/čtenářstvem

2. Eugene Thacker, *In the Dust of this Planet* (Winchester: Zero Books 2011), 1.

3. Eugene Thacker, „Dark Media“, 86.

4. Tamtéž, 134.

5. Tamtéž, 95.

6. Tamtéž, 95.



o zombiích jako reprezentacích našeho zklamání z neoliberální politické třídy a ekonomického řádu či jako „zelených (...) mstítelek, které odmítají přijmout environmentální destrukci a v posledku se chtějí lidí zbavit“, aby obnovily ekologickou harmonii. Na rozdíl od svých předchozích alegorických podob ale dnešní videoherní zombie nejen odráží planetární úzkosti svým podprahovým významem, ale také svou formou. Stejně jako se v ekologii naší planety rozvinuly nemrtvé vlastnosti, také zombie nabyly vlastností ekologických.

Tvrdím, že *Death Stranding* pro zraky svého hráčstva vyjadřuje nový typ figury videoherní zombie – jako nemrtvého ekosystému místo samotné tělesné schránky. Hráčstvo hry se ocitá v nepřátelských klimatických a geologických podmínkách a začíná se bát zlovolného přírodního prostředí a rozostřených hranic mezi životem, smrtí a nesmrtí, jež je provází. Ve videohře pak zombie nesouvisí jen s jedinou, odchylující se postavou: místo toho je celé životní prostředí nasáklé zombie formou nemrtvých ekosystémů.

Hráčstvo *Death Stranding* se ve hře ocitá v apokalyptických Spojených státech, které zdevastovala nadpřirozená událost známá jako *Death Stranding* – výsledkem je rozpadlý, zmatený stát. Příčinou této katastrofy je rozpuštění hranice oddělující svět živých od místa, které se ve hře jmenuje *The Beach* (Pláž), atemporálního, liminálního prostoru mezi životem a posmrtnou existencí. Důsledkem jsou drasticky destabilizované biologické a metafyzické okolnosti smrti.

Úkolem herního hrdiny Sama Portera Bridgese je přispět k realizaci utopické vize, která spočívá v opětovném propojení společnosti. V apokalyptické situaci je jeho úkolem doprava zásilek mezi izolovanými jednotlivci a komunitami, rozptýlenými po celé zemi v bunkrech a krytech.

V herním světě *Death Stranding* hráčstvo neustále naráží na klimatické a geologické projevy nemrtvých ekosystémů. Jedním z nich je Časopád (*Timefall*), druh deště, který podivným (a smrtelným způsobem) urychluje plynutí času. Čeho se tato hustá, černá látka dotkne, to prochází bleskurychlou degradací. Buňky lidského těla stárnou a umírají během několika okamžiků, látky puchří, kovy se znehodnocují a rostliny vykvétají do bujných podob jen aby hned zvadly a zanikly. Protože Časopád souvisí s počasím, okamžitě vyvolává pomyslení na hrůzný symptom klimatické změny: fenomén kyselých dešťů vlastní dvacátému a jednadvacátému století, oxidem siřičitým živý výsledek spalování fosilních paliv a tavení rud. Temporální hrozba v podobě deště v *Death Stranding*, zdá se, představuje ekosystém umanutý rychle přeskochit éru lidské činnosti. Jak jsou hráčské stavby (včetně vozidel, cest a úkrytů) a těla lidských postav vystavována rozkladnému náporu Časopádu, jsme svědky klimatických snah přivodit svět bez nás. Thackerovu planetu neposkvřněnou lidstvem.

Časopád může vystřídat jiný temný atmosférický jev – chirální bouře. Jmenují se tak podle Chiralia, metafyzicky rozrušující látky, jež do světa živých proudí z Pláže. Chirální bouře vypadají jako tornáda plná sutin a umocňují dojem ekosystému, který se snaží lidské pokolení sprovodit z povrchu zemského. Pokud se hráčský avatar ocitne v chirální bouři, přesouvá



se doprostřed minulých ozbrojených konfliktů lidstva. Je to symbolické gesto, které vyjadřuje válku, kterou lidstvo vede proti vlastní planetě.

Zlovolná ekologie snažící se přivodit post-antropocenní dobu ale v *Death Stranding* nejdřív musí zranit sama sebe – pod náporem Časopádu se v prach mění taky mech, tráva, rostliny a stromy. Trosky vířící v chirální bouři sestávají z mrtvých a umírajících oceánských živočichů. Zombifikační smyčka se tak vyjevuje ve své nahotě: herní ekosystém touží po uzdravení, ale aby toho dosáhl, musí sám protrpět stádium smrti a rozkladu. Celé zdejší přírodní prostředí se nachází v rozpadlém, zombifikačním stavu.

Dalšími znameními, že ve hře máme co do činění s ekosystémovým zombiismem, jsou abnormální geologické jevy. Patří mezi ně hustý, černý tér, jež se opakovaně objevuje v cutscénách (herních filmečkách) a neustále hrozí probublat jinak stabilní, zdravou půdou. Terén se takto náhodně pod hráčskými nohama mění, když jsou poblíž slídící Plážové úkazy (*Beached Things*), inkoustové postavy zesnulých duší, které jsou uvězněné mezi životem a smrtí a snaží se polapit svou lidskou kořist.

„Špinavá estetika uhlí, která zemský povrch i nebe obarvila na černo.“

Jussi Parikka (2015)

„Zatímco materiální smog byl nebezpečným vedlejším produktem, tato moderní estetika se s ním vypořádala tak, že jej proměnila ve znamení lidské nadřazenosti a pokračujících snah podmanit si přírodu.“

Nicholas Mirzoeff (2014)

 estliže se hráčstvo nechá stáhnout do bahna, které se překotně rozpiná a rychle rozpouští kameny i půdu, znamená to jeho smrt. Tér [*Tar*] v *Death Stranding* připomíná jak fosilní paliva v podobě ropy, pumpovaná z hlubin země,



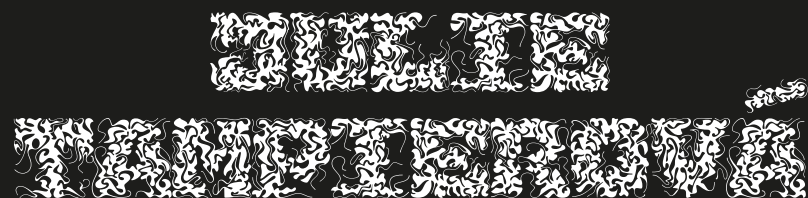
Germán Sierra











# Sympathy for the Machines<sup>(2024)</sup>





Dobrý den  
*U telefonu váš osobní algoritmus*



therapy sessions  
w/YouTube<sup>(2024)</sup>



