

ÚVOD

V súčasnosti nie je možné vnímať problematiku roztomilosti ako jasne vymedzenú a danú. Výhradne pozitívna perspektíva nahliadania na tento jav, ktorá sa v kontexte jeho skúmania často aplikuje, sa ukazuje ako nedostatočná, neschopná reflektovať množstvo protipólov a kontrastov z nej plynúcich.

Tak, ako v povojnovej spoločnosti prišla prvá vlna jej popularity (1940-1950) prostredníctvom animovanej tvorby štúdia Disney - napr. *Bambi*, *Dumbo*, *Fantasia* ai., tak v súčasnosti počínajúc príchodom digitálnej éry a internetu prichádza vlna druhá. Dochádza k masovému rozsevu roztomilosti prostredníctvom virtuálneho priestoru predovšetkým v podobe novovzniknutých vyjadrovacích prostriedkov ako memov, emotikonov alebo nových komunikačných kanálov ako *YouTube*, *Twitter*, *Instagram*, ai..

Roztomilosť sa tak nekontrolovateľne šíri rovnako ako iné pojmy alebo fenomény prostredníctvom internetu, avšak sú to práve videá so zvieracími mláďatami, fotografie a videá psov a predovšetkým mačiek ktoré sú stredobodom záujmu a sledovania.

"My sister sends me things that are practically sadistic. What was the thing she sent me? Accidents of cats! Jumping through things and not quite making it. It was very much in keeping with my point about the sadism of cuteness. The Internet has not changed what we find cute. "But there is a change in the availability of these images. The medium has made us hungrier for this stuff."¹

¹ HARRIS, Daniel. *Cute, Quaint, Hungry and Romantic: The Aesthetics of Consumerism*. Basic Books, 2000. ISBN 9780465028481

preklad: moja sestra mi poslala v podstate sadistické veci. Čo mi poslala? Nehody mačiek! -čo skákali cez veci a úplne to nezvládli. Nadväzovalo to presne na čo som poukazoval ohľadom sadizmu a roztomilosti. Internet nezmenil náš názor na to čo nám príde roztomilé. Je tu však zmena v dostupnosti týchto obrazov. Médium je to čo v nás vzbudzuje potrebu po týchto veciach.

Rozhodla som sa preto skúmať pozíciu roztomilosti v kultúre a umení, nakoľko ju považujem za silný prvok, ktorá je často spájaná s gýčovým a nízkym, práve kôli svojej výraznosti, prvoplánovosti a jasnej identifikovateľnosti.² Mojim zámerom je zistiť, či sa v dielach autorov roztomilosť vyskytuje len náhodne ako subjektívny jav, alebo je to ich intencia a používajú ju ako nástroj pre komunikáciu s divákom, poprípade je to pre nich neodlučiteľný prvok tvorby, ktorý dodáva dielu celkový význam.

Pre potreby práce pracujem v kultúrnom a umeleckom kontexte posledných piatich desaťročí, definovaných sociálnym rozmerom dopadu globalizácie Hello Kitty.

Hlavným dôvodom prečo som sa rozhodla zaoberať touto témou je môj osobný záujem o tento jav, jeho pozícia v spoločnosti a jeho rôzne podoby a prístupy k nemu. Zároveň sa domnievam, že v kontexte kultúry a umenia si táto téma zaslúži väčšiu pozornosť.

V teoretickej rovine vychádza práca predovšetkým z teórií Charlesa Darwina (Systém odmien) a Konrada Lorenza (*Kindchenschema*), ktoré predstavujú názorový základ ďalšej literatúry ako *The Aesthetics and Affects of Cuteness* (Joshua Paul Dale a kolektív)³, *Retrofuturism of Cuteness* (Jen Boyle, Wan Chuan-Kao)⁴, *Zany, Cute, Interresting* (Sianne Ngai)⁵.

² KULKA, Tomáš. Umění a kýč. Torst, 2000. ISBN 80-7215-128-2

³ DALE, Joshua Paul a kol. *The Aesthetics and Affects of Cuteness*. Routledge, 2017. ISBN 978-1138998766

⁴ BOYLE, Jen, KAO WanChuan. *The Retro-Futurism of Cuteness*. Earth, Milky Way: punctum books, 2017. ISBN-13: 978-1-947447-28-8

⁵ NGAI, Sianne. *Our Aesthetic Categories: Zany, Cute, Interesting*. Harward University Press, 2012. ISBN 9780674088122

1. CUTENESS STUDIES

V úvodnej kapitole sa budem venovať významu slova roztomilosť a jeho pôvodu, ktorým sa zaoberala predovšetkým Sianne Ngai v knihe *Zany, cute and Interresting*. Okrem lingvistického významu sa ďalej budem zaoberať pôvodom skúmania tejto vlastnosti, predovšetkým teóriou o Systéme odmiem Charlesa Darwina a *Kindchenschema* Konrada Lorenza, až napokon prejdem k možným deriváciám roztomilosti ktorými sa zaoberala Lori Merish a Daniel Harris (*Cute, Quiant and Hungry*)

Okrem štúdií o roztomilosti sa budem venovať aj tzv. *Proto-cuteness* – časovo vymedzenému obdobiu začínajúcim už v staroveku až po dobu kým nebola roztomilosť "objavená", definovaná ako existujúca vlastnosť.

Neskôr prejdem ku rozdielom v morfológii pojmov *cute* v Európe a Amerike v kontraste s *kawaii* Východnou Áziou, predovšetkým Japosnkom, kde pojem *kawaii* vyevolvoval až do neoddeliteľnej súčasti japonskej kultúry a z časti slúži napríklad ako nástroj politickej moci.

Štúdium vyššie spomínaných autorov zaoberajúcich sa týmto fenoménom z rôznych sfér výskumu a stručná charakteristika diel s ním súvisiacich mi poslúži na dobré zhodnotenie konkrétnych javov v kultúre, umelcov a ich diel v kontexte so skúmanou vlastnosťou.

1.1. Etymológia slova *cute*

Slovo *cute* sa prvýkrát objavilo v hovorovej angličtine v polovici 19-teho storočia a bolo spojené s deťmi, ženami, sférou domácnosti a ako súčasť feminínneho vystupovania.⁶ Jeho význam a obsah sa však od tej doby značne

⁶ MERISH, Lori. *Sentimental Materialism: Gender, Commodity Culture, and Nineteenth-century American Literature*. Duke University Press, 2000.

zmenil a dnes už zastupuje aj nefeminínne subjekty siahajúc až k maskulínnemu módu.⁷

Sianne Ngai perspektívne poznamenala, že *cute* ilustruje pomocou príkladu situácia v ktorej robenie slova menším, napr. pomocou zdobnenín a teda zároveň roztomilejším, vyúsťuje v zvláštnu protichodnosť meniac jeho význam. Táto transformatívna dialektika rezonuje so skutočnosťou, že roztomilý objekt často ovplyvní svojou roztomilosťou diváka - "cutifies the viewer" ako napr. nutkanie dospelých hovoriť v *baby-talk*, teda infantilným detským štýlom rozprávania keď sa prihovárajú nemluvňatú. No môže to byť aj viditeľne opačné nutkanie dusiť, obťažovať, pučiť roztomilý objekt, v angličtine vyskytujúce sa pojmy ako *huggable*, *squeezable*. Sianne Ngai poukazuje na význam tohto zvratu ktorý nabáda k neustálemu posúvaniu/zmene reakcií tak, že určuje pomyselné centrum roztomilosti okolo ktorého dochádza k oscilovaniu dominancie a pasivity a krutosti a nežnosti.⁸

1.1.2. Acute

Anglické slovo *cute* je skrátenu verziou slova *acute*, ktoré opisovalo bystrú alebo prefíkanú osobu. Vštiepením tohto prvotného významu slova *cute* k *acute* sa vzťahuje určitý stupeň podozrenia smerovaný na roztomilý objekt a to tak, že tento objekt má schopnosť vyvolať afektívnu reakciu zo strany subjektu, ktorá je zámienkou pre zmanipulovanie tohto zasiahnutého subjektu. To dodáva výrazu *cute* istú dvoznačnosť, ktorá však v iných európskych alebo ázijských jazykoch nemá obdobu.⁹

ISBN - 13: 978-0822325161 p.192

⁷ DALE, Joshua Paul, MCINTYRE, Anthony P.. The Aesthetics and Affects of Cuteness. Ted, Wilfred and The Guys. Twenty-First-Century Masculinities, Raunch Culture, and the Affective Ambivalences of Cuteness. Routledge, 2017. ISBN 978-1138998766 p.274-290

⁸ NGAI, Sianne. Our Aesthetic Categories: Zany, Cute, Interesting. Harward University Press, 2012. ISBN 9780674088122 p. 64-66

⁹ DALE, Joshua Paul a kol. The Aesthetics and Affects of Cuteness. Routledge, 2017. ISBN 978-1138998766 p.3

1.1.3. Proto-cuteness

Roztomilosť tak, ako ju poznáme, má svoj pôvod v 19-tom storočí. Podľa Oxfordského Anglického slovníka *cuteness*, teda roztomilosť, je pojmom pre atraktivnosť, krásu a pôvab. Pochádza z americkej hovorovej a slangovej reči s jej prvým zaznamenaným použitím v roku 1834.¹⁰ Napriek tomu, že má svoj pôvod v rámci Európy a Ameriky až v 19-tom storočí, nachádza sa do určitej miery aj v skorších dobách označovaná ako *proto-cuteness* (proto-roztomilosť), ktorej štúdiom je zisťovanie či jej štruktúry a koncepty predčia súčasnej definícii pojmu roztomilosť. Autori niektorých esejí nachádzajú vcelku nezvyčajné súvislosti v umeleckých a literárnych dielach v ktorých by sa normálne estetika roztomilosti neočakávala.

Ako príklad uvediem stredovekú anglickú hru *Towneley Cycle* v ktorej postava Piláta Pontského vykazuje podľa autorky Andrey Denny-Brown v eseji *Torturer-cute* isté prvky roztomilosti kvôli farbavému štýlu reči v kontraste s obsahom textu. Je veľmi despotický, no v istom momente má potrebu ľahnúť si a "zachumlať sa" do prikrývky.¹¹ Práve tieto zaujímavé a nečakané extenzie roztomilosti upútali moju pozornosť a vďaka nim tak môžem lepšie zhodnotiť fenomén roztomilosti na poli súčasnej umeleckej tvorby a kultúry.

Torturer-cute je len jedna z mnohých derivácií roztomilosti ktoré poukazujú na to, že sa nejedná len o roztomilosť ktorá väčšinu z nás napadne pri vyslovení tohto slova. Častokrát sa jedná nielen o biologickú odpoveď na roztomilosť - napr. v podobe potreby postarať sa o dieťa ale aj podmanenie si slabšieho a menšieho jedinca, až po celkom radikálne premenenie jedinca v roztomilý objekt, napr. v podobe *lapdogs* alebo *toy-dogs*¹², teda malých plemien psov, ktoré oplývajú mnohými znakmi Lorenziánskej Kindchenschemy.

¹⁰ BOYLE, Jen, KAO WanChuan. *The Retro-Futurism of Cuteness. Earth, Milky Way: punctum books*, 2017. ISBN-13: 978-1-947447-28-8 str.175

¹¹ BOYLE, Jen, KAO WanChuan, BROWN, Andrea Denny. *The Retro-Futurism of Cuteness. Torturer-Cute. punctum books*, 2017. ISBN-13: 978-1-947447-28-8 p.33-50

¹² pozn. toto pomenovanie sa používa pre psie plemená malého veku, ktorých jediným účelom je robiť spoločnosť človeku

1.2. Kawaii

Narozdiel od Anglicka a západných kultúr všeobecne, sa vo Východnej Ázii, predovšetkým v Japonsku objavuje pojem roztomilosti omnoho skôr. Prvé znaky opisu prejavov roztomilosti v japonskej kultúre môžeme badať už v 16-tom storočí v období Edo na rôznych maľbách a grafikách. Ide napr. o zobrazovanie určitých charakterov s veľkými guľatými očami, ktoré sa v dnešnej dobe neustále vyskytujú v kreslených manga a anime filmoch.

Keď sa pozrieme na tvorbu predmoderného Japonska, môžeme vidieť guľaté oči v opisoch a výjavoch diablov (*oni*), škriatkov (*tengu*), démonov, bojovníkov vo vojne a na zvieratách ako tigre a levy. Guľaté oči boli priradované hrozivo-pôsobiacim bytostiam s nadprirodzenými schopnosťami.

Guľaté oči pôsobia viac roztomilo ako desivo a nepríjemne. Začali sa objavovať práve v období Edo pravdepodobne kvôli domestikácii prírody. Ľudia prestávali chápať divokú prírodu a jej obyvateľov (napr. horských mníchov *yamabushi*) ako hrozbu s neľudskou mocou. Hory a lesy začali považovať za neškodné a divú zver a obyvateľov za menejcenné bytosti, ktoré sú viac roztomilé a bezbranné ako hrôzostrašné. Práve tento argument môže vysvetľovať *cutification* - zroztomilštie postáv ako *Tanuki* - diabolský pes opisovaný v tradičných poviedkach, pôvodne ako zlovestná a ľudí-požierajúca bytosť. V dnešnej dobe sa s ním môžeme stretnúť ako s komicky-vyzerajúcou figúrkou s veľkým bruchom, ktorá víta zákazníkov pred reštauráciami alebo obytnými domami.

Kawaii sa vyvinulo z pôvodne hanlivej frázy 顔映し (*kao hayushi*), čo znamená že niečia tvár žiari/svieti v zmysle hanbenia sa alebo červenania sa v kontexte patetickosti alebo nenapraviteľnosti. *Kao hayushi* teda predstavovalo ekvivalent ku poľutovaniahodnému alebo podriadenému.¹³

¹³ CASSEGARD, Carl. Big Eyes: Cuteness and the domestication of the wild during the Edo period. 2010 [cit. 15.5.2018]
dostupné na: <<https://carlcassegard.blogspot.com/2010/05/big-eyes.html>>



1 *Tanuki*

Po vyššie spomínaných prejavoch roztomilosti v období *Edo* (1603-1868) mnoho neskôr v 70-tych rokoch 20-teho storočia, Japonsko prežíva oveľa rozsiahlejší *boom* v rozseve estetiky roztomilosti vo forme pojmu *kawaii* (milý, lúbezný, rozkošný) a s ním asociované kultúrne praktiky, predovšetkým prostredníctvom kresleného dievčatka Hello Kitty. Následne na to sa rapídne šíri naprieč Juhovýchodnou Áziou a v súčasnosti sa vyskytuje v neustále rastúcej globálnej podobe. Japonská *kawaii* kultúra od Hello Kitty po iné roztomilé postavy z manga, anime, cosplay a módy sa stali významným indikátorom globalizácie ako aj dôležitým hnacím kolesom ekonomiky prakticky všade vo svete.

1.3. Teórie o roztomilosti

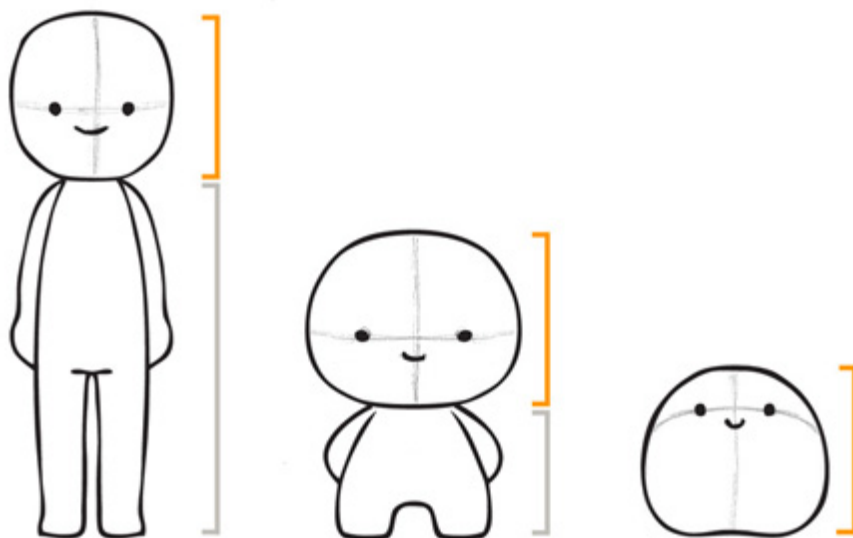
1.3.1. Systém odmiern - pôžitok z roztomilosti

Podľa Charlesa Darwina musia mláďatá oplývať istými kvalitami

vychádzajúcimi z prirodzenej selekcie ktorá ich rodičov núti starať sa o ne. Roztomilosť je jednou zo zložiek v tzv. *Systéme odmien*, ktorý funguje na princípe vykonania istej činnosti a následnej odmeny, bez ktorej vízie by túto činnosť jedinec nevykonával. Preto podľa neho majú živočíchy pôžitok z príjmu potravy, pohlavného styku a aj z rozomilosti, čo zapríčiňuje potrebu starať sa o mláďatá.¹⁴

1.3.2. Kindchenschema

V roku 1943 Konrad Lorenz vytvoril tzv. *Kindchenschema*, schému zloženú z konkrétnych fyziologických a behaviorálnych črt, ktoré sú podobné črtám detským a mláďacím. Aspekty ktoré schematizoval ako napr. „pomerne veľká hlava, mozgová časť prevláda nad tvárovou časťou, veľké oči, buclaté líca, krátke a tučné končatiny, nemotorné pohyby, nedobrovoľne ovplyvňujú dospelých jedincov aby sa postarali o svoje potomstvo“.¹⁵



Obr.2 ako nakresliť kawaii objekt(rovňaký princíp ako v Kindchenscheme)

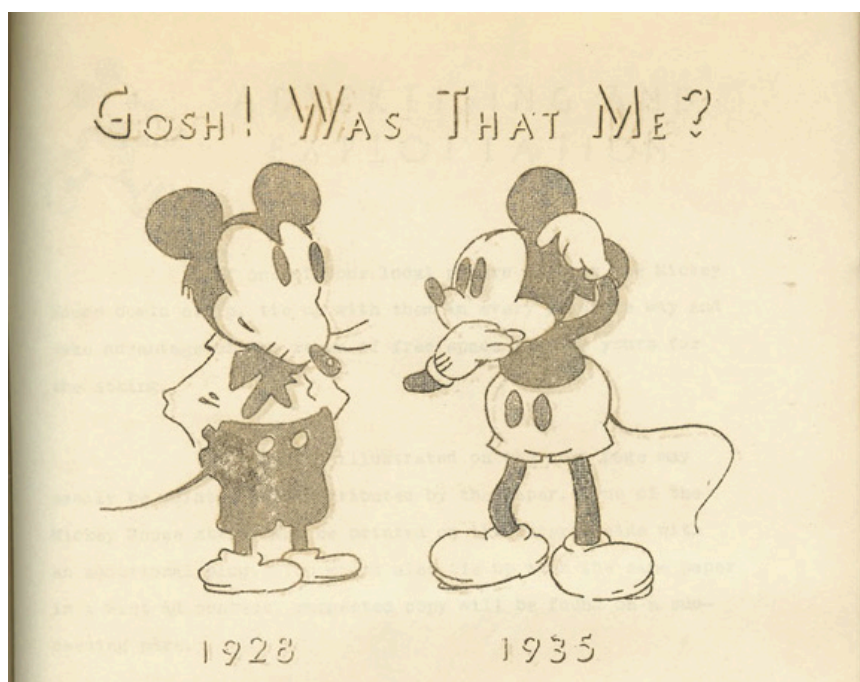
Aplikáciu tejto schémy je možné vidieť na vývoji kreslenej postavy Mickey

¹⁴ STANOVÁ, Magda. Algoritmy v umení. Akademie výtvarných umění, 2015 ISBN 978-80-87108-04-8

¹⁵ MIKŠ, František. Gombrich. Tajemství obrazu a jazyk umění. Barrister & Principal, 2008. ISBN 8073640453 str.123-125

Mousa, ktorá zpočiatku pôsobila ako "hlučná a jemne-sadistická bytosť", sa stala roztomilejšia a milšia verzia z ktorej sa po tomto procese stala národná až napokon globálna ikona.¹⁶

Lorenzova teória bola neskôr do istej miery odmietnutá, no jeho *Kindchenschema* aj naďalej ostáva primárnym merítkom v estetike roztomilosti.¹⁷



Obr.3 Mickey Mouse - vývoj postavy

1.3.3. Spektrum roztomilosti

V 70-tych rokoch minulého storočia však bola táto schéma do istej miery poprená, nakoľko vtedajší psychológovia nesúhlasili s názorom že by malo ísť o neovládateľný mechanizmus, ktorý u dospelých jedincov vyvolá

¹⁶ GOULD, Stephen Jay. A Biological Homage to Mickey Mouse. *The Panda's Thumb: More Reflections in Natural History*. Norton, 1980. p.95–107

¹⁷ DALE, Joshua Paul, GOGGIN, Joyce, LEYDA, Julia, MCINTYRE, Anthony P., NEGRA, Diane. *The Aesthetics and Affects of Cuteness*. Routledge, 2017. ISBN 978-1138998766 p.3

nedobrovoľné odovzdanie sa opatrovaniu mláďat. Reakcie nie sú iba reflexami Pavlovovho typu nad ktorými by jedinci nemali žiadnu kontrolu.¹⁸

Či už je reakcia na roztomilosť vrodená alebo naučená, najlepšie môže byť roztomilosť chápaná ako určitá forma príťažlivosti – zámernej alebo podvedomej, vytvorenej zvieracou alebo ľudskou entitou, snažiacou sa spustiť konkrétnu/špecifickú citovú odpoveď/reakciu.

Táto príťažlivosť však nemusí účinkovať na každého rovnako. Niečo, čo príde jednému človeku roztomilé nemusí prísť vôbec roztomilé druhému.

Psychológovia Jonathan Haidt a Gary D. Sherman spájajú roztomilosť skôr s prosociálnym správaním ako len s pudom vyživovať a ochraňovať slabšieho a menšieho.¹⁹

Daniel Harris a Lori Merish sa venovali roztomilosti a jej liminálnemu umiestneniu s ohľadom na abnormality a grotesknosť a identifikovali v nej značnú ambivalenciu jej príťažlivosti. Ich zistenia naznačujú, že roztomilosť nieje vždy úplne jasná, jednoliata a neproblematická. Táto jej komplexnosť ju umožňuje chápať ako samostatnú estetickú kategóriu.

1.4. Zosilovače roztomilosti

1.4.1. Nostalgia

„Cuteness, in tandem with nostalgia, is one of the primary aesthetics that can establish the intimate, mediated publics in which texts can circulate and form sites of connection that bolster a twenty-first-century retreatism through which to evade the vicissitudes of the present.“²⁰

Čo sa týka spojenia roztomilosti a nostalgie, najsilnejším je u generácie mileniálov, narozdiel od predošlých generácií, nakoľko mileniáli sa narodili do

¹⁸ tamtiež p.4

¹⁹ tamtiež p.4

²⁰ DALE, Joshua Paul, GOGGIN, Joyce, LEYDA, Julia, MCINTYRE, Anthony P., NEGRA, Diane. The Aesthetics and Affects of Cuteness. Routledge, 2017. ISBN 978-1138998766 p.10-11

relatívne ustálenej ekonomickej situácie v porovnaní svojich rodičov, generácie ktorá pocítila ekonomickú nestálosť a protesty proti nej. Podľa Whymana je toto dôvodom prečo sa generácia mileniálov s nadšením vracia do minulosti.²¹ Domnievam sa, že fenomén roztomilosti v kombinácii s nostalgiou sa ani zďaleka netýka len mileniálskej generácie, nakoľko na minulosť a obzvlášť návrat do detstva spomína rada ktorákoľvek generácia, kvôli tomu že to bolo obdobie bezstarostnosti, tepla domova a materskej lásky. Nostalgia v tomto prípade zohráva kľúčovú úlohu na poli biznisu a stáva sa ústredným motívom napr. mnohých reklám, módných trendov alebo aj v hudobnom priemysle.

1.4.2. Tranzitórny objekt

Pojem nostalgia s roztomilosťou môže úzko súvisieť a znásobiť efekt sily ktorá je vyvíjaná na ľudské emócie. Fakt, že mláďatá sa odprošťujú od matky a nahrádzajú si jej prítomnosť pomocou tranzitórnych objektov je toho dôkazom. Tento objekt je pripomienkou materského tepla, ochrany a domova.²²

Tranzitórne objekty sa často vyskytujú aj u dospelých jedincov v podobe napr. plyšovej hračky alebo obľúbenej deky (*safety blanket*). Okrem týchto "tradičnejších" foriem tranzitórnych objektov môže ísť aj o cielený návrat do detstva v podobe zamýšľanej pozitívnej odozvy v prostredí reklám a spoločností vyhládávajúce profit z nich.

1.4.3. Internet

Sociálne šírenie roztomilosti sa výrazne umocnilo s príchodom nového milénia a sním spojené rozšírenie používania internetu. To bude predstavené v rámci všetkých ďalších kapitol tejto práce, preto tento krátky odsek zakončím už len

²¹ tamtiež p.9

²² tamtiež p.9-11

citátom, ktorý je portálom do nasledujúcej kapitoly a odkazuje aj na samotný názov tejto práce.

„When a Reedit user in 2014 asked Tim Berners-Lee, inventor of the World Wide Web, to name one use of the internet that he did not anticipate, he answered with just one word: “kittens”.”²³

²³ tamtiež p.1

Preklad: Keď sa jeden z užívateľov Reeditu v ROKU 2014 spýtal Tima Bernersa-Leeho – tvorcu world wide webu, povedať typ použitia s ktorým nerátal, krátko odpovedal: mačiatka.

2. ÉRA MAČIATOK

V dobe plnej internetových memov možno nájsť množstvo fandomov vytvorených okolo snád' akéhokoľvek druhu zvieratá, predmetu alebo osoby. Dôvod, prečo som z tejto množiny vybrala práve mačky je ten, že ma zaujal historický vývoj ich zobrazovania v umení a hlavne kult, ktorý bol okolo nich vytvorený v globálnom kontexte. Mačky sú zároveň vhodným príkladom pre aplikáciu *Kindchenschemy*, vďaka ich vizuálnej roztomilosti (predovšetkým u mláďat), rovnako vo vzorcoch správania sa a následného efektu na subjekt.



Obr.4 jeden z príspevkov na twitteri s hashtagom #describesocialmediabadly

2.1. História zobrazovania mačiek

V Starovekom Egypte boli mačkám pripisované nadpozemské schopnosti a mačka ako zvieratá bola adovaná natoľko, že si zaslúžila miesto po boku vládcov počas ich pozemského života a rovnako aj po ňom.

Prvým mačacím bohom bola ženská bohyňa Mafdet, ktorej história siaha do prvej dynastie Egyptu v rokoch 3400 až 3000 pred našim letopočtom. Bola spájaná s ochranou voči jedovatým uštipnutiam hadov a škorpiónov.

Neskôr to bola bohyňa Bastet, ochrankyňa Dolného Egypta, faraóna a boha slnka Ra. Podobné ženské božstvo ako Mafdet, s telom ženy a hlavou mačky. Bola považovaná za personifikáciu slnka a hlavnou svätyňou umiestnenou v meste Bubastis v Egypte, čo dokazuje jej náboženský význam pre miestnu komunitu.

Pre posvätnosť mačiek bola mumifikácia ich tiel bežnou súčasťou ako ukážka rešpektu, ktorý im bol takto daný po smrti. Rovnako sa v tomto akte zrkadlila úcta, s ktorou s nimi bolo zaobchádzané počas ich pozemského i posmrtného života.

Z Egypta sa mačky rozšírili do Európy počas rímskej nadvlády a rozširovali sa až do severnej Európy prostredníctvom obchodných ciest. Do západnej Európy sa dostali v období stredoveku.

„There was very little breeding and selection going on in cats up the 19th century, in contrast with dogs. The cat was useful from the very beginning - it didn't have to be changed.“²⁴

Okrem uctievania a domestikácie mačiek v Egypte bolo dokázané, že k spojeniu človeka a mačky dochádzalo už pred 5300 rokmi v Číne. Archeológovia zistili, že v dedine *Quanhucun* (starovekej, neolitickej poľnohospodárskej dedine) boli zdrojom jedla pre mačky predovšetkým hlodavce, ktoré sa živili pestovaným zrnom uchovávaným a konzumovaným miestnymi čínskymi farmármi. Z toho možno usúdiť, že mačky žili v blízkosti človeka a zdieľali navzájom istú formu benefitov - niečo ako výmenný obchod hlodavcov za ochranu hlavného zdroja ich obživy.²⁵

²⁴ BRIGGS, Helen. How cats conquered the ancient world. BBC News, 19.6.2017 [cit.5.6.2018] dostupné na: <<https://www.bbc.com/news/science-environment-40306897>> preklad: Do 19-teho storočia sa mačky skoro vôbec nešľachtili. Mačka bola užitočná odjakživa. Nepotrebovala sa meniť.

²⁵ HOLLOWAY, April. Chinese May Have Loved Cats before Ancient Egyptians. Ancient Origins,30.12:2013 [cit. 4.4.2018] dostupné na: <<http://www.ancient-origins.net/news-general/chinese-may-have-loved-cats-ancient-egyptians-001182>>

Na tomto princípe fungoval aj neskorší vzťah mačiek a obyvateľov Európy. Okrem toho však ľudia na mačkách oceňovali aj ich výzor a čistotu. Boli prirodzene považované za krásne a užitočné tvory, ktorých telesné aj povahové charakteristiky nebolo potreba meniť pre úžitok, narozdiel od psov, ktoré boli šľachtené pre čo najlepšie využitie ľudských potrieb. K šľachteniu mačiek dochádza až v 19-tom storočí.

Pre starovek a stredovek bolo typické spájať obraz mačky s feminínnym princípom a často ako ústredný motív pre dobové umenie, predovšetkým maľbu a sochu. Podobnú schému bolo možné nájsť aj v 19-tom storočí. Od 17-teho po 19-te storočie sa dá nájsť mnoho ženských autoriek (Judith Leyster, Suzanne Valadon, Gwen John, ai.) ktoré vo svojich dielach vykresľujú jej charakter domáckej bytosti.²⁶ Boli vyzdvihované ako symbol materstva a plodnosti (mačky sa starajú o svoje mláďatá). Rovnako však aj naďalej bol obraz mačky v tvorbe používaný ako symbol zlého znamenia a niečoho diabolského ako v skorších storočiach (stredovek). Napokon v 19-tom storočí začali predstavovať symbol nepredvídateľnosti, citlivosti a ženskej neviazanosti.²⁷

Mačky v spomínanom období boli aj ukazovateľom statusu majiteľa. Patrili medzi drahé komodity a preto boli stvárňované na maľbách spolu so psami alebo exotickým vtáctvom.²⁸

John Berger vo svojej eseji *Why Look at Animals* opisuje, ako boli zvieratá vždy pozorované a nejakou formou prezentované ľuďmi ďaleko pred príchodom nových technológií ako televízia, film a fotografia. Bolo to podľa neho zapríčinené úbytkom zvierat v ľudskej blízkosti v období industrializácie a urbanizácie, kedy sa z dôvodu dopytu po pracovnej sile obyvateľstvo masovo presunulo z poľnohospodárskeho štýlu života na mestský.

²⁶ VOCELLE, L.A.. 7 Women Artists and their Cat Subjects. The Great Cat, 2013 e-book, dostupné na: <<http://www.thegreatcat.org/>>

²⁷ tamtiež.

²⁸ BERGER, John. Způsoby vidění. Labyrint, 2016. preklad: Průchová, Andrea ISBN 978-80-87260-78-4 str.

Zvieratá na konci 19-teho storočia boli vrátené späť do života človeka ako nová forma komodity v podobe zoologických záhrad, realistických hračiek a trendu domácich miláčikov. Zvieratá sa stali istou formou zábavy.²⁹

2.1.1. Harry Pointer

Využívanie mačiek ako objektov záujmu, hry a humoru aj na poli fotografie možné vidieť v druhej polovici 19-teho storočia, kedy fotograf Harry Pointer vytvoril okolo 200 fotografií typu *carte de visite*³⁰ svojich mačiek, ktoré nastavoval do "ľudsky-realistických" póz až po scény kde mačky pijú čaj sediac za stolom, prípadne jazdia na bicykli. Tieto fotografie boli často dopĺňané sprievodným, krátkym, humorným textom.³¹



5 Harry Pointer, „The compliments of the season“(vľavo)

„A Happy New Year“(vpravo)

²⁹ BERGER, John. About Looking. Why Look at Animals? Bloomsbury Paperbacks, 2009. ISBN 9780747599579 p.12-13

³⁰ pozn. vizitková fotografia o veľkosti 54mm x 89mm, používaná v druhej polovici 19-teho storočia.

³¹ [s. n.] Harry Pointer's Brighton Cats. 20.9.2014 [cit. 5.4.2018] dostupné na: <<http://www.photohistory-sussex.co.uk/BTNPointerCats.htm>>

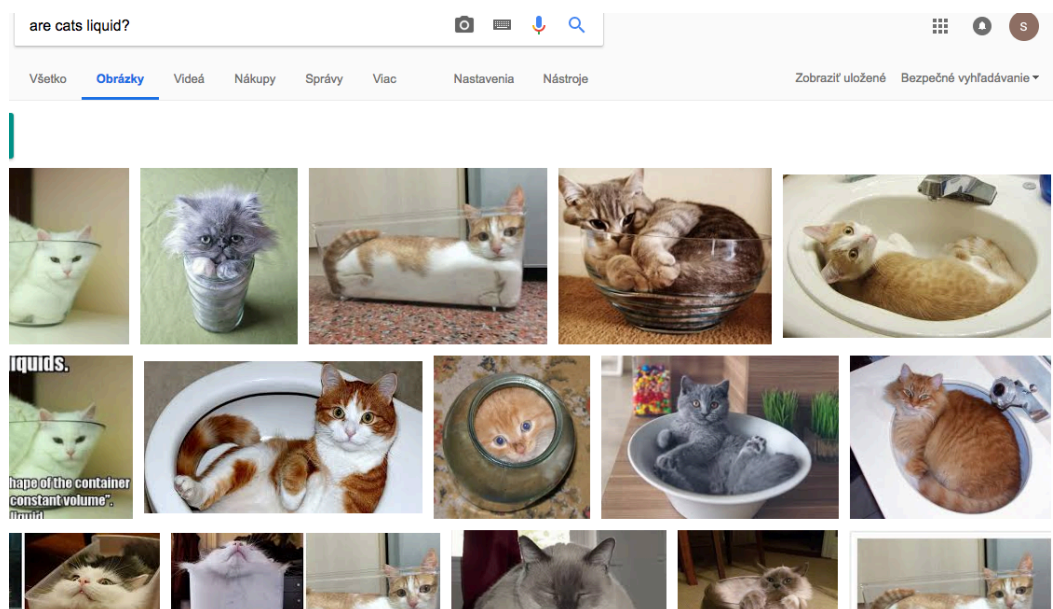
2.1.2. Awww efekt

Mačky majú svoj špecifický výzor, kvôli ktorému sú u ľudí veľmi obľúbeným zvieratám.

Narozdiel od iných zvierat sa mačky nebránia osvojeniu sa človekom, priam vyhľadávajú ľudskú spoločnosť.

Zároveň spĺňajú mnoho z kritérií Lorenziánskej schémy, predovšetkým mačiatka. Dospelé mačky nemusia vôbec pripadať ľuďom ako roztomilé no pripisovaním rôznych charakterových črt a vytváraním fiktívnych mačacích svetov prostredníctvom napr. *cat memes* sa roztomilými stávajú. Rovnako to zapríčiňuje aj ich správanie (túlia sa, snažia sa upútať pozornosť). Príkladom takého správania môže byť potreba mačiek sa schovávať a ložiť do malých priestorov. Táto aktivita je vedecky podložený fakt, ktorý súvisí s teritorialitou mačiek.³²

S touto aktivitou je spojená konšpiračná teória kolujúca virtuálnym prostredím pýtajúca sa, či sú mačky tekutého skupenstva (*are cats liquid?*) - opäť raz bohatá na nespočetné množstvo fotografií mačiek zachytených pri danej aktivite.



Obr.6 printscreen z môjho prehliadača

³² GARDINER, Bryan. What's Up With That: Why Do Cats Love Boxes So Much? 3.2.2015 [cit.5.4.2018] dostupné na: <<https://www.wired.com/2015/02/whats-up-with-cats-and-boxes/>>

Okrem hebkej srsti a esteticky - imponujúco tvarovanej hlavy a tela mačky v dnešnej dobe ľudia vyzdvihujú aj ich nedokonalosti ako napr. nadváha (*Zarathursta* from *The Fat Cat Art*), vytrčajúce zuby (*Princess Monster Truck*), alebo rôzne deformácie (*Honey Bee*, *The Blind Hiking Cat*), čo ešte viac podporuje v osobe lútosť a zvyšuje tzv. "awwww efekt", kedy subjekt reaguje na roztomilý objekt častokrát vo forme vydávania špecifického slova ktorého intonácia klesá nadol.³³

Nakoľko práve istá ťarbavosť, nešikovnosť, bezmocnosť sú popisované v kontexte roztomilosti, pretože vyvolávajú v subjekte emocionálnu reakciu - objekty sú vďaka týmto vlastnostiam *pittiable* (poľutovaniahodné).



Obr.7 Vantablack Kitty

2.2. Mačky a internet

V kontexte internetu je možné hovoriť o návrate mačacej "vlády" v podobe *cat memes* a rôznych videí streamovaných na internete. Dochádza tak k rozšíreniu špecifického druhu estetiky formovaného danou témou.

³³ DALE, Joshua Paul. The Appeal of The Cute Object. Desire, Domestication, and Agency. z DALE, Joshua Paul a kol. *The Aesthetics and Affects of Cuteness*. Routledge, 2017. ISBN 978-1138998766 p.35

2.2.1. Cats Image Macros, LOLcats

Mačacie memes, konkrétnejšie mačacie *image macros* sa začali používať vďaka jednému konkrétnemu obrázku ktorý bol uverejnený na webe 4chan anonymným užívateľom. Anonym na túto stránku nahral fotografiu mačky čakajúcej na *caturday*³⁴ ako reakcia na *furry friday* - furry porno.³⁵

Od tejto prvej mačacej *image macro* sa stali mačacie memes súčasťou *Lolcats caption* (2005) - teda kategórie zasvätenej vtipným fotografiám mačiek.



Obr.8 Caturday

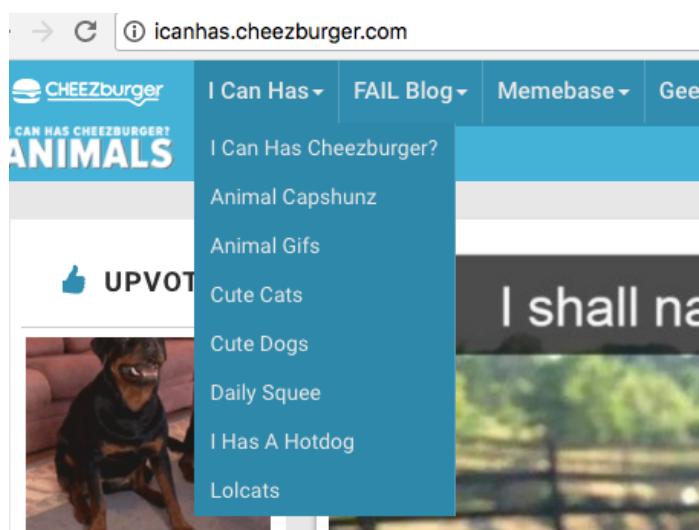
Vďaka Lolcats neskôr vznikla stránka *I can has cheezburger?* (2007), databázou cute obrázkov, gifov a videí zvieratiek v *blog-format* type webstránky. Návštevník sa tak môže prihlásiť a postovať grafický obsah svojho domáceho miláčika. Tento obsah je hodnotený bodmi a ľudia môžu komentovať pod jednotlivými fotkami/videami v podobe cheezburger points. Primárnym pocitom, ktorý sa snažili autori stránky vyvolať je tzv. *community feel*, teda priestor kde môžu ľudia zdieľať svoj spoločný záujem.

Spomenutý princíp je dnes už bežnou súčasťou všetkých sociálnych sietí a nikomu nepríde výnimočný. V čase najväčšej slávy *I can has cheezburger?*

³⁴ pozn. označenie pre sobotu v mačacom internetovom slangu

³⁵ Na stránke 4chan sa každý piatok objavila séria kreslených pornografických obrázkov zobrazujúca antropomorfizované zvieratá počas rôznych explicitných sexuálnych scén. Dnes je slovné spojenie *Furry Friday* na tejto stránke blokované pomocou filtra a slovo *furry* sa po napísaní automaticky nahradí slovom *drama*.

väčšina súčasných sociálnych sietí (facebook, twitter, instagram) ešte neexistovala, alebo boli len vo svojom zärodku.



Obr.9 printscreen z webu Icanhazcheezburger

Vznik a následná popularita Lolcats a ICHCH platforiem vyústila až do tzv. *cat celebrities*, mačiek, z ktorých má dokonca veľa svojich vlastných agentov, vystupujú v reklamách a vydávajú knihy (Maru).³⁶ Sú to mačky okolo ktorých je vytvorený príbeh pomocou špecifického výzoru a charakteru.

Sú to zvieratá, ktoré sa stali bežnou súčasťou internetovej kultúry a dnes sú už notoricky známymi ako napr. *Grumpy cat*, *Keyboard cat*, *Shironeko the happiest cat*, ai.



Obr.10 Grumpy Cat.



Obr.11 Bento The Keyboard Cat

³⁶ SAMPSON, Issy. The 10 best cats on the internet. The Guardian, 17.5.2013 [cit.5.6.2018] dostupné na: <<https://www.theguardian.com/technology/2013/may/17/top-10-internet-lolcats>>



Obr.12 Shironeko The happiest Cat in The World

Spomínané fotografie a gify mačiek sú v prevažnej väčšine tvorené vo formáte Image macro - ako digitálne médium v podobe fotografie ktorá je sprevádzaná textom v určitej forme- väčšinou sa jedná o sanserifové fonty hrubšieho charakteru ako *Arial Black* alebo *Impact*.

Na fotografiách sú väčšinou mačky vykonávajúce nejakú ľudskú činnosť (alebo to je ilúzia že vykonávajú nejakú konkrétnu činnosť okrem tých bežných zvieracích), poprípade sú v blízkosti počítačov, prípadne inej výpočtovej technológie.

Sú jednou z najčastejšie používaných formy *Internet memes*, ktorých ďalšími formami sú napr. video, hyperlink, hashtag alebo len slovná fráza, častokrát zámerne chybné napísaná (ako napr. samotný názov stránky I can haz cheezburger). Tento jazyk sa stal bežnou súčasťou internetového slangu.

Spomínané chyby v spelovaní fráz sú bežnou súčasťou *cat memes*, pre ktorý je typický vlastný mačací jazyk, pracujúci s fonetikou zvukov, ktoré mačky vydávajú, poprípade obsahuje názvy častí mačacieho tela. Z *perfection* sa tak stáva *purrrfection* alebo z frázy *are you kidding me right now?* - *are you kitten me right meow?!.*

Od jednej fotografie sa vývoj *cat memes* posunul až natoľko, že sa internetom začala šíriť konšpiračná teória o nadvláde mačiek, kde mačky údajne ovládajú internet a tak aj celý svet. Do určitej miery má autor tejto teórie pravdu. Mačky

sa tak stali neoficiálnymi maskotmi tohto média. Fotografie mačiek boli použité na rôznych publikáciach o internete a internetovom umení, čo umocňuje princíp využitia mačacej roztomilosti. Kniha s mačiatkom na obale v kníhkupectve s odbornou literatúrou prirodzene určite púta veľa pozornosti.



Obr.13 obálka knihy

2.3. Mačky v umení

Ako bolo vyššie spomenuté, mačky boli v umení zobrazované naprieč ľudskou históriou od staroveku. Rovnako boli mačky námetom aj v umení 20-teho storočia a súčasnosti.

2.3.1. Metahaven

V súvislosti s *LOLcats* a internetovými mačacími *memes* nadviažem na skupinu Metahaven - kolektív dizajnérov, ktorí sa vo svojej knihe *Can jokes bring down the governments?* zaoberajú témou *LOLcats* a vtipu formovaného do tvaru internetového meme, ktoré môže vytvoriť ktokoľvek a ktokoľvek sa tak môže stať "kurátorom" ktorý formuje internetové prostredie. S takouto formou akéhosi humorného dizajnu môže pracovať potencionálne akýkoľvek užívateľ. Kedysi to boli grafickí dizajnéri ktorí boli tvorcami protestných plagátov, no v dnešnej dobe túto úlohu prevzali internetové memy. V *offline* komunikácii je

badateľ transparentnosť kedy vidíme kto je posol a kto príjemca, ale prostredníctvom virálnej komunikácie táto transparentnosť mizne a je ťažšie vystopovať odosielateľa správy a medzičasom túto správu už stihli vidieť milióny.

Na jednu stranu sa dá táto kniha chápať ako zdroj informácií, ale zároveň je aj vysoko-štylizovaná do typického rukopisu danej dizajnerskej skupiny. Na obálke je obrys mačky ktorá si líže labku - môže odkazovať na situáciu s v knihe popisovaným textom typickým pre mačacie memes "oh hi" - symbolizujúci apatiu a nezáujem zo strany mačky na okolie, v ktorom práve mačka samotná môže spôsobiť "spoločenský prevrat".³⁷



Obr.14 obálka knihy

2.3.2. Mačka v experimentálnom filme (1956)

"Mačacím médiom" sa inšpiroval aj Stan Brakhage vo svojom experimentálnom filme *Cat's Cradle*. Využil tu prítomnosť mačky ako svedka a svojim typickým rukopisom - asociatívnym spájaním negatívov pomocou montáže a striedaním

³⁷NIGAM, Anibran Gupta. Review: Can Jokes Bring Down Governments? Memes, Design, Politics by Metahaven. 2.5.2014 [cit.5.6.2018] dostupné na: <<http://sites.uci.edu/technoethno/2014/05/02/review-can-jokes-bring-down-governments-memes-design-politics-by-metahaven/>>

kamerových záberov s *handmade* zábermi,³⁸ dokázal vykresliť niektoré z charakteristických mačacích vlastností (svižnosť, pružnosť).

Vo filme účinkuje Stan Brakhage a jeho žena Jane, ako aj skladateľ James Tenney a výtvarná umelkyňa Carolee Schneeman.

Tento nemý film bol autorom opísaný ako *sexuálna mágia* zahŕňajúca dva páry a mačku ako médium. Film obsahuje zábery nahých tiel ktoré sú upravené do takej miery, že je badať len minimum naratívnosti. Ako však film pokračuje, divák zisťuje, že je svedkom formy domáceho konfliktu a intimity ktorá nasleduje za ním. Tento film obsahuje techniku strihu obľúbenú u Brakhagea, kde záblesky frameov prerušujú dlhšie zábery.³⁹

Mačka je tu vyobrazená ako pozorovateľ deja, dodáva dielu démonický výraz. Mačka je tým vyzdvihnutá na úroveň boha alebo sudcu, ktorý reprezentuje tretiu stranu príbehu.

Zároveň je však zmäkčujúcim prvkom, nakoľko ide o pomerne detailné zábery na jej hebkú srst', tvár alebo len obrys jej tela. Tým, že tieto zábery sú len vo forme preblyskavania vzbudzujú dojem obtretia sa mačky o nohu, zanechávajúci jemný, určitou formou vzrušujúci, neočakávaný pocit prekvapenia.

2.3.3. Carolee Schneeman

Carolee Schneeman je feministickou umelkyňou známou pre zobrazovanie sexuálneho potešenia v jej umeleckých dielach, odhaľujúcich ženské telo ktoré chce tak oslobodiť od patriarchálnych pút.

³⁸NEDĚLA, Jiří. Experimentální film: díl II. Stan Brakhage a mýtopoetický film. 25.6.2007 [cit.5.6.2018] dostupné na: < <http://25fps.cz/2007/experimentalni-film-ii/>>

³⁹Stan Brakhage's Cat's Cradle now playing at the Movie House! 15.9.2011 [cit. 5.6.2018] dostupné na: <<https://emptypicturesfilm.wordpress.com/movie-house/cats-cradle-1959/>>

Je taktiež známa pre svoj hlboký vzťah k mačkám. Nachádza silné prepojenie s mačkami už od svojho útleho detstva. Mačky sú jej múzami, spolupracovníkmi, milencami, ale aj niečim ako portálmi do iných svetov. Bola dokonca presvedčená, že jedna z jej mačiek bola schopná prenášať správy z posmrtného sveta.

Popisuje ako sa ako malé dieťa plazila po zemi a priliezla k "chlípatej mase so štyrmi nohami." Bola okamžite očarená a toto nadšenie pre mačky jej ostalo po celý život.⁴⁰

Ďalšia z jej mačiek, kocúr Tommy IV. bol jej spoločníkom počas detstva a opisuje ako ju raz zaviedol do hlbokého lesa.

„If it was the front door, the cat would lead her into “a very wild, savage part of the woods,” she says. “You could see deer and pheasants, and strange kinds of debris.”⁴¹

Fascinuje ju schopnosť mačky pohybovať sa plynulo medzi domácim domestifikovaným prostredím sveta interiéru a divokosťou neznámeho exteriéru, čo jej slúži ako jedna z inšpirácií a čo tak z mačiek spravilo určitý feministický symbol v jej tvorbe.

Ako bolo v úvode tejto kapitoly spomenuté, mačky boli od staroveku spájané s ženským princípom, častokrát v negatívnom, démonickom kontexte.

Ďalším dôvodom prečo sa drží mačky ako média su práve historické súvislosti. Mačka je zviera, ktoré sa nedá úplne ovládnuť a človek ich nemá celkom pod kontrolou narozdiel od psov, ktoré sa dajú vycvičiť do absolútnej poslušnosti a oddanosti.

Zároveň su práve psy považované za viac maskulínne zvieratá.

Tieto gendrové asociácie majú pre ňu silný symbolický význam. Pes ako predstaviteľ patriarchálnej nadvlády po niekoľko sotočí a mačacia, častokrát silne-opovrhovaná povaha, z ktorej časť je prežívaná mimo zraku človeka - to je zdroj jej fascinácie a záujmu. Zaujímal ju celý život a zasvätila im svoju tvorbu.

⁴⁰ GOODEVE, Thyrza Nichols. art journal OPEN, 29.7.2015 [cit. 5.6.2018]
dostupné na: <<http://artjournal.collegeart.org/?p=6381>>

⁴¹ tamtiež.

preklad: Keď to boli vchodové dvere, zaviedla ju mačka do hlbšej, divokej časti lesa. Mohli ste vidieť jelene a bažanty a množstvo nezvyčajného odpadu.

V jej videu *Fuses* (1964 -1967) je podľa jej slov badať polyamorický vzťah. V tomto prípade však nejde o milostný vzťah troch partnerov v pravom slova zmysle, ide konkrétne o jej vzťah s jej partnerom Jamesom Tenneym a mačkou Kitch. Rovnako ako v Brakhagovom filme aj tu sú divákovi predstavené erotické scény páru, no v tomto prípade ide o oveľa jednoznačnejšie a detailnejšie zachytenie. Tieto sexuálne scény sú oveľa dlhšie a zábery s mačkou sa objavujú len občas a na veľmi krátku dobu. Kitch je v tomto vzťahu veľmi subtílnym pozorovateľom milostného aktu. Zároveň ju považuje za niekoho kto pozerá na dramatické sexuálne scény z "režisérскеj stoličky".

Pre C. Schneeman to bolo zobrazenie spirituálneho rituálu vykresľujúceho jej vzťah s jej partnerom a mačkou.

"Zmyselné odviazanie sa" ktoré pozorovala na viacerých svojich mačkách ju inšpirovalo k vytvoreniu jednej z jej najznámejších *interspecies* kolaborácií *Infinity Kisses* (1981-88). Ide o sériu denníkových fotografií na ktorých zachytáva ako sa intenzívne bozkáva s jej mačkou Vesperom. Toto bozkávanie popisuje ako ranný rituál založený jej predošlou mačkou Clunym.

Je zvyknutá so svojimi mačkami zdieľať úplne všetko.

*"The cats sleep with me, or with me and my partner. We walk in the woods," she says. "We do everything together—except what the cat does on his or her own."*⁴²



Obr.15 Carolee Schneeman - *Infinity Kisses* (1981-88)

⁴² tamtiež.

preklad: Mačky spia spolu somnou alebo spolu somnou aj s mojím partnerom. Prechádzame sa po lese. Robíme spolu všetko-okrem toho čo robí mačka keď je sama.

2.3.4. Internet Cat Videos Film Festival

V kontexte internetového priestoru naviažem na *Internet Cat Videos Film Festival (2012)*, ktorý bol venovaný spomínaným videám s mačkami kolujúcimi na internete. Napriek označeniu filmový festival šlo skôr o akúsi akciu určenú pre ľudí - milovníkov mačiek a prívržencov *lolcats fandomu*.

Hlavným obsahom boli už dobre známe videá z internetu, predovšetkým mačiek vo vtipných situáciách, predvádzajúce rôzne triky alebo inscenované do ľudských situácií. Napriek skutočnosti že nešlo o filmový festival v pravom slova zmysle, ovplyvujúci všetkými aspektami typickými pre filmový festival, pôsobil podľa opisu návštevníkov a reviewerov ako dosť bizarný happening, nakoľko šlo o zmes ľudí obsahujúcu falošné mačacie ušká, chvosty, ľudí s mačkami na vodítkach ako aj recesistov so psami.

Napriek tomu že popisovaný "festival" vyznieva dosť pop-kultúrne a provokatívne, zapísala sa táto udalosť do histórie média internetových videí, nakoľko usporiadaním takejto udalosti došlo k zvýšeniu vedomia o tom, že to ľudia s mačacími videami berú naozaj vážne. V článku *New York Times* sa odhaduje počet návštevníkov okolo 10 000 behom jedného večera.⁴³

2.3.5. The Cat Show

Výstavu *The Cat Show (White Columns, 2013)* plánovala kurátorka Rhonda Lieberman niekoľko rokov kým sa jej podarilo ju uskutočniť. Zúčastnilo sa jej viac ako 50 umelcov (napr. Mathew Barney, David Shriggley, Mike Kelley, ai.) so svojimi dielami ktorých ústredným motívom sú mačky.

Hlavným cieľom výstavy bolo nájsť domov mačkám z ulíc New Yorku, kedy bol galerijný priestor využitý pre ich prezentáciu. Mačky sa voľne pohybovali po

⁴³ RYZIK, Melena. At Cat Video Film Festival, Stars Purr for Close-Ups. *New York Times*, 31.8.2012 [cit.4.4.2018] dostupné na: <
<https://www.nytimes.com/2012/09/01/movies/at-cat-video-film-festival-stars-purr-for-close-ups.html>>

tomto priestore, boli súčasťou inštalácie a vytvárali akúsi performance vďaka svojmu špecifickému mačaciemu správaniu.

Okrem rôznych obrazov, sôch a audiovizuálnych diel od slávnych i miestnych pouličných umelcov, boli súčasťou aj mačacie preliezky navrhnuté a skonštruované architektmi.

Táto kombinácia rôznych médií a aj samotných mačiek ako osobitého média vytvorila pre diváka meditatívny priestor kde mohol hodiny sledovať oddychujúce a hrajúce sa mačky. To bolo zámerom R. Liebermann, ktorú inšpirovali pouličné mačky v jednom z newyorských vnútroblokov, ktorých zoskupenie v tomto ohraničenom priestore na ňu pôsobilo ako "Zen-kitty garden".⁴⁴

V tomto prípade bola využitá prvoplánová no zároveň najsilnejšia stránka estetiky roztomilosti čo môže pôsobiť dosť populisticky. Tento efekt ešte umocňuje fakt, že pohľad na opustené mačičky vzbudzuje v ľuďoch súcitu a tým viac je zosilnený *aww-efekt*.⁴⁵

Táto výstava zožala množstvo kritiky, nakoľko samotné mačky majú vlastnú výraznú estetiku a mačka ako mimoriadne živý a hravý tvor je pomerne performatívnym prvkom, boli tak vystavené diela zatlačené do úzadia a ostala z nich len akási kulisa.

Ďalším kritizovaným bodom výstavy bolo pomerne gýčové pomenovanie jednotlivých mačiek podľa slávnych umelcov a tak sa divák mohol stretnúť zoči voči s purr-formermi ako napr. *Meowrina Abramovic*, *Claws Oldenburg* alebo *Bruce Meowman*. Dalo by sa to porovnať na príklade zmeny reči keď sa osoba prihovára roztomilému šteňaťu, mačiatku či malému dieťaťu, kedy človek zmení intonáciu a začne používať tzv. *babytalk*.⁴⁶

⁴⁴ BUTLER, Laura O'Neill. Rhonda Lieberman. Rhonda Lieberman talks about "The Cat Show" 11.6.2013 [cit. 4.4.2018]
dostupné na: <<https://www.artforum.com/interviews/rhonda-lieberman-talks-about-the-cat-show-41537>>

⁴⁵ WONG, Ryan. Wallcats. 7.9.2013 [cit.4.4.2018]
dostupné na: <<https://www.artslant.com/ew/articles/show/35630-wallcats>>

⁴⁶ BUTLER, Laura O'Neill. Rhonda Lieberman. Rhonda Lieberman talks about "The Cat Show" 11.6.2013 [cit. 4.4.2018]
dostupné na: <<https://www.artforum.com/interviews/rhonda-lieberman-talks-about-the-cat-show-41537>>

Táto výstava je príkladom toho ako prvoplánové a doslovné využitie estetiky roztomilosti opustených mačičiek vo forme pomerne estrádnej show je schopné prilákať veľké obecenstvo. Táto vrstvosť je však zámerná, nakoľko svoj hlavný účel a to adopciu opustených mačiek spĺňa a prezentuje mačacie plemeno ako kultúrne bytosti hodné ľudskej pozornosti.



Vľavo Obr.16 David Shriggley, *Cat (Enjoy Your Hell)*, 2012.

Vpravo Obr.17 Sam Roeck, *Contemporary Art Sculpture for Cats #2*, 2013

2.3.6. Co je tvoje, to je moje

Pre rovnaký typ charitatívnej činnosti bol usporiadaný event *Co je tvoje, to je moje* (2016) na UMPRUM v ateliéri sochy, kde boli vystavené diela kolektívu autorov určené k predaju. Výťažok z tejto akcie bol určený útulku Mochovské

tlapky pre podporu starostlivosti a adopcie opustených mačiek. Divák sa tu rovnako mohol stretnúť s konkrétnymi mačkami z tohto útulku.⁴⁷

2.4. Záver

Týmito príkladmi by som chcela poukázať na neustále uctievanie mačiek a uzavrieť tak kruh tohto zvláštneho spojenia človeka, mačky a kultu ktorý sa okolo mačiek neustále udržiava a zväčšuje sa kontinuálnym šírením, predovšetkým prostredníctvom média internetu. Zároveň tak prostredníctvom tohto média dochádza aj k ultimátnemu rozsevu roztomilosti, nakoľko v prípade mačiek, konkrétne média *cat memes* ktorým sú mačky určito štylizované, dokonalo vystihujú charakteristiku popisu fyzických i behaviorálnych štúdií o prejavoch roztomilosti.

⁴⁷ ATELIÉR SOCHAŘSTVÍ. Co je tvoje, to je moje, jdu spát k tobě do pokoje. 13.2.2016 [cit.4.4.2018] dostupné na: <<https://www.umprum.cz/web/cs/volne-umeni/socharstvi/co-je-tvoje-to-je-moje-jdu-spat-k-tobe-do-pokoje-4208>>

3. ROBOTY A "MACHINE CUTENESS"

Rotwang zostrojil *Hel*, Pygmalion vytesal *Galateu*, osamelý starý vedec vytvoril *Nožnicovorukého Edwarda* a dal mu život. Všetky tieto príklady boli stvárnením túžby po spoločnosti milovanej osoby ktorú kvôli nepriaznivým životným okolnostiam nebolo možné normálne získať. Ako predobraz im vždy slúžil model človeka alebo jeho isté črty a charakterové vlastnosti.

Ľudia mali vždy potrebu vytvárať veci vo svoj vlastný obraz alebo obraz vecí a zvierat ktoré ho bezprostredne obklopovali alebo po nich túžili. Rovnako tak ako aj potreba vlastniť a interagovať s niekým/niečím čo by danú interakciu opätovalo aspoň do určitej miery.

Takýto antropocentrický prístup sa dá preniesť aj do súčasnej kultúry v ktorej vznikajú robotickí domáci miláčikovia (AIBO) a humanoidy (roboty podobné človeku), dalo by sa povedať, že už aj humanoidi, nakoľko sú mnohokrát až desivo podobné/podobní ľudskej bytosti nielen zjavom ale aj správaním sa a schopnosťou emočných prejavov.

Ako príklad uvediem *Nadine*, sociálneho robota - humanodia, ktorá bola vytvorená na Nayangskej Technologickej Univerzite v Singapúre. Je schopná stať sa osobným spoločníkom a viesť dialóg. Je určená pre starších ľudí, deti alebo osoby ktoré vyžadujú špeciálnu asistenciu v oblasti ľudského kontaktu.⁴⁸

Ako druhý príklad by som chcela spomenúť Geminoid (ultrarealistický typ humanoida zostrojený podľa konkrétnej osoby). Jedným z takých je *GeminoidDK*, vytvorený pod vedením Hiroshiho Ishigura, riaditeľa univerzitného laboratória pre inteligentnú robotiku v Osake. GeminoidDK je robotickým modelom dánskeho profesora Scharfeho, ktorého pole skúmania zahŕňa filozofické štúdium otázky čo oddeľuje pravdu od fikcie. Okrem jeho podobizne má GeminoidDK aj jeho typické povahové črty ako napr. mykanie plecami pri rozprávaní presne ako tento dánsky profesor.⁴⁹

⁴⁸ TANGERMANN, Victor. Robots and Machines. Six Life-like Robots That Prove The Future of Human Evolution is Synthetic. 9.8.2017 [cit.5.6.2018]

dostupné na: <<https://futurism.com/the-most-life-like-robots-ever-created/>>

⁴⁹ tamitež.



Obr.18 Hiroshi Ishiguro -GeminoidDK

3.1. Uncanny Valley vs. Cute

Pri ultrarealistických robotoch narážame na istý, niekedy ťažko popísateľný konflikt vo vnímaní ich estetiky. Je to do istej miery nepríjemný pocit z prítomnosti niečoho/niekoho, čo nevieme zaradiť ani do jednej zo skupín (teda živé a neživé). Hranica rozpoznateľnosti je natoľko zatienená že pozeráme na osobu s čudnými pohybmi tela alebo rôznymi nerovnými záškľbmi. Okrem týchto tzv. *glitchov* môže byť znepokojivá aj predstava "futuristického robotického pána", ktorý presahuje ľudský mozog a človeka samotného a stavia ho tak do pozície podradenej rasy/druhu s víziou nastolenia nového svetového poriadku.

Kvôli tomuto pôsobeniu *uncanny valley*,⁵⁰ je väčšina robotov zostrojovaná s určitou dávkou roztomilosti v ich dizajne. Z vládca je opäť len poddané, človeka-potrebujuce stvorenie, ktoré samo neprežije.

Roztomilosť u robotov je zapríčinená prvkami obsiahnutými v *Kindchencheme*, ako napr. nemotorné pohyby, vysoké pípavé zvuky pripomínajúce nejaké zvieratko, zvláštne proporcie "tela", obmedzené rozhranie len na určité

⁵⁰ pozn. uncanny valley – nepríjemný pocit v prítomnosti humanoida alebo technológie ktorá je veľmi príbuzná človeku, no je niečím nerealistický. Dostupné na: < <https://whatis.techtarget.com/definition/uncanny-valley> >

úkony. Preto sú roboty mnohokrát vnímané rovnako ako deti alebo domestikované zvieratá.⁵¹

D. Kakoudaki vo svojej štúdii o robotoch a ich efektoch tvrdí, že roboty sú neodlúčiteľné od ich imaginatívnych náprotivkov v podobe roztomilých robotov prevažne vo filmoch a seriáloch, nakoľko je to častokrát fikcia ktorá vytvára emocionálnu vrstvu u robotov v prítomnosti. Tieto roboty pop-kultúry rozdeľuje do dvoch sekcií. Prvá sú roboty klasického charakteru "cínovej plechovice" podľa klasickej industriálnej paradigmy (Wall-E, R2D2) a druhá, novšieho, futuristického dizajnu charakteristického hladkým, bielym, plastovým povrchom a jemným modrým svetlom (Eve z Wall-E, BB8 - Star Wars).⁵²



Obr.19 Sphero's BB8 droid

V prípade robotov je roztomilosť zásadná tým, že napriek tomu že ide o neživé predmety priemyselnej výroby, v človeku vyvolávajú potrebu starať sa o ne a mať ich rád.

Roztomilosť je aj v tomto prípade silným marketingovým nástrojom vďaka ktorému je ľudská túžba po vlastníctve robota uspokojená napríklad kúpou

⁵¹ LEYDA, Julia. Cute Twenty-First Century Post-Fembots. z DALE, Joshua Paul a kol. *The Aesthetics and Affects of Cuteness*. Routledge, 2017. ISBN 978-1138998766 p.153

⁵² KAKOUDAKI, Despina. *Anatomy of a Robot: Literature, Cinema, and the Work of Artificial People*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2014. p.120

plyšovej BB8 repliky. Človek tak môže konečne objasť malého robota nad ktorým sa rozplýval štyri hodiny pred filmovým plátnom.

Roztomilé roboty potvrdzujú tvrdenie Sianne Ngai, ktorá popisuje roztomilé objekty ako niečo čo vyžaduje od subjektu pozornosť.⁵³ Práve táto túžba po interakcii zapríčiňuje kúpu týchto cute-robotov.

3.2. Robotic pets

3.2.1. Tamagotchi

Pamätám sa, že najväčším hračkárskym hitom v 90-tych rokoch kedy som začala chodiť do prvej triedy bolo *Tamagotchi* (1996). S ním prišiel aj jeho zákaz nosiť ho do školy pod hrozbou vrátenia až na konci školského roku. *Tamagotchi* by však umrelo ak by včas nedostalo najesť alebo sa s ním niekto nepohral. Zastrčiť doň kúsok papierika ktorý ho "uspal" bolo v rokoch jeho najväčšej vážnosti nepredstaviteľné. Napriek faktu že *Tamagotchi* má funkciu opätovného narodenia sa zvieratka, išlo hlavne o to, že jeho smrť bola zapríčinená nedbanlivosťou jeho majiteľa a nezomrelo "prirodzenou" smrťou - na starobu.

Rozhranie *Tamagotchi* obsahuje 4 typy činností- kŕmenie kusom jedla alebo sladkosťou, hranie rôznych hier so zvieratko, čistenie neporiadku po ňom, kontrola veku, hladu, výchovy a úrovne šťastia. Keď oň bolo dobre postarané dožije sa cca. 20 - 25 dní, zomrie a na displeji sa objaví malý hrobček. Pri narodení/aktivovaní sa zobrazí malé vajíčko (z jap. tamago) a z neho sa po niekoľkých minútach vyliahne mláďa.

⁵³ NGAI, Sianne. *Our Aesthetic Categories: Zany, Cute, Interesting*. Harvard University Press, 2012. ISBN 9780674088122 p.65

3.2.2. Aibo

V roku 1999 boli na trh uvedené malé roboty *Aibo* (z jap. najlepší kamarát) značky SONY, ktoré boli autonómnymi robotmi stelesňujúcimi domácich miláčikov, konkrétne psov.

Robot disponuje umelou inteligenciou. Pokiaľ sa mu nikto nevenuje, vykonáva svoj vlastný program. V prípade, že je nablízku jeho pán, AIBO s ním interaguje. Disponuje simuláciou šiestich emócií. Je to radosť, smútok, strach, zlosť, prekvapenie a prejav nevôle. Zabudované má štyri inštinkty: lásku, hľadanie, pohyb a hlad. Hlad je reprezentovaný nutnosťou dobíjať batérie.

AIBO nemá rád čierne predmety a tmavé miestnosti, čo vyplýva z toho, že meria vzdialenosti infračerveným senzorom. Čierne telesá pohlcujú toto žiarenie vo veľkej miere a AIBO zle odhaduje vzdialenosť jednotlivých predmetov. Tmavé okolie mu bráni v rozoznávaní podlahy, čo mu znepríjemňuje chodenie.

Robota je možné prepnúť do módu, keď predvádza všetky kúsky, ktoré ovláda, alebo do stavu, keď sa správa autonómne, prirodzene. Majiteľ môže meniť jeho správanie tým, že vymení jeho pamäťovú kartu za inú, ktorú je možné získať od priateľov, kúpiť, prípadne editovať pomocou *performer kitu* na počítači.

Šteká a vydáva aj rôzne iné zvuky, ktoré majú buď podobu robotického hlasu, pesničiek, alebo akéhokoľvek importovaného zvuku. Dokáže tancovať na hudbu.

AIBO podobne ako každý pes je rád, keď ho majiteľ pohladí. Taktilný senzor je umiestnený na hlave. AIBO vyžaduje častú pozornosť a pohladenie. Na druhej strane, ak po tomto senzore majiteľ klepne, AIBO vie, že bol vyhrešený, a snaží sa modifikovať svoje správanie. V súlade s emočným programom za istých okolností, napríklad ak je zlostný alebo prejavuje nevôľu, nepočúva svojho pána.

AIBO sa prejavuje navonok zvukovými efektami, zmenou farby očí zo zelenej na červenú, čím vyjadruje kladný alebo záporný postoj, a pohybom tela. Jeho telo umožňuje chodiť, sedieť, podávať labku, naťahovať sa, tancovať a pod. AIBO podobne ako psy vyrastá zo šteňaťa v dospelého psa. Má schopnosť učiť

sa a jeho pán ho môže učiť jednotlivé činnosti. Robot sa však učí aj sám na základe podnetov z okolia.

V roku 2006 bola zastavená jeho výroba čo zapríčinilo vývin zvláštneho fenoménu v podobe vzniku AIBO "nemocníc" a centier poskytujúcich náhradu dielov až po vyčerpanie ich zásob. Po opotrebovaní sa a následnej "smrti" robotického psíka im mnoho majiteľov vystrojilo pohreb pri ktorom oplakávali ich stratu. ⁵⁴

Mnoho z týchto pohrebov bolo vykonaných ako bežné ľudské pohreby v podobe slávnosti.

V chráme Kofujuki pri Tokyu bolo vykonaných okolo 800 pohrebov Aiba, počas ktorých boli prítomní mnísi ktorí sa modlili za ich duše.

Jeden z mníchov miestneho chrámu tvrdí, že nevidí nič zlé na pohreboch štvornohých priateľov napriek ich robotickému druhu. „Všetky veci majú kúsok duše.“⁵⁵

Tento fenomén znázorňuje dôležitý podiel roztomilosti v oblasti sociálnej robotiky, nakoľko to bol práve výzor a správanie AIBO psíka ktoré ovplyvnilo vzťah ich majiteľa ku nim v podobe starostlivosti, niekedy priam lásky.



Obr.20 pohreb Aibo robotov

⁵⁴ MCCURRY, Justin Japan: robot dogs get solemn Buddhist send-off at funerals. Tokyo, 3.5.2018 [cit.5.6.2018]
dostupné na: <<https://www.theguardian.com/world/2018/may/03/japan-robot-dogs-get-solemn-buddhist-send-off-at-funerals>>

⁵⁵ SHERWOOD, Harriet. Robot monk to spread Buddhist wisdom to the digital generation. 26.4.2016 [cit.5.6.2018]
dostupné na: <<https://www.theguardian.com/world/2016/apr/26/robot-monk-to-spread-buddhist-wisdom-to-the-digital-generation>>



Obr.21 nová verzia Aibo, 2018

3.2.3. Paro

Robota *Paro* z dielne japonského dizajnéra Takanori Shibatu je možné vnímať v rôznych vrstvách. *High-tech* mláďa tuleňa neposkytuje len zážitok z vnímaného objektu, ale plní aj nemalý úžitok v podobe liečebnej pomôcky pre osoby trpiace Alzheimerovou chorobou, prípadne inými formami demencie, slúžiaci ako náhrada živého zvieracieho mláďaťa, so simuláciou vybraných živočíšnych činností a emócií (podobne ako pri AIBOvi).

Plyš, ako matéria sama o sebe, simuluje v človeku pocit bezpečia, tepla, pohladenia niekym iným. V prípade Paro robota je dôležitou zložkou jeho tela. „Systém odmiem vyevolvoval tak, že motivuje ku namáhavým činnostiam zvyšujúcim šancu na prežitie a rozmnoženie sa. Jedným z typov odmiem je pôžitok z roztomilosti. Zabezpečuje mláďatám väčšiu šancu, že budú kŕmené a ochraňované. Preto častejšie dosahujú reprodukčný vek a odovzdávajú ďalej svoje roztomilé gény.“⁵⁶

⁵⁶ STANOVÁ, Magda Algoritmy v umení. Systém odmiem. Akademe výtvarných umění, 2015. ISBN 978-80-87108-04-8

Haptickosť plyšu a teda aj tuleňa, pripomína živú bytosť, zvieru, ktoré vďaka použitiu súčasných technológií reaguje na zvuk, pohyb a dotyk. Tento pôžitok z hebкости a roztomilosti tulenieho mláďaťa stimuluje v subjekte ochranársky pud a teda vyvoláva potrebu opätovného záujmu o objekt, čo môže v istej miere výrazne napomáhať pacientom k trénovaniu ich mysle.

Paro vyvoláva potrebu k fyzickému kontaktu, stáva sa seberovnou bytosťou, napriek vedomiu, že ide o kontakt s neživým objektom, robotom. Zmyslová skúsenosť z reakcií na robota Paro v kombinácii s jeho roztomilým výzorom je natoľko intenzívna, že potláča „skutočnosť neživosti“.

V danej situácii vzniká otázka, prečo bolo zvolené mláďa Tuleňa grónskeho. Predstavené mláďa spĺňa v podstate všetky pravidlá *Kindchenschemy* ktorá podrobne predstavuje vizuálne charakteristiky jednotlivých znakov jedinca a hodnotí ich kombinácie a tým aj celkovú mieru roztomilosti danej bytosti.

Podľa Joel Gn sú takéto sociálne roboty lepšie znášané práve keď nesú podobu nejakého iného cicavca ako človeka alebo humanoida ktorý je signifikatne odlišný od ľudského jedinca. V takomto prípade je možná deformácia prínosná a rozširuje pozornosť ktorú subjekt prejavuje odlišnému, *non-human* objektu.⁵⁷

„Větší proporce hlavy v porovnání s tělem. Vysoké oblé čelo, převaha mozkové lebky nad obličejovou. Velké a nízko položené oči. Oblé lícní partie. Oblá tělesná forma, měkký povrch těla. Krátké, tlusté končetiny.“⁵⁸

„Pokud vykazuje objekt tyto znaky, spouští u člověka pečovatelské reakce a typické ochranné reakce vůči dětem. Stejně tak vnímáme ako roztomilé ta zvířátka, kterým jsou vlastní některé z výše uvedených konfigurálních znaků.“⁵⁹

Po vzhliadnutí niekoľkých videí s robotickým tulením mláďaťom v akcii je možné zistiť, že je naplnený účel za ktorým bol vytvorený. Ruky starého človeka sa dotýkajú hebkej, umelej srsti, prechádzajú po guľatej hlave so žmurkajúcimi,

⁵⁷ GN, Joel. Designing Affection. On the Curious Case of Machine Cuteness. z DALE, Joshua Paul a kol. The Aesthetics and Affects of Cuteness. Routledge, 2017. ISBN 978-1138998766 p.184

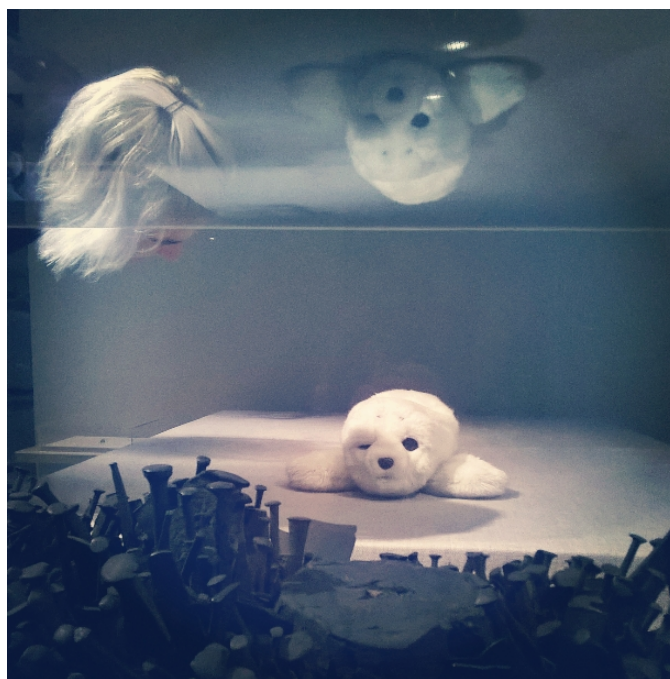
⁵⁸ MIKŠ, František. Gombrich. Tajemství obrazu a jazyk umění. Barrister & Principal, 2008. ISBN 8073640453 str.123-125

⁵⁹ tamtiež.

vyplašenými, čiernymi očami, niekedy je možné vidieť pacienta ako pritíska tvár k tomuto neživému objektu, prihovára sa mu, ako keby to bolo jeho domáce zvieratko, prípadne vnúča. Pri opätovnom uvedomení si, že ide stále len o spleť elektronických súčiastok a softvéru, obaleného do haptickej, umelej srsti, začína vizuálny obsah videa vyznievať pomerne nezvyčajne.

Tohto konkrétneho robota som mala možnosť vidieť v rámci výstavy *Persona* s podtitulom *Strangely Human* (2016)⁶⁰ v parížskom *Musée du quai Branly*, ktorá bola venovaná práve vzťahom človeka k objektom a ich transformácii v ľudskú podobu až animáciu.

Daný objekt ma zaujal hneď pri vstupe do miestnosti, v ktorej plyšové telo malého tuleňa pôsobilo dosť nečakane, v kontraste s ostatnými prezentovanými exponátmi v podobe robotickej nevesty alebo malých, drevených sošiek falického tvaru. Úlohou miestnosti, v ktorej bol daný objekt zobrazený, bola simulácia spálne. Tlmené osvetlenie a biely matrac, na ktorom bol robot-tuleň nainštalovaný, pôsobili posvätným dojmom a samotný objekt v prezentovanom kontexte vyznieval ako totem, prípadne niečo, čo disponuje duchovnou silou.



Obr.22 *Paro* v *Musée du Quai Branly*, Paríž 2016

⁶⁰ sprievodný text k výstave dostupný na: < <http://www.quaibrantly.fr/en/exhibitions-and-events/at-the-museum/exhibitions/event-details/e/persona-36255/> > [cit.5.6.2018]

3.2.4. Robotický mních

Okrem terapeutických plyšových zvierat a robotíh domácich miláčikov sa prostredníctvom umelej inteligencie začína riešiť aj duchovný život. V Číne bol vytvorený malý robotí budhistický mních Xian'er (2011), ktorý zodpovedá na 20 jednoduchých otázok ohľadom budhizmu a života, prostredníctvom dotykovej obrazovky ktorú má na bruchu. Je umiestnený v 500 rokov starom budhistickom chráme v Pekingu. Bol vytvorený ako kresba od jedného mnícha ktorý prišiel do tohto chrámu žiť. Má slúžiť ako duchovný poradca pre ľudí ktorí trávajú viac času na internete ako mimo neho.

Je, malý, holohlavý, odetý do žltého rúcha s prekvapeným výrazom v tvári.

"Buddhists should not only seek enlightenment through daily learning, meditation and cultivation to gain positive energy from Buddhist doctrine. They should also contribute more to society, by transforming their own gains, kindness, compassion and wisdom to others through the internet and new media."⁶¹

V tomto prípade slúži roztomilá estetika zostrojeného robotického mnícha v kombinácii s oslovovaním verejnosti prostredníctvom nových médií a internetu ako nástroj pre šírenie budhistického učenia.

⁶¹ SHERWOOD, Harriet. Robot monk to spread Buddhist wisdom to the digital generation. The Guardian, 26.4.2016 [cit.5.6.2018] preklad z rozhovoru s majstrom Xuechengom: Budhisti by nemali hľadať osvietenie len prostredníctvom denného učenia, meditácie a kultivácie pre získanie pozitívnej energie z budhistickej doktríny. Mali by sa rovnako venovať spoločnosti transformovaním svojich vlastných dosiahnutých cieľov, dobroty, súcitu a múdrosti ostatným prostredníctvom internetu a nových médií.

3.3. Genderové stereotypy pri humanoidoch

Narozdiel od "zvieracích" a iných menších robotov ktoré niesú humanoidmi a sú v podstate bezpohlavnými, pri humanoidoch sa v procese zostrojovania daného robota používajú podobné merítka ako pri živej ľudskej bytosti.

Humanoidy sú väčšinou rozdeľované podľa gendru na mužské a ženské, pričom narážame na problém s ktorým sa ešte aj v dnešnej dobe spoločnosť snaží popasovať. Mužské humanoidy prezentujú vizuálne a behaviorálne atribúty robotickej roztomilosti - teda fyzická bezbrannosť, lingvistická slabosť alebo detské rysy v chovaní. No pri ženských humanoidoch okrem tejto formy roztomilosti a naivity je tu badať určitý stupeň sexualizácie. Tento stupeň sexualizácie rastie súbežne so schopnosťou ženského androida rozumieť napr. vtipu alebo irónii, teda rastie jej inteligencia a zároveň klesá stupeň roztomilosti.⁶²

3.3.1. Postfemboty a gynoidy

Ženské androidy nesutále podliehajú gendrovým stereotypom sprevádzajúcim nevyváženú silu prevažne mužských vedcov a heteronormatívnu, patriarchálnu spoločnosť ktorá ich vytvára či už vo fikcii alebo v reálnom živote. Japonský robotický model ženských androidov alebo gynoidov stavia na tradičných gendrových rolách vo svojom vlastnom konzervatívnom kultúrnom kontexte.

Pri ženských androidoch nastáva najväčší problém pri sex-robotoch, proti ktorým sa postavila napr. feministická antropologička Kathleen Richardson ktorá tvrdí, že sexuálny vzťah medzi človekom a robotom je v drvivej väčšine prípadov vzťah medzi ľudským mužom a robotickou ženou a mal by byť zakázaný na základe etických zásad, nakoľko presadzuje asymetrický typ vzťahu a podporuje správanie ktoré presadzuje nútenú prostitúciu, obchod s bielym mäsom a opäť objektifikuje ženu a tým ju ohrozuje.⁶³ Vytvorila kampaň

⁶² LEYDA, Julia. Cute Twenty-First Century Post-Fembots. z DALE, Joshua Paul a kol. *The Aesthetics and Affects of Cuteness*. Routledge, 2017.

ISBN 978-1138998766 p.153-154

⁶³ tamtiež. p.156-157

Campaign Against Sex Robots (2015) ktorá popisuje práve ženské a aj detské roboty využívané na sex a ich potenciálne zlý dopad na spoločnosť. ⁶⁴

3.3.2 Gabriel

Tento rok však vznikol prvý mužský *sex-doll* Gabriel, ktorý je rovnako ako ženské hyperfemínne sex-roboty, hyper-maskulínnou figurínou s dokonalým telom. Hneď po uvedení na trh firma Synthetics (výrobca realistických sex-figurín) potvrdila vyrovnanie tržieb za predaj ženských i mužských *sex-dolls*.⁶⁵ Je teda len otázkou času, kedy na trh príde aj prvý mužský sex-robot a druhou otázkou ostáva, či tým utíchnu protesty proti tomuto typu robotov, alebo odpor ešte viac zosilnie.



Obr.23 Gabriel - sex-doll, z videoreportáže pre Vice, 2016

⁶⁴ <<https://campaignagainstsexrobots.org/the-asymmetrical-relationship-parallels-between-prostitution-and-the-development-of-sex-robots/>>

⁶⁵ [s.n.] videoreportáž z Vice. Vice, 12.5.2018 [cit.5.6.2018]
dostupné na: <https://www.vice.com/en_us/article/kzxvme/the-worlds-first-hyperrealistic-male-sex-doll-is-really-something>

3.4. Robotic Art

Problémom umelej inteligencie a robotiky v umení je ten, že väčšinou tieto diela nebývajú roztomilé, skôr naopak, v divákovi môžu navodzovať neistotu a do istej miery aj strach a obavy.

Rovnako ako pri humanoidoch aj v tomto prípade platí pravidlo miery inteligencie daného robota a estetika jeho výzoru. Platia podobné vzorce ako pri humanoidoch a iných robotoch, kedy ide o mieru ich schopností (po presiahnutí určitého bodu skĺzanie do uncanny valley), jeho estetika, ale aj vzťah medzi daným robotom a človekom.

3.4.1. Paul Granjon

Paul Granjon je francúzskym umelcom ktorý sa zaoberá zostrojovaním *lo-tech* robotov a humanoidov, pričom pracuje s ich estetikou a finálnou prezentáciou.

Vyvinul zaujímavý performatívny formát vedenia prednášok v ktorých prezentuje svoj výskum a následné demonštrovanie *homemade* robotov za sprievodu hudby a suchého humoru. Tieto prednášky sprostredkúval prostredníctvom televízneho programu v 90-tych rokoch s dnes aj prostredníctvom svojho youtube chanellu - Paul Granjon so seriálom *2 Minutes of Experimentation and Entertainment* (natáčaný v roku 1996).

Okrem vystavovaní a performance organizuje aj workshopy "know-how" na umeleckých vysokých školách.

3.4.2. Fluffy Tamagotchi

V jednom z jeho dielov vyššie spomínaného seriálu predstavuje proces výroby chlpatého Tamagotchi robota, ktorý má rovnaké potreby a funkcie ako klasické Tamagotchi s prihliadnutím na silnejšiu interakciu subjektu, nakoľko ho treba fyzicky nakrmiť (gumenými cukríkmi v tvare malých hamburgerov) a odstrániť po ňom "výkaly" v podobe modrej tekutej hmoty. Má telo plyšového medveďa

bez hlavy, pričom emócie vyjadruje zvukmi ktoré autor nahral s použitím svojho hlasu alebo prostredníctvom obrazovky zabudovanej v brušku s rovnako jednoduchou grafikou ako má klasické Tamagotchi ktoré zobrazuje veľmi staré, dnes už priam retro emotikony.

Celkový zjav popisovaného robota pôsobí do značnej miery chaoticky a dal by sa zaradiť do kategórie creepy-cute, teda do určitej miery roztomilo-pôsobiaci malý robot, ktorý je úplne závislý od ľudskej interakcie a kontaktu s plyšovým telom, no zároveň bezhlavý tvor s trhavou telesnou motorikou. (pojmu creepy-cute sa viac budem venovať v nasledujúcej kapitole).



Obr.24 Paul Granjon - Fluffy Tamagotchi, 2 Minutes of experimentation and entertainment 1998

3.4.3. Furman

Paul Granjon so svojimi výtvormi častokrát interaguje v rámci krátkych performance v ktorých demonštruje možnosti svojich diel. Príkladom takejto interakcie je záznam z performance, nazvaná *Kicked by Furman*, kde v krátkom časovom úseku obrneného vynálezcu skopne k zemi veľký chlpatý robot pneumatického typu. Samotný akt kopnutia, predvádzaný pneumatickým robotom je sterilný a vyžaruje auru chladnej technológie. Avšak spôsob, akým k nemu pristupuje autor diela transformuje tento akt v niečo bežné a rutinné.

Videný vzťah autor-dielo, človek-robot je familiárny a priateľský, do istej miery možný interpretovať ako vzťah spolubývajúcich z televíznych sitcomov.

Inšpiráciou pre vytvorenie spomínaného robota mu bol jeho sen.

„I saw Furman in a dream, shortly after being awakened by the police telling me there had been a theft attempt on my car.“

„I sketched the creature in my diary in the morning: a 6 foot furry thing with no arms and furry legs, delivering karate kicks in the air. A few weeks later, I decided to build the creature.“⁶⁶

Mnoho z jeho robotov nepôsobí roztomilým dojmom, no v kombinácii s jeho osobou, silným francúzskym akcentom v hovorovej angličtine a zjavom tvoria dohromady obraz tak trochu šialeného vedca so svojimi nedokonalými, domácky vyrobenými robotími kamarátmi.

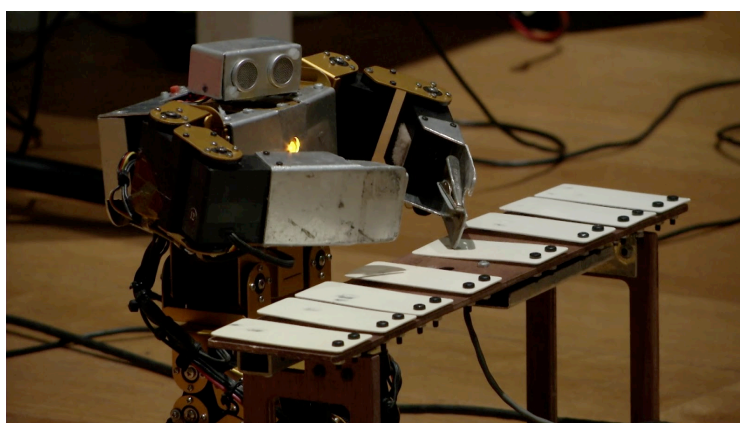


Obr.25 Paul Granjon a Furman, 2003

⁶⁶ [s.n.] v interview pre WeMakeMoneyNotArt, 6.4.2006 dostupné na: < http://we-make-money-not-art.com/interview_of_pa/> [cit. 5.6.2018] preklad: „Furmana som spatril vo svojom sne, krátko na to zobudený políciou oznamujúc mi že sa niekto pokúsil ukradnúť moje auto. Ráno som naskicoval stvorenie do denníka: 6 stôp vysoká, chlpatá vec bez rúk, s chlpatými nohami ktorými rozdávala karate kopy. O pár týždňov neskôr som sa toto stvorenie rozhodol zostrojiť.“

3.4.4. Mofo

Niektoré roboty však modifikuje do roztomilejšej podoby aby ich tak zbavil určitých prvkov ktoré pôsobia ohrozujúcim dojmom. Učiniť tak aj v prípade malého 35 centimetrov vysokého humanoida Mofo, ktorý je jeho pomocníkom pri jeho prezentáciách a performancie. Ide o tzv. "hobbyist" humanoida, ktorý je schopný (záleží od naprogramovania) vykonávať pomocné alebo jednoduchšie ľudské práce. Pretransformoval ho do (podľa jeho slov) "owly" štýlu, takže má v sebe zabudované dve veľké oči pripomínajúce malú sovičku. Predviedol ho na festivale *Ars Electronica* (september 2008) v podobe "disco dance performance", kde spolu s robotom tancujú do hudby v štýle disco. Neskôr pre Mofa vytvoril aj malý syntetizátor na ktorom vie Mofo zahrať pieseň s názvom *The Future*.



Obr.26 a 27 Paul Granjon - Mofo playing, 2015(hore), Disco Dance, 2009(dole)

3.4.5. Autistic Machines (2012)

V prípade tohto projektu od Billa Vorna a Lousie Philippe-Demersa ide primárne o správanie sa robotov čo im dodáva aspekt organickosti a života. Ide o súčasť projektu DSM-VI - inštaláciu stvorení vyjadrujúcich symptómy "abnormálnych" psychologických správanií a niektorých závažných mentálnych porúch ako poruchy osobnosti, neurózy, paranoja, derpesia, ai.

Tieto robotické bytosti sú aktérmi ktorí znázorňujú jednotlivé správania sa a stavy. Boli zostrojené tak aby vyzerali, že sa vnútorne pasujú s jednou z duševných porúch. Ich výzor je však pomerne abstraktnou štruktúrou kombinácie plastu, silikónu a hliníka, len veľmi slabo pripomínajúci akúkoľvek žijúcu bytosť.

Sú to voľne-otáčajúce sa vežičky na ktorých je pripevnené pneumatické robotické rameno. Na tomto ramene sú umiestnené dve *pan-tilt* - otočné kamery a reproduktory, ktorých kompozícia veľmi vzdialene pripomína ľudskú tvár. Majú v sebe zabudovaný software na rozpoznávanie tvárí. Namiesto sledovania divákov však pri zachytení tváre odvrátia "zrak" a snažia sa jej vyhnúť. Tento software nieje dokonalý a má svoje limitácie a tak niekedy roboty vidia tváre aj tam kde niesú a "smutne" pozerajú do steny alebo stropu.⁶⁷

Síce na nich nebadáť typické prvky roztomilosti ani vo výzore ani v správaní, no vnímanie ich pohybov a predstava že ide o ťaživý duševný stav ktorý prežívajú vzdudzuje v divákovi do značnej miery pocit ľútosti a bezmocnosti z toho, že im nemôže nijako pomôcť.

⁶⁷ HERATH, Damith, KROOS, Christian Stelarc. Robots and Art. Exploring an Unlikely Symbiosis. Springer, 2016 ISBN 978-981-10-0321-9 (e-book) p. 374-375



Obr.28 Ben Vorn, DSM-VI (2012)

3.5. Záver

Z vyššie uvedeného sa dá tvrdiť že roboty sú vzťahovými výtvormi, ktoré nepotrebujú čakať na našu predstavivosť aby sme ich rozpohybovali. Prezentujú sa ako už naanimované bytosti pripravené na vzťahy a interakciu. Sľubujú reciprocitu a na rozdiel od tradičných hračiek nie sú pasívne. Prezentujú sa ako keby mali svoje vlastné potreby a dušu.

Otázkou na záver preto ostáva, či sa neustálym podmaňovaním a potrebou vlastniť niečo/niekoho nevraciame späť do minulosti, kedy pri sobášoch nebolo možné povedať nie (viď. robotické svadby), veľa živočíšnych druhov bolo a je zotročovaných pre ľudské pobavenie a potreby a ženy a deti (hlavne) boli komoditou. Zároveň je otázne, do akej miery by tejto artificijálnej entite mala byť sprístupnená autonómnosť.

4. AMBIVALENCIA ROZTOMILOSTI

Okrem sveta umelej inteligencie a robotov existuje množstvo sociálno-kultúrnych fenoménov ktoré do určitej miery pôsobia a aj zámerne pracujú na poli roztomilosti. Nie vždy však ide o priamočiaru podobu roztomilosti tak, ako býva najčastejšie vnímaná a to v pozitívnom a prevažne nevinnom zmysle. Ide však o vcelku rozporuplnú škálu odvodenín roztomilosti a jej chápania a využívania.

Vybrané z nich priblížim v nasledujúcej kapitole.

Ide o veľmi široké spektrum sociálnych javov od využívania roztomilosti ako nástroja politickej moci, tzv. *soft power* až po veľmi špecifický sexuálny fetiš akým je napríklad *parafilický infantilizmus*⁶⁸.

V konjunkcii roztomilosti a jednej z jej deviácií ako *gross-cute*, *creepy-cute*, *agressive-cute*, je zámerom umelcov skôr o niečom kriticky rozmýšľať než ako stelesňovať samotnú roztomilosť a jej vzťah a interakciu s divákom.

V úvode tejto kapitoly popíšem tieto hraničné prípady roztomilosti a jej estetiky najprv na príkladoch zo súčasnej spoločnosti a pop-kultúry a neskôr aj na konkrétnych dielach umelcov.

4.1.Cuteness Overload

Po zadaní tohto slovného spojenia do internetového vyhľadávania sa človeku zobrazia fotografie a obrázky priam až šialene roztomilých zvieratiek - tento výraz má práve označovať niečo, čo je až nepopísateľne roztomilé a vyvoláva to v ľuďoch emocionálne odpovede. Zároveň ale množstvo ľudí môže pociťovať presýtenosť tohto javu - *cuteness overloaded*. Táto presýtenosť bola základom pre vznik rôznych derivácií roztomilosti.

⁶⁸JĄSKOWIAK, Wojciech Oronowicz, SIWAK, Magdalena. Paraphilic infantilism. The analysis of selected cases presented in media with reference to the etiological hypotheses. ResearchGate, april 2017 [cit.5.6.2018] dostupné na: <https://www.researchgate.net/publication/315841974_Paraphilic_infantilism_The_analysis_of_selected_cases_presented_in_media_with_reference_to_the_etiological_hypotheses>

4.1.1. Kimokawaii (キモカワイイ)

Dôvodom, prečo vznikli odvodeniny kawaii ako *kimokawaii* – *creepy cute* (desivý ale zároveň roztomilý), je predovšetkým presýtenosť roztomilosťou v japonskej pop-kultúre.

Hiroshi Nittono vo svojej práci popisuje presýtenosť trhu *kawaii* estetikou a oddôvodňuje tým tak vznik nových odnoží *kawaii*.⁶⁹ Došlo až k takému stupňu presaturovanosti roztomilosti že na mnoho ľudí pôsobí priam odpudivým dojmom. Množstvo videoklipov J-popových (J-pop - označenie pre japonský pop, podobne ako K-pop - kórejský pop) skupín sa na youtube šíri v kompiláciach označených slovami ako "weirdest", "wtf" a "worst", práve pre ich vizuálnu superpresýtenosť.

Dobрым príkladom tejto presýtenosti vo svojej tvorbe je speváčka a *kawaii* performérka Pamyu Pamyu s videoklipom *Pon Pon Pon*, ktorá je vyznávačkou mimoriadne roztomilého štýlu, no cover albumu *Nanda Collection*(2013) je ukázkou *kimokawaii* štýlu.



Obr.29 Kyary Pamyu Pamyu, *Nanda Collection*(2013), *kimokawaii* cover albumu

⁶⁹ NITTONO, Hiroshi. The Two-layer Model of 'Kawaii': A Behavioral Science Framework for Understanding Kawaii and Cuteness. *East Asian Journal of Popular Culture* 2.1, 2016 p.79–95.

Túto odvozeninu kawaii umelci využívajú pre odlíšenie sa od väčšiny ako aj napr. speváčka Momoka Kinoshita ktorá patrí do dievčenskej j-popovej skupiny AKB48, ktorá má približne 90 členiek, čo je úplne bežný počet členov pre japonskú dievčenskú popovú skupinu. Uniformovaný vzhľad všetkých členiek zoskupenia dohnal *Momoku* k vytvoreniu si vlastného osobitého štýlu v podobe *gurokawaii*.⁷⁰

4.1.2. Gurokawaii (グロカワイイ)

Koncept *gurokawaii* je podobný konceptu *kimokawaii* ale jeho obsah je viac sadistický a krvavý. Práve pre *Momoku* sa stal *gurokawaii* look jej signatúrou. Tento cosplay však smie používať len keď nemá vystúpenie so skupinou a preto robí *gurokawaii* cosplay na cestách šinkanzenom. Aj to však robilo problém manažérovi skupiny, nakoľko jej kostými boli nasiaknuté umelou krvou a boli až príliš sadisticky-vyzerajúce.⁷¹

4.1.3. Gloomy

Gurokawaii ako štýl nemá ustálenú podobu a je veľmi pružným a formujúcim sa štýlom. Jedným z ďalších príkladov estetiky *gurokawaii* je kreslená postavička ružového medvedíka *Gloomyho* (2000), ktorého jeho autor Mori Chack vytvoril ako reakciu na Hello Kitty, ktorej ružovou *cuteness* je presýtený celý svet. Ide o 2-metrového, ružového medvedíka s veľkými očami, ktorý ma krvavé pazúry. Jeho príbeh začína tým, ako ho malý chlapec nájde ešte ako malé medvieďa. *Gloomy* však rastie a stáva sa z neho krvilačná šelma. Nasleduje masakrovanie malého chlapca, a prvotná vlna roztomilosti sa transformuje v brutálny akt násillia, kde *Gloomy* vytrháva malému chlapcovi

⁷⁰B, Rachel. Kimokawaii: Both Cute and Gross at The Same Time. Tofugu.com, 18.6.2013 [cit.5.6.2018]

dostupné na: <<https://www.tofugu.com/japan/kimokawaii/>>

⁷¹ASHCRAFT, Brian. This isn't kawaii. It's disturbing. Kotaku.com, 23.8.2012 [cit.5.6.2018] dostupné na: <<https://kotaku.com/5937180/this-isnt-kawaii-its-disturbing>>

črevá z tela, vykopáva ho do výšky a driape ho pazúrmí. Napriek brutálnosti videného aktu sa na konci zmasakrovaný chlapec usmieva a teší.



Obr.30 Gloomy

4.1.4 Return to Castle Woofenstein (2018)

Okrem japonského kawaii sveta vznikajú na poli počítačových hier a animovaných seriálov obdobné diela.

Za *gurokawaii* by sa dala považovať aj modifikácia počítačovej hry *Wolfenstein* (1984), ktorej ústredným motívom bola druhá svetová vojna a zájanie zombie vojakov z radov SS.

Nový mód tejto hry *Return to Castle Woofenstein* je jej roztomilým módom, ktorý po nainštalovaní zmení nacistických zombie vojakov za nemeckých ovčiakov. Namiesto zbrane ktorou sa hráč bráni a strieľa je v dolnej časti obrazovky umiestnená dvihnutá pravica ktorou hráč hladká psíkov ktorí skáču a behajú okolo tak aby ich uklúdnil a tí sladko zaspia v sprievode záplavy ružových srdiečok. ⁷²

⁷² SRP, Honza. Miesto střílení nácků v nové modifikaci Wolfensteina hladíte pejsky. Bonusweb.cz, 20.3.2018 [cit.5.6.2018]
dostupné na: <https://bonusweb.idnes.cz/wolfenstein-woof-psi-hry-modifikace-d72-/Novinky.aspx?c=A180319_145119_bw-novinky_srp>

Okrem výmeny strelby za pohladenie a nacistov za psíkov je v hre pozmenený aj interiér spleti chodieb v ktorom sa dej hry odohráva. Namiesto vlajok ríšskeho Nemecka visia na stenách obdoby týchto vlajok s otláčkou psej labky namiesto svastiky.



Obr 31. a 32. Return to Castle Wolfenstein(2018), printscreeny

4.2. Soft Power

Vo väčšine prípadov je niečo čo je roztomilé zároveň považované za niečo čo potrebuje našu ochranu a je nám tak trochu podradené. Existuje však prípad, kedy je roztomilosť nástrojom podmaňovania a je, mnohokrát nevedome, nadriadenou. Ide o takzvanú *soft power* (jemnú silu) a to nielen v kontexte emocionálnej reakcie subjektu na roztomilý objekt.⁷³

⁷³ PRAMAGIORRE, Maria. I'll Be Dancin. American Soldiers, Cute YouTube Performances, and the Deployment of Soft Power in the War on Terror. z DALE, Joshua Paul a kol. The Aesthetics and Affects of Cuteness. Routledge, 2017. p.108

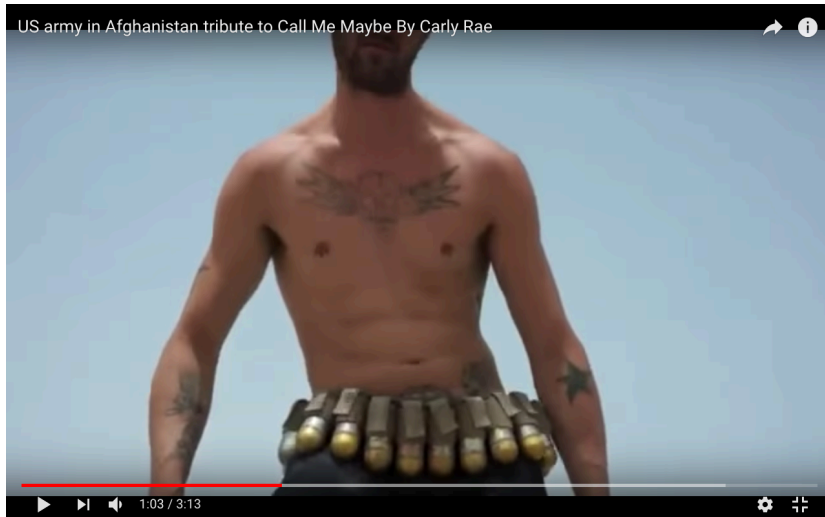
4.2.1. Call me maybe

Tento pojem spája Maria Pramaggiore vo svojej eseji s vládnymi a politickými kruhmi a ich záujmami, kde *soft power* je súčasťou ich celkovej sily spolu s *hard power*, teda viditeľnou mocou napr. v podobe vojenských zásahov. Táto jemná časť je využívaná obzvlášť pre získavanie dojmu nevinnosti a dobra, zastierania negatívnych historických udalostí ale aj vládných činov v súčasnosti.⁷⁴

Popisuje konkrétne prípad amerických vojakov v Iraku a Afganistane, ktorí natáčali *cover* verzie populárnych hudobných hitov a šírili ich prostredníctvom YouTube kanálu.

V prerábke klipu *Call Me Maybe* (Carly Rae Jepsen) podľa už prerobenej verzie od skupiny cheerleaderiek cítiť napriek veselej melódii a usmievajúcim sa vojakom určitú trpkosť. Naprieč celým videoklipom vidieť zábery s mladými, vypracovanými sexi mužmi ktorí majú nacvičenú choreografiu a pohyby napodobňujúce spomínané roztlieskavačky. Táto feminínna performance je jedným zo znakov roztomilosti. Komentáre pod týmto videom ukazujú nadšenie divákov, všetci sú nimi očarení, neraz badať silne emocionálne-podfarbené komentáre s božím požehnaním v závere príspevku. V tomto klipe, ale aj iných paródiach pesničiek vojakov na populárne videoklipy vidieť scény kde sa tancujúci vojaci vykláňajú z obrneného transportéru, choreografiu so samopalmi alebo nábojnicový pás na žensky-krútiacich sa bokoch vojaka. Roztomilé výrazy tváří sexi vojakov a nedokonalá choreografia v kombinácii s faktom že ide o silných, svalnatých mužov "vycvičených zabíjať" si podmaňuje celé davy (video malo vyše 4 miliónov vzhliadnutí) a spomínané zbrane ktoré sú nástrojom podmaňovania, hrubej sily a zabíjania tu sú občasnými výkrikmi v tejto inak dokonalej a pozitívnej inscenácii.

⁷⁴ tamtiež. p.95-98



Obr.33 a 34 printscreen z klipu Call Me Maybe v prevedení americkej armády v Afganistane

4.2.2. Pink Globalisation

Dievčenské oddelenia veľkých odevných značiek sú preplnené ružovou. Prechádzame regálmi plnými *fast fashion* módy lákajúcej intenzívnymi farbami s odkazmi na obrazy z popkultúry. Veselá tvár mačičky *Hello Kitty* je už klišé symbolom spájaným s obrazom šťastných dievčat prihovárajúcich sa z banerov výkladných skríň. Veselá figúrka mačičky ako kultúrna ikona a symbol infantilnosti a nevinosti v sebe odráža aj expanznú globálnu silu japonskej popkultúry posledných dekád.

Spoločnosť *Sanrio* vytvorila *Hello Kitty* v 70-tych rokoch ako ženský charakter vo veku tretiačky základnej školy žijúci v Londýne (v 70-tych rokoch v Japonsku bol Londýn veľkým trendom). Neskôr sa trh rozširuje do Európy a USA a *Hello Kitty* sa stáva symbolom tzv. ružovej globalizácie.

Jej roztomilosť a súčasne nostalgia za detstvom kvôli jej veku pôsobí dojmom, že Japonsko je niekym ako malým, nevinným dieťaťom o ktoré sa treba starať. Stavia sa do role obete a niečoho, čo rozdáva len roztomilosť, kľúčenky a cukríky, zanedbávajúce pri tom spomienky na všetky temné stránky japonskej histórie.

Okrem tohto faktu je ďalšiou ambiguitou aj to, že *Hello Kitty* je feminínnym charakterom ktorý dobýva svet, no pochádza zo sveta ktorý je drvivou väčšinou maskulínnym. Zároveň je možné nájsť jej podobizeň na akomkoľvek predmete počínajúc prezervatívami, končiac rakvou.



Obr.35 Hello Kitty rakva



Obr. 36 Jason Freeny, Hello Kitty Fetus (2010)

4.2.3. Kumamon

Hello Kitty tak prezentuje efektívny nástroj propagácie a popularizácie schopný nepriamo a efektívne komunikovať vybrané politické obsahy. Či už ide

o formovanie obrazu krajiny ako niečoho primárne roztomilého a nevinného, alebo prezentáciu iných komerčných obsahov. Značku *Hello Kitty* tak možno v danom kontexte vnímať ako ambasádora Japonska vo svete.

Atraktivita tohto vzorca je aktívne užívaná v súkromnom sektore v podobe charakteru plošne značeného ako *yuru-kyara*.

Yuru-kyara je ľubovoľný charakter, prevažne prítulného vzhľadu ktorý reprezentuje mestá v Japonsku, ich priemysel, úrady, letiská. Je niečím ako maskotom ale úplne odlišným typom maskota aký je známy v západnom svete, prevažne pri športových, ktoré majú tendenciu byť len akýmisi zabávačmi cez prestávky zápasov.⁷⁵

Jedným z najpopulárnejších *yuru-kyara* súčasnosti je *Kumamon*, ktorý je niečo ako PR manažér pre prefektúru Kumamoto na ostrove Kyushu, ktorá je prevažne poľnohospodárskeho charakteru a nikdy nebola ničím známa alebo lákavá pre turistov. Pri zavedení šinkanzenovej linky do prefektúry Kumamoto sa miestna vláda rozhodla podporiť popularitu svojho mesta vytvorením svojho *yuru-kyara*. V roku 2010 tak vzniká *Kumamon*, tučný medveď s čiernou srstou, červenými lícami a vypleštenými očami. Za dva roky sa danej prefektúre podarilo vďaka jeho roztomilosti veľmi zbohatnúť a posilniť tak celú ekonomiku ostrova. Napriek tomu že *Kumamon* nieje súčasťou komerčnej značky akou je *Hello Kitty*, získal si obrovskú popularitu. Pri oslave jeho narodenín nechýbala torta, darčeky a davы ľudí vo vytržení. Po zemetrasení v roku 2016 bol jeho twitterový účet zaplavený tisíckami príspevkov s otázkou či je v poriadku. Ľudia sa modlia za neho a prefektúru Kumamoto. Fiktívna postava *Kumamon* sa stáva nielen miestnym symbolom ale aj niečím ako miestnym bôžikom.⁷⁶

Kumamon je prevažne miestnou celebritou, no v širšom globálnom merítku je to *Hello Kitty*, ktorá rozšírila japonskú *soft power* do celého sveta.

V súvislosti vyššie spomínaných odvođenín *kawaii* prechádzajú premenami aj japonskí *yuru-kyara*, nakoľko aj ich produkcia zažíva obdobie presýtenia sa. Preto tak vznikajú *yuru-kyara* ktoré okrem klasickej *kawaii* roztomilosti disponujú aj divnými alebo tak trochu desivými prvkami.

⁷⁵ STEINBERG, Neil. The new science of cute. The Guardian, 19.7.2016 [cit.5.6.2018] dostupné na: <<https://www.theguardian.com/world/2016/jul/19/kumamon-the-new-science-of-cute>>

⁷⁶ tamtiež.

V tejto súvislosti opäť spomeniem populárneho *Kumamona*, ktorý je subjektom známeho internetového memu, kde všetko čo spraví je pre "slávu satana".



Obr.37 Kumamon meme

Obr.38 Kumamon s miestnymi politikmi

4.3. Ambivalencia roztomilosti v umení

Pokiaľ hovoríme o ambivalencii roztomilosti v umení hovoríme o veľmi širokom spektre možností ako je jej estetika využívaná. Väčšinou ale ide o iné využitie ako len zobrazenie niečoho roztomilého a ľúbivého bez určitej formy posunu ako napr. kritiky alebo poukázania na nejaký problém v spoločnosti. Okrem kritiky môže ísť aj o jej fetišizáciu alebo extrémne preexponovanie do neúnosného stavu.

4.3.1. Sinae Yoo

V kontexte s týmito odvođeninami roztomilosti spoemniem mladú kórejskú autorku Sinae Yoo, v ktorej projekte *Guilt Trip* môžeme nájsť túto ambivalenciu. Ide o sériu videí z ktorej jedno z nich zobrazuje tanečníkov a performerov najatých pre účely slávnostných otváraní obchodov v nákupných štvrtiach v Seoule. V koláži videí vidno maskotov, ktorí sú prehliadaní okoloidúcimi ľuďmi bez povšimnutia. Okrem tanečníkov a performerov v akcii tu vidno aj zábery kde sa títo ľudia v *kawaii* kostýmoch povalujú od únavy na verejných priestranstvách, pripomínajuci bezdomovcov. Divák tak sleduje týchto performerov buď pri ich vystúpení alebo v bode totálneho vyčerpania. V kostýmoch v kombinácii s apatiou okolitého prostredia vytvárajú dojem ako keby boli z inej planéty a môžu v divákovi vzbudzovať ľútosť. Celé toto video je vo forme projekcie veľkého formátu zasadené do rámu simulujúceho interface tabletu.⁷⁷

Druhým videom ktoré bolo prehrávané na monitore boli úryvky z počítačovej hry arkádového typu (väčšinou majú viac levelov, hrajú sa na čas a hrávajú sa prostredníctvom automatov na mince) *Dancing Eyes* (1996) ktorej hlavným cieľom je vyzliecť vyrendrovanú ženskú figúrku do spodného prádla za pomoci malej opičky. Táto postava je v hre ukrytá v bedni, v prípade použitých sekvencií do diela autorky je ukrytá v rybe. K tomuto videu ide paralelne druhé video obsahujúce sekvencie stále hýbajúcich sa mŕtvych rýb a morských zvierat z ktorých sa chystajú urobiť pokrm. Vytvára tak pocit strachu v kontexte tiel-komodít, ktoré stoja na pomedzí života a smrti v oboch prípadoch bezmocne čakajúce na svoj osud.⁷⁸

⁷⁷BLOMFIELD, Ché Zara – sprievodný text k výstave. [s.a.] [cit.5.6.2018] dostupné na: < <http://neumeisterbaram.com/exhibition/sinae-yoo-2/>>

⁷⁸tamtiež.



Obr.39 Sinae Yoo – Guilt Trip -Dancing Eyes 2. (2017), printscreen z videa, Neumeister Bar Am, Berlín 2018



Obr.40 Sinae Yoo - Guilt Trip - Dancing Eyes 1.(2017), Neumeister Bar Am, Berlín 2018

4.3.2. Mike Kelley

Vo svojej tvorbe Mike Kelley využíva často objekty ako plyšové zvieratá, ktoré sú normálne roztomilými detskými hračkami. Tie však pretransformováva do rôznych zhlukov a más a dáva im nový význam. To zobrazuje prostredníctvom média objektov, ktorými sú väčšinou nájdené objekty v podobe plyšových hračiek, detsky-vyzerajúcich kresieb a detských doplnkov, ku ktorých významu

sa však stavia skepticky v rámci spoločenských noriem. Vo vybraných dielach sa zaoberá predovšetkým témou poškodeného detstva a nevinnosti.

Half a Man (1989)

Zhluk zošitých plyšových hračiek silno tvarom pripomínajúci vagínu alebo rozpárané torzo tela, z ktorého vyúsťuje stonožka zošitých za sebou idúcich plyšových hračiek, pretransformováva rozkošné, roztomilé objekty v morfujúci, znepokojivo-vyzerajúci objekt. Okrem témy gendru a rodiny v tomto diele rieši aj asociáciu zaoberajúcu sa remeselnou výrobou ako "prácou žien".⁷⁹



Obr.41 Mike Kelley – *Half A Man* (1989)

⁷⁹WELCHMAN, John C.. Mike Kelley (1954-2012): Ten Tributes. Friends and collaborators remember his work. Frieze.com, 20.3.2012 [cit.5.6.2018]
dostupné na: <<https://frieze.com/article/mike-kelley-1954%E2%80%932012-ten-tributes>>

Ahhh...Youth! (1991)

Ide o sériu 8 frontálnych portrétnych fotografií umiestnených vedľa seba. Sú to portréty plyšových hračiek okrem jednej fotografie, na ktorej je samotný autor. Estetika tejto fotografie, ale aj tých ostatných pripomína klasický "mugshot" zatknutej osoby polícou. Jeho fotografia tak medzi ostatnými pôsobí vcelku znepokojivo, priam pedofilne, ako keby bol votrelcom v detskej izbe.



Obr.42 Mike Kelley - Ahh...Youth! (1991)

4.3.3. Baloon Dog

Signifikantné dielo Koonsovej tvorby, často komentované pre svoju pompéznú cenu a gýčovosť. Na prvý pohľad nablýskaný objekt na pomedzí gýču, ktorý má oslniť diváka. mieša pri ňom populárnu estetiku roztomilosti a gýča, ktorá sa bežne aplikuje pri dizajne komerčného tovaru. Bol často odsúdený na žiariaci objekt pre upútanie pozornosti bez nejakého hlbšieho intelektuálneho obohatenia. V Koonsovom diele vyvstáva otázka nakoľko ďaleko sa dá zájsť s roztomilosťou v umení bez pridania irónie a napriek tomu si stále zachovať atribúty umeleckého diela. Samotný autor sa netají tým, že vo svojej tvorbe usiluje predovšetkým o to, aby sa jeho diela páčili čo najširšiemu publiku. Čo sa týka estetiky tohto diela, prvky roztomilosti badať v jeho výzore, počínajúc jeho nosom v tvare balónového uzlu, ktorý možno čítať ako odkaz na pupok čo je vcelku roztomilou časťou ľudského tela v akomkoľvek veku s neustálou

pripomienkou na narodenie. Čo je mäťúce a aj prekvapujúce je veľkosť tohto objektu. Táto škála má naivný charakter, môže nás vďaka svojej veľkosti vrátiť naspäť do detstva - do detskej perspektívy videnia. Vyvoláva u diváka potrebu zaobchádzať s ním ako s objektom ktorý reprezentuje - balón. Objekt je však vyrobený z kovu. No za týmto faktom narážame opäť na ďalší znak zraniteľnosti a poddajnosti a tým je vysoký lesk kovového povrchu, ktorý pripomína krehké vianočné ozdoby. Tak tu vyvstávajú dve vrstvy krehkosti ktoré sú však len iluzórne. Okrem tejto krehkosti estetika tohto lesklého kovového povrchu svojou farebnosťou (balloon dog bol vytvorený v piatich žiarivých farbách) odkazuje aj ku sladkostiam zabalených do farebného alobalu ako čokoládky alebo farebného celofánu ako salónky a iné cukríky. To môže byť signálom pre kritiku umenia ako spotrebného tovaru dá sa ho teda vnímať vo viacerých rovinách. Dielo napriek tomu prehovára jasne, kópia nafukovacieho zvieratá z balónu vytvorená v nadživotnej veľkosti stavia diváka do pozície dieťaťa túžiaceho sa natiahnúť po krehkom a ľúbivom objekte, ktorý prehovára predovšetkým svojou jasnou farbou a čistým tvarom.⁸⁰



Obr.43 Jeff Koons – Baloon Dog (magenta), Versailles 2008

⁸⁰ LEGGE, Elizabeth. When Awe Turns To Awww... Jeff Koon's Ballon Dog and the Cute Sublime. z DALE, Joshua Paul a kol. The Aesthetics and Affects of Cuteness. Routledge, 2017. ISBN 978-1138998766 p.130-132

ZÁVER

V predkladanej práci som sa zaoberala významom a morfológiou slov *cute* a *kawaii*, kde som narazila na značnú protichodnosť pôvodného významu týchto slov s tým súčasným a s ním aj spojený vplyv na kultúru a umeleckú tvorbu danej éry.

Ďalej som sa stručne venovala behaviorálnym teóriám ohľadom starania sa o potomstvo a istých fyziologických črt pre splnenie kánonu roztomilosti, na čo som neskôr nadviazala vo všetkých ostatných kapitolách.

Zistila som, že na poli umenia a kultúry sa roztomilosť vyskytuje v mnohých podobách, nie vždy je viditeľná a prvoplánová a častokrát ide skôr o správanie sa alebo reakciu subjektu ako o roztomilosť popisovanú na základe určitých konkrétnych estetických parametrov.

Zaoberala som sa roztomilosťou živého (mačky) i artificiálneho života (roboty) a došla k tomu, že ľudstvo sa zaoberá a adoruje stále tie isté predmety a vízie a neustále sa pasuje s tými istými problémami, len forma daných vecí sa s vývojom mení. Súčasne s tým, sa mení a hlavne rastie škála extenzií roztomilosti, predovšetkým kvôli masovému prílevu a jednoduchému virálnemu šíreniu prostredníctvom média virtuálneho sveta.

Určite by sa dalo venovať každej z predostretých tém oveľa viac v samostatnej práci, no takto som ukázala kam až siaha pole pôsobenia prvkov roztomilosti, či už fyziologických, behaviorálnych, vo forme odozvy na roztomilý objekt, jej možnej preexponovanosti až hraničnosti.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATÚRY

HARRIS, Daniel. *Cute, Quaint, Hungry and Romantic: The Aesthetics of Consumerism*. Basic Books, 2000. ISBN 9780465028481

KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Torst, 2000. ISBN 80-7215-128-2

DALE, Joshua Paul a kol. *The Aesthetics and Affects of Cuteness*. Routledge, 2017. ISBN 978-1138998766

BOYLE, Jen, KAO WanChuan. *The Retro-Futurism of Cuteness*. Earth, Milky Way: punctum books, 2017. ISBN-13: 978-1-947447-28-8

NGAI, Sianne. *Our Aesthetic Categories: Zany, Cute, Interesting*. Harvard University Press, 2012. ISBN 9780674088122

MERISH, Lori. *Sentimental Materialism: Gender, Commodity Culture, and Nineteenth-century American Literature*. Duke University Press, 2000

STANOVÁ, Magda. *Algoritmy v umění*. Akademie výtvarných umění, 2015

MIKŠ, František. *Gombrich. Tajemství obrazu a jazyk umění*. Barrister & Principal, 2008. ISBN 8073640453

GOULD, Stephen Jay. *A Biological Homage to Mickey Mouse. The Panda's Thumb: More Reflections in Natural History*. Norton, 1980

BERGER, John. *Způsoby vidění*. Labyrint, 2016. překlad: Průchová, Andrea ISBN 978-80-87260-78-4

BERGER, John. *About Looking. Why Look at Animals?* Bloomsbury Paperbacks, 2009. ISBN 9780747599579

KAKOUDAKI, Despina. *Anatomy of a Robot: Literature, Cinema, and the Work of Artificial People*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2014

HERATH, Damith, KROOS, Christian Stelarc. Robots and Art. Exploring an Unlikely Symbiosis. Springer, 2016 ISBN 978-981-10-0321-9 (e-book)

ZOZNAM ELEKTRONICKÝCH ZDROJOV

CASSEGARD, Carl. Big Eyes: Cuteness and the domestication of the wild during the Edo period. 2010 [cit. 15.5.2018]

dostupné na: <https://carlcassegard.blogspot.com/2010/05/big-eyes.html>

BRIGGS, Helen. How cats conquered the ancient world. BBC News, 19.6.2017

[cit.5.6.2018] dostupné na: <<https://www.bbc.com/news/science-environment-40306897>>

HOLLOWAY, April. Chinese May Have Loved Cats before Ancient Egyptians.

Ancient Origins,30.12:2013 [cit. 4.4.2018] dostupné na: <http://www.ancient-origins.net/news-general/chinese-may-have-loved-cats-ancient-egyptians-001182>

VOCELLE, L.A.. 7 Women Artists and their Cat Subjects. The Great Cat,2013

e-book, dostupné na: <http://www.thegreatcat.org/>

[s. n.] Harry Pointer's Brighton Cats. 20.9.2014 [cit. 5.4.2018] dostupné na:

<http://www.photohistory-sussex.co.uk/BTNPointerCats.htm>

GARDINER, Bryan. What's Up With That: Why Do Cats Love Boxes So Much?

3.2.2015 [cit.5.4.2018] dostupné na:

<https://www.wired.com/2015/02/whats-up-with-cats-and-boxes/>

SAMPSON, Issy. The 10 best cats on the internet. The Guardian, 17.5.2013

[cit.5.6.2018]

dostupné na: <https://www.theguardian.com/technology/2013/may/17/top-10-internet-lolcats>

NIGAM, Anibran Gupta. Review: Can Jokes Bring Down Governments?

Memes, Design, Politics by Metahaven. 2.5.2014 [cit.5.6.2018]

dostupné na: <http://sites.uci.edu/technoethno/2014/05/02/review-can-jokes-bring-down-governments-memes-design-politics-by-metahaven/>

NEDĚLA, Jiří. Experimentální film: díl II. Stan Brakhage a mýtopoetický film.

25.6.2007 [cit.5.6.2018] dostupné na:

< <http://25fps.cz/2007/experimentalni-film-ii/>>

[s.n.] Stan Brakhage's Cat's Cradle now playing at the Movie House! 15.9.2011 [cit. 5.6.2018]
dostupné na: <https://emptypicturesfilm.wordpress.com/movie-house/cats-cradle-1959/>

GOODEVE, Thyrza Nichols. art journal OPEN, 29.7.2015 [cit. 5.6.2018]
dostupné na: <http://artjournal.collegeart.org/?p=6381>

RYZIK, Melena. At Cat Video Film Festival, Stars Purr for Close-Ups. New York Times, 31.8.2012 [cit.4.4.2018] dostupné na: <
<https://www.nytimes.com/2012/09/01/movies/at-cat-video-film-festival-stars-purr-for-close-ups.html>>

BUTLER, Laura O'Neill. Rhonda Lieberman. Rhonda Lieberman talks about "The Cat Show" 11.6.2013 [cit. 4.4.2018]
dostupné na: <<https://www.artforum.com/interviews/rhonda-lieberman-talks-about-the-cat-show-41537>>

WONG, Ryan. Wallcats. 7.9.2013 [cit.4.4.2018]
dostupné na: <<https://www.artslant.com/ew/articles/show/35630-wallcats>>

BUTLER, Laura O'Neill. Rhonda Lieberman. Rhonda Lieberman talks about "The Cat Show" 11.6.2013 [cit. 4.4.2018] dostupné na:
<<https://www.artforum.com/interviews/rhonda-lieberman-talks-about-the-cat-show-41537>>

HOFFMAN, Jordan. How cats took over the internet: new exhibition is catnip for feline fans. 7.8.2015 The Guardian. [cit.5.4.2018] dostupné na:
<https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/aug/07/how-cats-took-over-the-internet-new-exhibition-is-catnip-for-feline-fans>

ATELIÉR SOCHAŘSTVÍ. Co je tvoje, to je moje, jdu spát k tobě do pokoje. 13.2.2016 [cit.4.4.2018] dostupné na:
<https://www.umprum.cz/web/cs/volne-umeni/socharstvi/co-je-tvoje-to-je-moje-jdu-spat-k-tobe-do-pokoje-4208>

TANGERMANN, Victor. Robots and Machines. Six Life-like Robots That Prove The Future of Human Evolution is Synthetic. 9.8.2017 [cit.5.6.2018]
dostupné na: <https://futurism.com/the-most-life-like-robots-ever-created/>

MCCURRY, Justin Japan: robot dogs get solemn Buddhist send-off at funerals. Tokyo, 3.5.2018 [cit.5.6.2018]

dostupné na: <https://www.theguardian.com/world/2018/may/03/japan-robot-dogs-get-solemn-buddhist-send-off-at-funerals>

SHERWOOD, Harriet. Robot monk to spread Buddhist wisdom to the digital generation. 26.4.2016 [cit.5.6.2018]

dostupná na: <https://www.theguardian.com/world/2016/apr/26/robot-monk-to-spread-buddhist-wisdom-to-the-digital-generation>

sprievodný text k výstave [cit.5.6.2018] dostupný na: <<http://www.quaibransly.fr/en/exhibitions-and-events/at-the-museum/exhibitions/event-details/e/persona-36255/>>

[s.n.] videoreportáž z Vice. Vice, 12.5.2018 [cit.5.6.2018]
dostupné na: <https://www.vice.com/en_us/article/kzxvme/the-worlds-first-hyperrealistic-male-sex-doll-is-really-something>

[s.n.] v interview pre WeMakeMoneyNotArt, 6.4.2006 dostupné na: <http://we-make-money-not-art.com/interview_of_pa/> [cit. 5.6.2018]

JĄSKOWIAK, Wojciech Oronowicz, SIWAK, Magdalena. Paraphilic infantilism. The analysis of selected cases presented in media with reference to the etiological hypotheses. ResearchGate, april 2017 [cit.5.6.2018] dostupné na: <https://www.researchgate.net/publication/315841974_Paraphilic_infantilism_the_analysis_of_selected_cases_presented_in_media_with_reference_to_the_etiological_hypotheses>

B, Rachel. Kimokawaii: Both Cute and Gross at The Same Time. Tofugu.com, 18.6.2013 [cit.5.6.2018]
dostupné na: <https://www.tofugu.com/japan/kimokawaii/>

ASHCRAFT, Brian. This isn't kawaii. It's disturbing. Kotaku.com, 23.8.2012 [cit.5.6.2018] dostupné na: <https://kotaku.com/5937180/this-isnt-kawaii-its-disturbing>

SRP, Honza. Místo střílení nácků v nové modifikaci Wolfensteina hladíte pejsky. Bonusweb.cz, 20.3.2018 [cit.5.6.2018]
dostupné na: https://bonusweb.idnes.cz/wolfenstein-woof-psi-hry-modifikace-d72-/Novinky.aspx?c=A180319_145119_bw-novinky_srp

STEINBERG, Neil. The new science of cute. The Guardian, 19.7.2016
[cit.5.6.2018]
dostupné na: <https://www.theguardian.com/world/2016/jul/19/kumamon-the-new-science-of-cute>

BLOMFIELD, Ché Zara – sprievodný text k výstave. [s.a.] [cit.5.6.2018]
dostupné na: < <http://neumeisterbaram.com/exhibition/sinae-yoo-2/>>

WELCHMAN, John C.. Mike Kelley (1954-2012): Ten Tributes. Friends and collaborators remember his work. Frieze.com, 20.3.2012 [cit.5.6.2018]
dostupné na: <<https://frieze.com/article/mike-kelley-1954%E2%80%932012-ten-tributes>>

ZOZNAM OBRAZOVÉHO MATERIÁLU

Obr. 1 Tanuki

[online] <<http://artmight.com/Country/Japanese/Kuniyoshi-tanuki-Daruma-49423p.html>>

Obr. 2 ako nakresliť kawaii objekt

[online] < <https://lovecutekawaii.weebly.com/videos-and-pictures.html>>

Obr. 3 Mickey Mouse – vývoj postavy

[online] <<http://polymath07.blogspot.com/2015/04/neoteny-as-business-value.html>>

Obr. 4 jeden z príspevkov na twitteri s hashtagom #describessocialmediabadly

[online] <<http://thehive.com/2017/04/17/people-got-too-real-when-asked-to-describe-social-media-badly-17-photos/>>

Obr. 5 Harry Pointer, [online] <<http://www.photohistory-sussex.co.uk/BTNPointerCats.htm>>

Obr. 6 printscreen z prehliadača

Obr. 7 *Vantablack Kitty* [online]

<<https://www.youtube.com/watch?v=5qGcsjsXpZ8>>

Obr. 8 *Caturday* [online] <<http://knowyourmeme.com/memes/caturday>>

Obr. 9 printscreen z webu *Icanhazcheezburger?*

Obr. 10 *Grumpy Cat* [online] <<http://knowyourmeme.com/photos/406282-grumpy-cat>>

Obr. 11 *Bento, The Keyboard Cat* [online]

<<https://sputniknews.com/videoclub/201803191062686577-bento-keyboard-cat-dead/>>

Obr. 12 *Shironeko, The Happiest Cat in The World* [online]

<<https://www.boredpanda.com/zen-master-happiest-cat-shironeko/>>

Obr. 13 obálka knihy, GOLDSMITH, Kenneth. *Waisting Time on The Internet*. Harper Perennial, 23.8.2016 ISBN-13: 978-0062416476

Obr. 14 obálka knihy, METAHAVEN. *Can Jokes Vring Down Governments?* Strelka Press, 2013 ISBN

Obr. 15 Carolee Schneeman, *Infinity Kisses* (1981-88) [online]

<<https://www.artsy.net/show/the-merchant-house-carolee-schneemann-infinity-kisses>>

Obr. 16 David Shrigley, *Cat (Enjoy Your Hell)*, 2012

[online] <<http://www.artnews.com/shrigley-catenjoy-your-hell-600/>>

Obr. 17 Sam Roeck, *Contemporary Art Sculpture for Cats #2*, 2013

[online] <<https://www.artforum.com/interviews/rhonda-lieberman-talks-about-the-cat-show-41537>>

Obr. 18 Hiroshi Ishiguro, GeminoidDK

[online] <<https://futurism.com/the-most-life-life-robots-ever-created/>>

Obr. 19 Spehor's BB8 droid

[online] <<https://www.starwars.com/news/a-day-in-the-life-of-spheros-bb-8>>

Obr. 20 pohreb Aibo robotov

[online] <<https://www.liputan6.com/tekno/read/3491966/foto-di-jepang-ada-upacara-pemakaman-untuk-robot-anjing?page=1>>

Obr. 21 nový typ Aibo, 2018

[online] <<https://style.hnonline.sk/tech/1673805-prvy-roboticky-pes-vie-tancovat-hovori-po-japonsky-a-anglicky-a-rozviija-svoju-osobnost>>

Obr. 22 Paro v Musée du Quai Branly, 2016, moja fotografia

[online] <<https://www.instagram.com/p/BMY9DOTjLFG/?taken-by=simonpetrle>>

Obr. 23 Gabriel, sex-doll, screenshot z videoreportáže pre Vice

[online] <https://video.vice.com/en_us/video/male-dolls/57f41d3556a0a80f54726060>

Obr. 24 Paul Granjon, Fluffy Tamagotchi, 1998

[online] <https://www.researchgate.net/publication/321167872_FCJ-208_This_Machine_Could_Bite_On_the_Role_of_Non-Benign_Art_Robots/figures?lo=1>

Obr. 25 Paul Granjon a Furman, 2003

[online] <https://www.researchgate.net/publication/321167872_FCJ-208_This_Machine_Could_Bite_On_the_Role_of_Non-Benign_Art_Robots/figures?lo=1>

Obr. 26 Paul Granjon, Mofo playing piano, 2015

[online] <<http://www.ifwet.org.uk/documentation/>>

Obr. 27 Paul Granjon, Mofo Disco Dance, 2009

[online] <<https://www.youtube.com/watch?v=HcPMpC2ZnSc>>

Obr. 28 Ben Vorn, DSM VI (2012) HERATH, Daivd a kol. Robots and Art. Exploring an Unlikely Symbiosis. Springer Science+Business Media Singapore 2016 ISBN 978-981-10-0319-6 p.375

Obr. 29 Kyary Pamyu Pamyu, cover albumu Nanda Collcetion(2013)

[online] <<https://www.japantimes.co.jp/culture/2013/12/17/music/the-best-japanese-albums-of-2013-kyary-pamyu-pamyu-nanda-collection/>>

Obr. 30 Gloomy

[online] < <http://markcity.blogspot.com/gloomy.htm>>

Obr. 31 Return to Castle Wolfenstein.(2018) printscreen

[online] <https://bonusweb.idnes.cz/wolfenstein-woof-psi-hry-modifikace-d72-/Novinky.aspx?c=A180319_145119_bw-novinky_srp>

Obr. 32 tamtiež.

Obr. 33 printscreen z klipu Call Me Maybe v prevedení americkej armády v Afganistane

[online] < <https://www.youtube.com/watch?v=0PKiUjRSKI8>>

Obr. 34 tamtiež.

Obr. 35 Hello Kitty rakva

[online] <<https://dayre.me/carrietan/iPe4qITNQ0>>

Obr. 36 Jason Freeny – Hello Kitty Fetus (2010)

[online] <<https://www.trendhunter.com/trends/hello-kitty-fetus>>

Obr. 37 Kumamon meme

[online] <<http://knowyourmeme.com/memes/kumamon>>

Obr. 38 Kumamon s miestnymi politikmi

[online] <<https://wiki24.net/r/kumamon/>>

Obr. 39 Sinae Yoo, Guilt Trip - Dancing Eyes 2 (2017), printscreen z videa, moja fotografia z Neumeister Bar Am, Berlín 2018

Obr. 40 Sinae Yoo, Guilt Trip Dancing Eyes 1 (2017), Neumeister Bar Am, Berlín 2018

[online] <<http://www.ofluxo.net/guilt-trip-by-sinae-yoo-at-neumeister-bar-am/>>

Obr. 41 Mike Kelley, Half a Man (1989)

[online] <<https://www.christies.com/lotfinder/Lot/mike-kelley-b-1954-ahhyouth-5496981-details.aspx>>

Obr. 42 Mike Kelley, Ahh...Youth! (1991)

[online] <

Obr. 43 Jeff Koons – Baloon Dog(Magenta)

[online] < <https://www.flickr.com/photos/90738751@N07/8351726725>>