

# NÁČRT TEORIE TECHNOIMAGINACE

*Díky technoimaginaci je možné dešifrovat technické obrazy, a demaskovat tak záměrný klam, který je součástí současné obrazové civilizace.*

Vynález fotografie byl v dějinách mezníkem, jehož význam lze pochopit jen ve srovnání s mezníkem podobného významu – s vynálezem lineárního písma. Lineárním písmem začínají dějiny v užším smyslu toho slova. Fotografii začíná forma lidské existence, kterou lze vystihnout zatím pouze negativně pojmem „posthistorická existence“. Právě tímto pojmem se budu zabývat v následujícím příspěvku.

Fotografii (a následně technické obrazy jako diapositivы, filmy, televize, video, hologramy atd.) je třeba ostře odlišit od předtechnických obrazů, máme-li na ní uchopit to podstatné. Jak předtechnické, tak technické obrazy jsou *znaky* scén. Avšak zatímco předtechnické obrazy (jeskynní malby, fresky, mozaiky, chrámová okna, malby atd.) je třeba vnímat jako *symboly* výjevů, které jsou jimi zamýšleny, technické obrazy předstírají, že jsou *symptomy* těch scén, které míní. Zatímco například u malby lze rozpoznat, že byla zhotovena („kodifikována“) lidským činitelem, u fotografii lze uvěřit, že byla zhotovena zobrazenou scénou samou. Je to klam. Technoobrazy jsou klamně samou svou podstatou; jsou to ideologicky zkrácené znaky. Překrucují svůj vztah k svému významu. A protože dnes k nám většina informací o světě přichází ve formě technických obrazů, úlohou kritiků (a intelektuálů vůbec) je odhalovat klam, který je v takových obrazech skryt – „odideologizovat“ je.

Předtechnické obrazy jsou symboly ve smyslu znaků, jež se mají dešifrovat. Například má-li se příjemce malby dobrat jejího poselství, musí usilovat o to, aby zjistil „záměr“ malíře. To znamená, že musí dekódovat malířův „kód“. Malířem míněná scéna se v obraze objevuje „kodifikova-

ná“, tedy ve formě vědomě nebo nevědomě dohodnutých znaků. Ten, kdo tyto znaky dokáže dešifrovat (ten, kdo porozumí dohodě, již předkládá malíř), také dokáže pochopit význam scény: jako subjektivně nahlížený stav věcí, jako toužebný sen, jako děsivý obraz, jako předobraz atd. Schopnost takto dešifrovat obrazy zde budu nazývat *imaginací* (představitelstvem). Obrazy jsou dešifrovány díky imaginaci jejich příjemců.

Technické obrazy předstírají, že jsou symptomy ve smyslu znaků, jejichž původ je v jejich významu. Fotografie je výsledkem komplexních optických, chemických, mechanických a dalších procesů. Výjev odráží sluneční paprsky, ty se koncentrují v čočce, začnou působit chemické reakce atd. Znaky ve fotografii jsou spjaty s jimi míněnou scénou uzavřeným, i když komplexním, kauzálním řetězcem. Řetězcem, který je spojuje tak, jako se spojují stopy ve sněhu se psem, který je jejich původcem, otisky prstů s prstem, který je způsobil, nebo červené skvrny s nemocí, jež je jejich příčinou. Právě proto se jedná o symptomy. Fotografie není třeba dešifrovat, chceme-li přijmout jejich poselství. Není za nimi skryt žádný „záměr“: jsou „věrnými reprodukcemi“ toho, co je jimi míněno, objektivními zobrazeními scén. Jejich „pravdivost“ lze zpochybnit pouze v tom smyslu, v jakém říkáme, že nevěříme vlastním očím.

Přestože takový popis ontologického postavení fotografie ve vztahu k jí zamýšlené scéně je samozřejmě falešný, tento klam je tak silný – a díky technologickým zdokonalením se bude stále zesilovat –, že mu všichni znovu a znovu podléháme. Stále znovu nás to svádí k tomu, abychom nekriticky přijímali poselství ilustrovaných časopisů, televizních zpráv, dokumentárních filmů atd. Navzdory lepšímu vědění stále věříme, že máme nepřímo před očima přesně to, co je technickým obrazem míněno. A právě to je vlastně „záměrem“ většiny technických obrazů, které nás všude a neustále zaplavují: přimět nás uvěřit v jejich symptomatickou povahu. Zapomenout na jejich skutečnou, symbolickou, ale skrytou povahu. Přesto je možné tyto obrazy odhalit a dešifrovat jako symboly, a to i navzdory klamu, který je technickým obrazům vlastní – je možné přimět příjemce, aby si uvědomil jejich skrytý a maskovaný „záměr“. Tuto schopnost zde budu nazývat *technoimaginací*. Díky technoimaginaci je možné dešifrovat technické obrazy, a demaskovat tak záměrný klam, který je součástí současné obrazové civilizace.

Řetězec mezi fotografií a zobrazeným výjevem vytváří spojení, které má pro současnost mimořádný význam: totiž spojení mezi fotoaparátem a jeho uživatelem. Má-li technoimaginace dešifrovat poselství fotografie, musí se soustředit právě na toto spojení. Na první pohled se jedná vztah

mezi člověkem (fotograf) a nástrojem (aparát), tedy o situaci, jež je svou strukturou podobná jiným (například malíř-štětec, kovář-kladivo nebo rolník-pluh). Bližší („fenomenologický“) pohled však ukáže, že taková podobnost je mylná. Ve zmíněných situacích se nástroj pohybuje v závislosti na pohybech člověka jako prodloužení jeho těla: štětec jako prodloužený prst, kladivo jako prodloužená pěst, pluh jako prodloužený prst u nohy. Je to funkce, v níž je člověk konstantou a nástroj proměnnou. Při fotografování se pohybuje nejen aparát v závislosti na fotografovi, ale i fotograf v závislosti na aparátu. Fotograf je „funkcionářem“ fotoaparátu.

Fotoaparát je sice svého druhu nástroj, ale nástroj, u něhož se vztah mezi člověkem a nástrojem revolučně obrací. Takový druh nástroje se nazývá „stroj“. Stroje jsou nástroje, které podobně jako všechny nástroje vůbec simulují lidské orgány, aby funkci těchto orgánů zjednodušily a posílily. Na rozdíl od tradičních nástrojů však simulace orgánů v případě strojů prochází sítí vědeckého poznání. Jsou to „technické“ nástroje v téměř smyslu, v němž je „technika“ aplikovanou vědou. Tak se stroje stávají nástroji, jejichž funkce se pro člověka, který je používá, stává neprůhlednou. Takové stroje neslouží svému uživateli: jejich uživatel naopak slouží jim. Průmyslová revoluce není v zásadě ničím jiným než právě tímto revolučním obratem ve vztahu mezi člověkem a jeho nástrojem.

Fotoaparát je ovšem zvláštním druhem stroje. Tak jako tradiční nástroje slouží i stroje obecně „práci“, to znamená mají měnit svět. Avšak ve zvláštních případech slouží místo změně světa změně významu světa. Takovým symbolizujícím strojům říkáme *aparáty*. V obecném smyslu aparáty simulují smyslové orgány. Například aparáty optické (fotoaparát a další) simulují oko. A protože u smyslových orgánů není jejich symbolizující funkce tak zřejmá jako jejich funkce vnímací (neboť není ihned patrné, že oko svět nejen vnímá, nýbrž mu dává i smysl), funkce aparátů je často nespřímně pochopena. Jednou je fotoaparát považován za tradiční nástroj a fotografování je označováno jako „práce“, a na druhou stranu se fotoaparát považuje za orgán vnímání a o fotografování se hovoří jako o „snímání“. Ve skutečnosti je nejdůležitější funkcí aparátů *dávání smyslu (osmyslování)*. Platí to pro všechny aparáty bez rozdílu: pro aparáty administrativní a stranické stejně jako pro telefon a televizi. Proto je v situaci, kdy aparáty pronikají stále více do života jedinců i společnosti, nepochopení jejich funkce mimořádně nebezpečné. A proto je také zkoumání fotografování tak mimořádně poučné.

Začneme-li zkoumat gesto fotografování, funkce aparátu se ozřejmí okamžitě. Toto gesto lze totiž popsat jako hledání stanoviska vůči scéně.

„Stanoviska“ jsou místy dávání smyslu: jsou to „perspektivy“. Stanoviska („názory na svět“) slouží nejen pohledu, ale především průhledu, tedy určení smyslu. Fotografické gesto je hledáním stanovisek, názorů na svět: je to gesto ideologické.

Toto hledání probíhá nejen v závislosti na zobrazované scéně, nýbrž i v závislosti na konstrukci fotoaparátu a v závislosti na budoucím diváku fotografie, příjemci poselství. Není to „nezáměrné dívání se“, nýbrž odráží strukturu aparátu a záměr vytvořit fotografii, kterou bude příjemce prohlížet. Proto není poselství dané fotografie „reprodukcí“ nějaké scény, ale výpovědí o specifickém stanovisku, týkajícím se zobrazené scény, s ohledem na specifické příjemce a v kategoriích specifického aparátu. Je to tedy komplexně zakódované poselství, jehož dešifrování vyžaduje technomaginaci. A co je nejdůležitější, kategorie aparátů musí být vyloženy jasně, protože slouží symbolům fotografie jako syntax: jsou „gramatikou“ fotografické výpovědi.

Gesto fotografa jakožto hledání stanoviska k nějaké scéně se odehrává v rámci možností, které nabízí aparát. Fotograf se pohybuje vůči scéně v rámci specifických časových a prostorových kategorií – zblízka a zdaleka, z ptačí a žabí perspektivy, čelně a ze strany, s krátkou a dlouhou expozicí atd. Tvar časoprostoru obklopujícího scénu je pro fotografa předem utvářen kategoriemi jeho aparátu. Tyto kategorie jsou pro něj apriorní. Uvnitř těchto kategorií se musí „rozhodnout“: stisknout spoušť. Jeho hledající gesto neklouže (jako u kameramana), nýbrž kvantově přeskakuje: od pohledu zblízka k dále, od ptačí perspektivy k žabí. Není to „pochybující“ gesto (jako je tomu u kameramana), nýbrž gesto „rozhodné“. Fotograf má samozřejmě k dispozici celou řadu fotoaparátů, a tudíž i kategoriálních kontextů, a může volit ten aparát, jehož kategorie nejlépe odpovídají jeho záměrům. Fotografické kategorie tedy „transcenduje“ ve velmi specifickém smyslu toho slova. Může však fotografovat jen v závislosti na fotografických kategoriích. Může tyto kategorie manipulovat (díky filtrům, bleskům atd.), ale i nadále jsou pro jeho konání určující.

Otázka, která se klade technomaginaci, je tato: Jaké jsou tyto fotografické kategorie? Je to stejná otázka jako otázka: Podle jakých „principů“ funguje fotoaparát? Odpověď vyžaduje přesné zkoumání každého jednotlivého aparátu; bez takového zkoumání nelze fotografické poselství dešifrovat beze zbytku. Zde však stačí omezit se na obecné úvahy. Fotoaparáty jsou simulacemi oka, které vyžadují specifické vědecké poznatky. „Principy“, podle nichž fotoaparáty fungují, jsou výpověďmi specifického odvětví vědy. Fotografické kategorie jsou oddíly specifických teorií speci-

fických věd (např. optiky a chemie). Ten, kdo chce dešifrovat fotografie, musí znát fotografické kategorie, a aby je poznal, musí znát i odpovídající vědecké teorie. Technoimaginace vyžaduje znalost teorií, na nichž spočívají aparáty. „Ideologie“ – klam obsažený ve fotografiích – lze překonat právě jen znalostí teorií, od nichž se odvíjejí fotoaparáty. Totéž platí i obecně pro všechny ideologie všech aparátů.

Poselství technoobrazů jsou kódována symboly a toto kódování dodržuje pravidla pocházející z vědeckých teorií. Tím se technoobrazy liší od tradičních obrazů. Abychom dešifrovali poselství tradičního obrazu, musíme znát záměr autora. Abychom dešifrovali poselství technoobrazů (například fotografií), musíme znát i vědecké teorie, na nichž jsou založeny aparáty, které tyto obrazy vytvářejí. Tradiční obrazy jsou vědecké, technoobrazy postvědecké. Kodexy tradičních obrazů jsou založeny na předvědeckých konvencích, kodexy technoobrazů nadto i na konvencích vědeckých. Technoimaginace se pohybuje na jiné rovině vědomí než na té, která je určena imaginaci ve starém smyslu toho slova.

Tradiční obrazy i technoobrazy jsou znaky pro *scény*. Tím se liší od lineárních textů, jež jsou znaky pro *procesy*. Poselství obrazů, ať tradičních, nebo technických, se dešifrují prostřednictvím klouzání zraku po povrchu. Oko snímá postupně, jeden po druhém, symboly rozložené na povrchu – *analyzuje* obrazové poselství. Nebo: diachronizuje synchronně nabídnuté poselství. Poselství textů se dešifrují prostřednictvím přejíždění zraku po řádku. Poselství přijmeme, až když pohled dospěje na konec lineární struktury. Pohled sbírá lineárně a postupně se odvíjející symboly textu, „čte“ je. *Syntetizuje* poselství. Nebo: synchronizuje diachronně nabídnuté poselství. Jinými slovy, univerzum významu obrazů (tradičních i technických) je scénické, univerzum významů textů je procesuální. Jsou to dvě zásadně odlišná univerza se zásadně odlišným existenčním klimatem.

Vynález lineárního písma znamenal průlom ze scénické struktury univerza. Do té doby zprostředkovávaly styk mezi člověkem a světem především obrazy; proto byl svět prožíván jako kontext scén a imaginace byla schopností orientovat se ve světě, tj. dešifrovat význam obrazů. Lineární písmo rozložilo obrazy do řádků („rozvinulo“ povrchy do linií), a svět nabyl procesuální struktury. Imaginaci jakožto schopnost orientovat se ve světě nahradila koncepce, i/ neboť koncepce je schopnost dešifrovat jasné a zřetelné symboly (písmena a čísla) textu. Svět se stává nejen představitelným, ale i pochopitelným. To je „historické vědomí“. S lineárním písmem byly vynalezeny „dějiny“. Historické vědomí je vědomí pisatele a čtenáře.

V průběhu dějin působila dialektika mezi obrazem a textem a mezi imaginací a koncepcí: obrazy ilustrovaly texty a texty popisovaly obrazy. Imaginace dala koncepci vnitřní obsah a koncepce „objasnila“ imaginaci. Tato dialektika se odrážela i v sociálním a kulturním životě: napětí 2/ mezi širokou poddanou vrstvou, žijící analfabeticky, předdějině, a vrstvou vládnoucí, žijící alfabeticky, historicky. Poddaná vrstva žila ve scénickém světě magicky, mýtický, rituálně, svrchní vrstva v procesuálním světě dramaticky, diskurzivně, pokrokově. Vynález knihtisku a zavedení všeobecné školní docházky tuto dialektiku do značné míry překonaly: přinejmenším západní lidstvo jako celek „proniklo k historickému vědomí“.

S vynálezem fotografie došlo k novému průlom, tentokrát v procesuální struktuře univerza. Fotografie a všechny následné technické obrazy znamenají scénický svět, založený na procesuální struktuře světa. Fotografické kategorie jsou založeny na vědeckých teoriích a tyto teorie jsou lineárními texty. Za scénami, které jsou významy fotografií, lze rozpoznat procesy, které jsou významy teorií. Jestliže se mají současní lidé, jimž je svět zprostředkováván technoobrazy (fotografiemi, filmy, televizí atd.), orientovat ve světě, nemohou se spokojit s tradiční imaginací a s tradiční koncepcí. Jestliže nechtějí být dezorientováni, musí rozvinout novou schopnost – technoimaginaci. A nechtějí-li tvářit v tvář ideologické záplavě technoobrazů vůbec ztratit své vědomí, musí vyvinout „vědomí posthistorické“.

Ve fotografii (a technoobrazech vůbec) přestává působit dialektika mezi obrazem a textem. Texty tyto obrazy „nevysvětlují“ jako v minulosti, ale vycházejí jim vstříc ve formě vědeckých teorií, a až tak je činí možnými. Pro technoobrazy to jsou v přesném smyslu toho slova „pretexty“. Do fotoaparátu ústí optické, chemické a další texty, do jisté míry v něm jaksi „zamrzou“ a umožní fotografování, tedy zaznamenávání scén. A stejně tak do aparátu ústí dějiny, ustrnou v něm a umožní mu zase programovat scény. Aparát je ustrnulými dějinami, přehradní hrází procesů, a proto může programovat scény, inscenovat programy. Je dokonalými dějinami („plností času“): je posthistorií. A technoimaginace znamená schopnost uvědomit si toto jak obecně, tak v každém jednotlivém případě. Je to schopnost žít vědomě v posthistorickém světě. Teorie technoimaginace by byla teorií posthistorického vědomí.

Prvním technoobrazem byla fotografie. Mezitím vznikla celá řada dalších technoobrazů a v budoucnu budou nepochybně vynalezeny ještě další. Mimořádně se rozvinula i samotná fotografie: dívá se na nás ode všad, snímána stále rafinovanějšími metodami, z plakátovacích ploch

a z stránek ilustrovaných časopisů. Jednorozměrné texty, černé na bílém, které v roli prostředníka mezi člověkem a světem v historickém období převládaly, ustoupily pestrobarevným povrchům technooobrazů. Náš každodenní život je programován scénami, jež tyto obrazy představují. My však nejsme s to je dešifrovat, protože nemáme rozvinutou technoimaginaci – přijímáme je, jako by to byly symptomy, a nikoli symboly. Proto nás mohou programovat; neboť kdybychom byli schopni je dešifrovat (třeba tak, jako čteme texty), dokázali bychom je prohlédnout. Současnost je poznamenána naším „posthistorickým analfabetismem“, a tento analfabetismus je příčinou, která aparátům umožňuje budovat jejich programující totalitarismus.

Protože fotografie byla prvním z technooobrazů, lze na ní nejlépe rozpoznat to, co je na všech technooobrazech podstatné. I navzdory svému vývoji zůstal fotoaparát do jisté míry nejprimitivnějším aparátem ze všech. Proměna fotografa z dělníka a pozorovatele na funkcionáře aparátu je na fotografii poměrně snadno viditelná, stejně jako podobná proměna, k níž došlo prostřednictvím komplexnějších aparátů. A skutečnost, že bez znalosti teorie jsou technooobrazy nedešifrovatelné, je na fotografiích (například na rentgenových snímcích) patrná lépe než na jiných technooobrazech. Proto je kritika fotografie tak mimořádně důležitá nejen pro oblast fotografie samé, ale pro naši situaci celkově. A proto je také důležitost sympozií, jakým je to dnešní, nedocenitelná.

## POZNÁMKY

- 1/ Tato věta je rekonstrukcí překladatele; Flusserův text je zde narušen  
2/ Opět rekonstrukce narušeného textu

Vilém Flusser, „Für eine Theorie der Techno-Imagination“, koncept příspěvku pro 5. mezinárodní symposium „Der Kritiker und der Fotograf“, které se konalo v Muzeu moderního umění ve Vídni 22.6. 1980.

Překládáno z předběžné verze: Vilém Flusser, *Standpunkte*, uspořádal Andreas Müller - Pohle, Verlag European Photography, Edition Flusser, sv. VIII., v tisku. Z němčiny přeložil Jiří Fiala.

Copyright © European Photography 1996, Internationale Zeitschrift für Fotografie und neuen Medien, P.O. Box 3043, D-37020 Göttingen

*Problém nespočívá v tom, že jsou naše tradiční pojmy překonány, nýbrž v tom, že jsou příliš ostré.*

Kdo chce být čestný, musí přiznat, že před současnou explozí kreativity stojíme v němém úžasu. Kategorie, jež nám nabízí evropská tradice, už nechápeme. Na první pohled se to zdá být výzvou k tomu, abychom vytvořili kategorie nové a vhodnější. Jestliže pojmy jako „umění“, „věda“ nebo „reklama“ už nadále nepřispívají k pochopení scény, musíme použít pojmy nové. Ukazuje se však, že náš úžas má hlubší kořeny, než by se na první pohled zdálo.

Problém nespočívá v tom, že jsou naše tradiční pojmy překonány, nýbrž v tom, že jsou příliš ostré. Kdysi byla totiž snaha definovat pojmy tak, aby zřetelně a jasně odlišily například „umění“ od „techniky“. Dnes se ale ukazuje, že to byly snahy bludné, a to ze dvou vzájemně se doplňujících důvodů: za prvé, jevy, které máme pochopit, mají tendenci mezi definovanými pojmy proklouznout, a za druhé, nejzajímavější jevy jsou právě ty, v nichž se prolínají významy více pojmů. Před současnou explozí kreativity stojíme v úžasu, protože jsme se ještě nenaučili vidět scénu jako kontext prolínajících se pojmů, jako vzájemně do sebe zasahující šedé zóny. A tato scéna je právě proto tak explozivně tvořivá, protože ti, kdo se na ní podílejí, se přestali přidržovat jakýchkoli kompetenčních hranic.

Současnou situaci nejlépe vystihuje skutečnost, že tytéž jevy lze pojímat podle základových kritérií jednou jako umění, jindy jako technické výrobky, a jindy zase jako vědecká tvrzení či něco zcela jiného. Neznamená to pouze, že kulturní produkty dnes klasifikuje médium (výstava, publikace, „kanál“), a nikoli už jejich výrobce;

znamená to také, že výrobce se nadále nemusí zajímat o to, jakou etiketou bude jeho výrobek opatřen, a že si tedy může dovolit čerpat ze všech dostupných informačních zdrojů.

V souvislosti s tímto tématem nacházíme v evropských dějinách rozhodující předěl, totiž občanskou revoluci, která je chybně známa pod názvem „renesance“. Tehdy šlo o to, aby se výrobky řemeslníků mohly prodávat na volném trhu a nepodléhaly už církevní autoritě, tedy diktátu „spravedlivé ceny“ (*pretium iustum*). Církevní umělecká kritika byla založena na předpokladu, že biskup může skrze dílo teoreticky spatřit ideu, podle níž bylo dílo vytvořeno, a tudíž může stanovit i stupeň jeho dokonalosti. Například by mohl spatřit v hrnci teoretickou ideu hrnce a následně i to, zda hrnčič dokázal tuto ideu v hlíně uskutečnit. Revoluční řemeslníci autoritu biskupa popírali, protože na základě vlastní praxe nevěřili, že by ve svých dílech uskutečňovali předem danou ideu; naopak tuto ideu sami vynalézali a postupně zdokonalovali. S tím se změnila i výrobní praxe: nešlo už o napodobování ideálů, ale o vytváření stále nových modelů. A ještě výrazněji: teorie, která byla dříve pasivní kontemplací neměnných idejí, se stala postupnou manipulací s idejemi, a tyto ideje, „modely“, byly podrobeny zkoušce pozorování a experimentování. Krátce řečeno, povstání řemeslníků proti církevní autoritě vedlo k pojmu originálního díla a ještě výrazněji k tomu pojetí teorie, které se stalo základem novověké vědy.

Důsledkem byl osudový rozštěp evropské civilizace na dvě rozvíjející se větve: na „tvrdou“ větev teoretické a aplikované vědy a na „měkkou“ větev umění. Původním kritériem k rozlišení obou těchto kultur bylo, že při rozpracovávání uměleckých modelů se už nepoužívá vědecká teorie: umění zůstala empirická, zatímco všechny ostatní evropské praxe byla od nynějška založena teoreticky (vědecky). Jinak řečeno, na umění ulpělo cosi ze středověkého, předrevolučního řemesla. Tato zaostalost umění ve srovnání s vědecky založenou technikou byla ideologicky zastřena; například se tvrdilo, že technické výrobky neodpovídají požadavkům na krásu, protože pocházejí z údajně životu cizí abstraktní teorie, a že zdrojem estetických hodnot je to, co je na uměleckých dílech empirické (to, co pochází z tzv. „inspiration“). Naše pojmy umění, vědy a techniky vycházejí právě z tohoto kontextu.

Takovéto rozštěpení evropské civilizace je však třeba z různých důvodů překonat. Zde zmíníme dva důvody. Na počátku novověku se mínilo, že vědecké modely jsou manipulovatelné, ale v podstatě

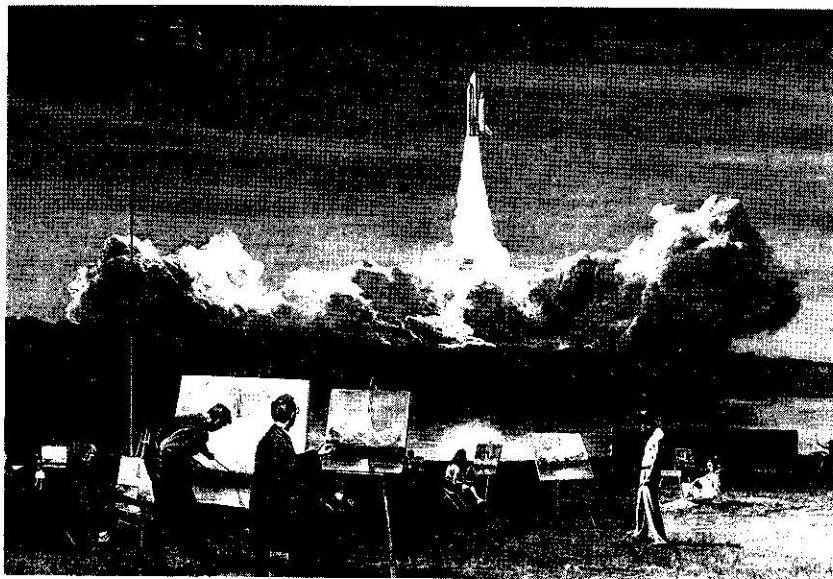
nicméně vycházejí z jevů. Myslelo se například, že vzorec pro volný pád je sice lidským vynálezem (algoritmem), ale je pravdivý jen proto, že se těžká tělesa chovají určitým daným způsobem. Dnešním názorem je spíše to, že takové modely jsou našimi projekcemi za jevy, jež slouží k naší orientaci ve světě. Takže už neplatí, že „kamery padají podle zákona volného pádu“, ale že „zákon volného pádu je metodou, jak se vyznat ve vrtošivých kamenech“. Znamená to, že věda už nevěří, že jde za jevy k nějaké skutečnosti, ale že je třeba uspořádat jevy podle předem stanovených modelů. Ale právě to bychom v našich základních kategoriích nazvali „uměním“. Současně nabývá věda projektivní, fiktivní povahy a vědecký obraz světa nabývá povahy uměleckého díla, a s tím má také stále menší smysl chtít mezi vědou a uměním jakkoli rozlišovat.

Druhý důvod k překonání rozštěpu naší civilizace na kulturu vědeckotechnickou a kulturu uměleckou sahá ještě hlouběji. Na počátku novověku se věřilo (v rozporu se všemi ostatními kulturami i s naší vlastní minulostí), že je třeba rozlišovat mezi dvěma typy kultur: jeden typ byl užitečný, druhý měl být zdrojem zábavy. Dnes bychom to formulovali trochu jinak: jeden typ kulturního statku, například nůž, zahrnuje model chování (takto se řeže) a druhý typ, například obraz, zahrnuje model prožitku (takto se prožívají červánky). Toto rozlišení bylo výstižné, neboť za nožem stála teorie, za malbou nikoliv. To se také odrazilo v praxi: nožíři skutečně usilovali o užitečnost, malíři o krásu. Důsledkem byla ošklivost průmyslových měst (která nesplňovala jinou funkci než užitečnost) a neužitečnost moderního umění (které usilovalo pouze o to, aby bylo krásné).

Během posledních staletí se začalo ukazovat, že toto rozlišení na „dobré“ a „krásné“ (tedy oddělení modelu chování od modelu prožitkového) je zcela abstraktní. V té míře, v jaké technika stále hlouběji pronikala do všedního života, se její produkty ukazovaly být nejen modely chování, ale i působivými modely prožitkovými. Lokomotiva není jen modelem pro jízdu, nýbrž – a přinejmenším do stejné míry – i modelem prožitku zkrocené síly páry. Obsahuje-li umělecké dílo prožitkový model, pak jsou po nejméně dvě století největšími uměleckými díly Evropy její technické produkty. To vysvětluje marginalizaci umění v tradičním smyslu v životě společnosti obou posledních století: žádné umělecké dílo se v užším smyslu nemůže co do estetického vlivu vyrovnat technickým jevům, jakými je například jaderná exploze nebo vesmírná sonda. Krátce, je-li

funkcí uměleckého díla zprostředkovat svému příjemci určité prožitky, pak evropská civilizace stvořila všechna dosud nejvýznamnější umělecká díla díky své technice.

Dnes, kdy je stále jasnější, že moderní věda umění nepotlačuje, ale je sama druhem umění, a že moderní technika má výrazný este-



MARK TANSEY  
Nahoře, Akční malba II., 1984, olej, plátno

tický rozměr, se toto poznání odráží ve vědomí všech, kdo se podílejí na vývoji umění v tradičním smyslu. Vidí nejen to, jak se boří zdi, jež je dosud dělily od vědy a techniky, ale i to, jak se vědci a technici začínají zajímat o jejich uměleckou praxi. Začíná-li totiž věda poznávat a chápat sebe samu jako formu umění, pak je také možné hledat v praxi dosavadního umění model poznání, který je srovnatelný s modelem vědeckým. A jestliže si je technika vědoma své estetické funkce, pak se stává možným hledat estetický model v tradičních uměních. Nejenže se tedy umělci v tradičním smyslu začali inspirovat vědou a technikou, ale stali se pro vědu a techniku stále nezbytnějšími činiteli. Obě větve evropské (západní) civilizace začaly navzájem nacházet jedna druhou.

To se zřetelně projevilo ve způsobu, jakým začali sami sebe chápat producenti, kteří se dodnes označují za umělce. Mnozí z nich

se začali vzdávat středověkého pojmu „autor“ (jak k tomu už dávno došlo v technické oblasti), což jim umožnilo produkovat disciplinovaně a metodicky. Stejně jako ve vědecké a technické oblasti se i v umění konečně pracuje prostřednictvím propojení jednotlivých složek a mnoho uměleckých děl je už dnes produktem dialogické spolupráce. Mohutný a lavinovitě vzrůstající objem dostupných informací je podobně jako v technické oblasti ukládán do umělých pamětí a zpracováván specialisty, aby tak vznikly nové informace. Díky tomu (a také díky dostupnosti tzv. „inteligentních nástrojů“) se umělci učí teoreticky analyzovat proces tvorby a přenášet tento teoretický postoj do praxe. Stručně řečeno, umění se stává právě tak plánovitou a formalizovanou tvorbou jako tvorba technická a lze od něj očekávat stejně geometricky se zrychlující množství nápadů.

Tím ale ještě není plně uznán způsob, jakým se věda, technika a umění vzájemně překrývají. Nejde jen o to, že všechny tři disciplíny dnes využívají podobné metody a přístroje a že se navzájem obohacují informacemi, které každý z těchto oborů produkuje; jde především o to, že, jak se zdá, kráčíme vstříc kultuře, jejíž témata (kulturní statky) ponесou současně pečeť všech tří disciplín. Kultuře, v níž každý předmět bude současně modelem poznání, jednání i prožitku, to znamená, že každý předmět bude správný jen tehdy, bude-li dobrý a krásný. Stane se to znovu. A až k tomu dojde, nebude už žádné umění, neboť uměním bude vše. Ale tak daleko ještě nejsme. Naši vědci, technici a umělci se teprve začínají od těch druhých učit a vzájemně se nacházet.

Vilém Flusser, „Europäische Kunst“, *European Photography* č. 50, 1992, ss. 22-3.  
Z němčiny přeložil Jiří Fiala.

Copyright © *European Photography* 1996, *Internationale Zeitschrift für Fotografie und neuen Medien*, P.O. Box 3043, D-37020 Göttingen

*Vědecký a technický pokrok se dnes ocitl ve slepé uličce. Na jednu stranu se zdá, že se mu svět vymkl z ruky a rozpadl se na roj numerických částecek bez jakékoli soudržnosti. A na druhou stranu se zdá, že se mu vymkly z ruky konkrétní lidské potřeby a tužby a že nás zavedl do funkcionálního (numerického) odcizení.*

V západní tradici má „forma“ tentýž význam jako „nádobá“ (*morfe*), a tato nádoba se v této tradici pokládá za prázdnou. Na druhou stranu se předpokládá, že jevy jsou beztvaré (amorfní) a protékají z minulosti do budoucnosti. Lidský rozum je pak chápán jako akt, jehož prostřednictvím se jevy vlévají do forem. Formy díky takovému naplňování získávají obsah (význam), a jevy se tím utídní a lze s nimi zacházet. Tento akt naplňování forem jevy se nazývá „formulování“, „formalizace“, a jeho výsledek „informování“. Obrazně řečeno, formy jsou lžíce (jež jsou buďto „neměnně dány“, nebo jsou námi samými „vytvořeny“), které se noří do amorfní polévky jevů, abychom porozuměli světu a mohli s ním zacházet.

Původně se tyto formy nahlížely „vnitřním zrakem“ (teoreticky), a sice jako jasné, zřetelné a *bezbarvé* útvary: především jako kruhy a trojúhelníky (nebo jako útvary trojrozměrné, například koule, jehlany a kužely). „Formalizovat“ znamenalo naplňovat tyto základní formy jevy tak, jako se naplňují kanály vodou. Celou tuto záležitost lze skutečně převést na zavodňování. Když lidé začali kvůli zavodňování polí kanalizovat Nil a Eufrat, začali také kreslit čáry na povrch tabulek, aby získali přehled o kanálech, jež je třeba vykopat, a tito „geometři“ byli patrně prvními formalisty – byli prvními lidmi, kteří jasně formulovali své myšlenky. Až mnohem později se stalo možným překódovat tyto geometrické útvary do čísel (analytická geometrie) a vypracovat určité „formule“ – aritmetické

výrazy, algoritmy. Proto dnešní výraz „formulovat“ znamená především vyjadřovat jevy ve formě algoritmu. To je vlastní základ moderního vědeckého a technického myšlení.

Jedná se o značně násilnou strategii k pochopení a zmocnění se světa, a průmyslová revoluce to dokazuje. V současnosti také začíná vycházet najevo základní omyl této tradice. Ve skutečnosti totiž nikdy nevidíme bezbarvé formy (a to ani „vnitřním zrakem“, teoreticky): vidíme výlučně barvy v rozličných podobách; a to, co nazýváme „formami“, jsou hranice mezi jednotlivými barvami. Nikdy nevidíme prázdné nádoby (ani jako abstrakce), nýbrž barevné obsahy, které často přecházejí jedny v druhé, ale občas je lze navzájem odlišit. To už dokázala celá řada oborů a v poslední době nejvýrazněji Gerstner. Samozřejmě je možné tvrdit, že tento základní omyl není žádným argumentem proti násilné strategii numerického formalizování. Jde přece o strategii, to znamená o válečnou hru v našem souboji se světem. Na to lze namítnout, že vědecký a technický pokrok se dnes ocitl ve slepé uličce. Na jednu stranu se zdá, že se mu svět vymkl z ruky a rozpadl se na roj numerických částecek bez jakékoli soudržnosti. A na druhou stranu se zdá, že se mu vymkly z ruky konkrétní lidské potřeby a tužby a že nás zavedl do funkcionálního (numerického) odcizení. Dalo by se říci, že tento základní omyl (formalizace místo vybarvení) začíná vystupovat do popředí – začíná být zjevné, že věda a technika vycházejí z chybného základu.

Tváří v tvář tomu všemu se zdá být žádoucí místo ve formách myslet v barvách, abychom znovu získali kontakt s konkrétní zkušeností (s takzvanou „skutečností“). Něco takového je však neproveditelné, protože by to předpokládalo znovu od začátku promyslet celou vědu. To není ani možné, ani žádoucí. Není to možné, neboť jsme do vědecké tradice nejen hluboce ponořeni, ale také jí vděčíme za ideu myslet v barvách. A není to žádoucí, protože bez vědy a techniky nemůžeme přežít, i kdybychom sebevíc chtěli (jak se to někteří snaží prosazovat). Proto tedy nemůže být ani řeči o tom, že bychom se vzdali formálního myšlení ve prospěch myšlení v barvách. Můžeme se ale pokusit obě tyto formy myšlení spojit: spojit barvy s čísly. Zní to jednoduše, ve skutečnosti je to ovšem výzva prvního řádu.

Lidé se samozřejmě myšlení v barvách nikdy nevzdali. I když začali kreslit geometrické čáry na tabulky, dál malovali barevné obrazy. Ale tyto obrazy měly dvě zcela odlišné výrazové formy: jedny byly „epistemologické“, druhé „estetické“. Obojí, geometrie i malířství, sice představovalo modely chování („politické modely“), geometrické kresby však byly modely pro odlišný druh chování než obrazy malované. Není pochyb, že se mezi těmito dvěma výrazovými formami vytvořila druhotná spojení. Lidé se na-

před pokoušeli geometrické kresby dodatečně vybarvit, aby byl jejich vzhled živější, „estetičtější“. A podobně byla do malířství zavedena geometrická kresba (například perspektiva), aby způsob realizace více odpovídal lidskému poznání. A přesto zůstaly vybarvené modely pojmového myšlení (např. obrazy struktur atomů) a číselně programované barevné obrazy (např. syntetické počítačové obrazy) dvěma zásadně odlišnými výrazovými formami: jedna zprostředkovává poznatky, druhá zážitky (jedna je vědecká, druhá umělecká). Spojit barvy s čísly – myšlení v barvách s formálním myšlením – tedy nutně znamená vzdát se rozdílu mezi vědou a uměním.



JEAN-LÉON GÉRÔME  
Smrt Césara, 1859, olej, plátno

Takový základní (a nikoli následný) svazek je možný, spojíme-li univerzum čísel s univerzem barev. Ztotožníme-li obě tato univerza. Od Descarta máme jeho model univerza čísel (přestože to je díky kultivaci matematických metod stále dokonalejší) a máme rozličné modely univerza barev (ačkoli žádný se co do dokonalosti číselnému univerzu nevyrovná). Jako nejlepší se jeví model uniformního prostoru barev, jak jej navrhuje Wyszecki. Gerstner se pokouší vytvořit tento model ve třech rozměrech a ve větším měřítku. Následující text je pokusem spojit tento model se specifickými procesy („jevy“) v naději, že by bylo možno takové vybarvení formalizovat. Pokusíme se o myšlenkový experiment (v galileovském smyslu *sperimentazione mentale*). Do Gerstnerova modelu je třeba vložit proces: napustit vodu do kreseb kanálů původních geometrů.

Přítom je lhostejné, nakolik je tento experiment korektní; důležité je pouze, nakolik je působivý.

Představme si Římskou říši jako proces vyjádřený barvami – jako film, v němž se šíří, mísí, překrývají, srážejí, prosvětlují, blednou a postupně se rozplývají rozličné barvy, aniž by při tom přijaly obrysy „věcí“, jaké vnímáme ve světě. Takový abstraktní barevný film by byl produktem „čistého“ barevného myšlení, tak jako jsou matematické formule produktem „čistého myšlení“ formálního. (Římská říše zde slouží jako experiment proto, že ve svém vývoji představuje dostatečně složitý proces a zá-



VASILIJ KANDINSKIJ  
Skica ke Kompozici VII., 1913, olej, plátno

roveň dodnes ovlivňuje naši kulturní a existenciální situaci. Pro experimenty tohoto druhu by však bylo možné použít i jiné stejně složité a pro nás významné procesy.)

Film bude představovat období mezi lety 700 př. Kr. a 400 po Kr., přestože i tato data mohou být libovolná. Má ukázat, jak říše pohlcovala mizející barvy minulosti, aby je vyzařovala do budoucnosti (do dneška), a jak její barvy na počátku tohoto období nabývaly na záři a intenzitě a v závěru naopak postupně slábly, až nakonec úplně zmizely. Výchozím bodem filmu je okamžik, kdy mohou být barvy kodifikovány. Nejprve postačí dvě základní barvy: žlutá a červená (vybrané libovolně). Žlutá znamená privátní prostor (*res privata*) a červená prostor veřejný (*res publica*). (Tento libovolný výběr se bude muset dodatečně prozkoumat.)



Počáteční situace představuje sedm žlutých skvrn soustředěných kolem jedné větší skvrny červené barvy (což znamená sedm pahorků a fórum), ale zanedlouho dojde ke spojení mezi žlutými a červenou skvrnou prostřednictvím propletených červených a žlutých vláken – a tato jednoduchá paleta se ukáže jako nedostačující. Bude totiž nutné rozšířit zorné pole, aniž bychom se kvůli tomu museli vzdát žádoucí jednoduchosti a přehlednosti. Červenožlutá scéna se zviditelní na šedém pozadí, a odtud začnou na scénu pronikat různé rozplývající se barevné tóny. Abychom zabránili zřídnutí kodifikací, bude zapotřebí kodifikovat barvy pro „etruské“ a „italské“ vlivy.



HANS HOFMANN  
Skok, 1944-45, olej, dřevo

Během experimentu se tedy ukáže, že dvě barvy pro Řím nestačí. Musíme zavést třetí barvu (například modrou), s významem „posvátný prostor“ (*templum*). Tato barva ale nebude tvořit žádnou skvrnu (ačkoli bude houstnout u jednoho místa (*capitolu*): modře bude zářit celá scéna. Zpočátku se začne odvíjet složitý proces mísení těchto tří základních barev, ale ten brzy ustane a místo něj se objeví zřetelné záření, které spojí červenou skvrnu s modrým pozadím. Toto záření bude mít dvojí barevnost: modrou s červenými pruhy pro *magisterium* a červenou s modrými skvrnami pro *ministerium*. Zároveň s tím se na modrém pozadí začnou žluté skvrny propojovat s červenými. Toto tkanivo z nepromíchaných trojbarevných vláken postupně obsáhne celou scénu a bude znamenat „římské právo“, přičemž je nebude třeba pro tento význam kodifikovat: jeho význam sám vyvstane z procesu.

Má-li být program takového filmu navržen správně, takové významy se musí stále častěji dávat samy od sebe. Ale i přesto je nevyhnutelný stále nový kodifikující zásah. S tím, jak se celá situace vyvíjí a začíná přesahovat do šedého okolí, bude také třeba zavádět do kodifikující palety další barvy. Tak například zelená bude muset znamenat „řecký vliv“, a tato zelená překryje původní modrou a smísí se s ní, ale červenou ponechá nedotčenu. Pak se začne rozšiřovat další barva (řekněme fialová), znamenající „židovský

vliv“, a spolu s červenou a žlutou vytvoří jedinečnou směs, která bude znamenat „křesťanství“. Tato jedinečná směs barev bude nabývat stále přesnějších obrysů a postupně pohltí zelenou, a vzápětí budeme muset zavést další barvu (například purpurovou) pro označení „germánského vlivu“.

Ke konci filmu tato složitá, ale zřetelná směs barev zaplaví celou scénu a všechna vlákna uspořádané sítě (struktury obrazu) se v ní rozplynou. Současně s tím se na pozadí začnou vynořovat z pozadí nová vlákna. Film bude končit tím, že původní tři barvy ztratí své kodifikované významy, protože se v procesu mísení a překrývání bezezbytku rozpustily. (Římská říše zanikne, neboť její původní prvky ztratily svůj význam.)

Právě popsaná podívaná je samozřejmě jen hrubým nástínem programu kodifikace barev. Jde o to, jak takový program vložit do modelu univerza barev, vytvořeného Gerstnerem. Je to problém jak technický, tak konceptuální. Technický problém spočívá v tom, že v tomto modelu bude třeba nějak vysvětlit barvy, s nimiž se v programu počítá (třeba jako diagonální řezy strukturou modelu), a zajistit, aby zbytek modelu zmizel ze zorného pole. Konceptuálně jde o to přizpůsobit program struktury modelu. To znamená, že ani Gerstner, ani já nejsme kompetentní k tomu, abychom takový program dosadili do modelu: budeme muset ke spolupráci přizvat tým odborníků, složený přinejmenším z historika specializujícího se na Římskou říši, elektronického inženýra a optika.

Mají-li se tyto počáteční problémy vyřešit, je nezbytné program stále více zjemňovat. V tom případě by bylo zapotřebí zavádět stále nové parametry procesu „Římská říše“, paletu by bylo nutno stále přesněji členit a celý proces stále přesněji přizpůsobovat strukturu modelu. To znamená, že do hry bychom museli nasazovat stále nové možnosti předví-



JACKSON POLLOCK  
Zvuky v trávě, 1946, olej, plátno

dané modelem (například diagonála a další řezy uvnitř bílo-černé hranice). Což opět znamená, že barvy by musely být postupně stále lépe kvantifikované a stále výstižněji překódované do čísel. Pokud by se takový experiment zdařil, získali bychom jak estetické (barevné), tak formální (číselné) poznání procesu „Římská říše“, a s tím také možnost tento proces libovolně (díky pozastavení každé jednotlivé jeho fáze) analyzovat.

Záměrem uvedeného mentálního experimentu je rozvoj myšlení v barvách. Takový způsob myšlení se musí podřítit přesným pravidlům kódu a struktury, stejně jako je tomu u myšlení formálního. To znamená, že myšlení v barvách musí být podpořeno teoreticky a tento proces bude nutné vyjádřit v teoretických kategoriích rozumu (například proces „Římská říše“ v teoretických kategoriích modelu). Bude se muset stát myšlením vědeckým, přestože probíhá v oblasti estetiky. Bude usilovat o „pravdu“ stejně tak, jako usiluje o „krásu“. Kdyby se zde pro tento experiment použil místo procesu „Římská říše“ jiný proces (například proces původu života na Zemi), pak by se epistemologický parametr barevného myšlení stal ještě zřetelnější.

Řešení technických a konceptuálních problémů projektu je obtížnější než tento obecný návrh, a je tomu tak vždy. Ale takové problémy jsou zároveň nejzajímavější, protože jde o to uchopit jeden proces za druhým, kodifikovat jej v jednoduchých barvách, vložit do univerzálního modelu, stále lépe jej artikulovat a přizpůsobovat struktuře modelu, a tím získávat stále hlubší vhled do světa i do nás samých – a při tom všem tento vhled postupně překódovávat z barev do čísel. Neznamená to nic jiného než obohacovat vědecké poznání a technické metody o estetický parametr, a tím je činit konkrétnějšími (prožitkovějšími a cennějšími).

Díky tomu začne být jasné, že předložený projekt vyžaduje zdlouhavé, disciplinované a nákladné úsilí, které si mohou dovolit jen týmy složené z badatelů z nejrůznějších oblastí. Gerstner a já se můžeme pouze snažit o to, abychom jej uvedli do chodu. Jeho další vývoj je nepředvídatelný, protože celý proces se bude dále větvit a množit, a to tím víc, čím déle bude pokračovat. Ale právě proto jde o dobrodružství.

Vilém Flusser, „Farben statt Formen“, dosud nepublikovaný rukopis z let 1987-89, autorem v záhlaví dedikovaný „für Karl Gerstner, 31.3.“. Z německého originálu přeložil Jiří Fiala.

## NOVÁ SKUTEČNOST Z POČÍTAČE?

*Ztratili jsme důvěru ve skutečnost, která nás dosud držela, tedy k lidem a věcem kolem nás a k nám samým. ... Tato ztráta důvěry (tato krize víry) je jediným důvodem pro to, že se pojem „skutečnost“ už nehodí: není nic, co by mohl pojímat.*

Tradice zpochybnila pojem „skutečnost“ (ve smyslu „realita“) tak, že v rozhovoru se vzdělanými lidmi dnes není záhodno toto slovo vůbec brát do úst. Ukazuje se však, že v běžném životě je stále obtížnější se mu vyhnout. Není například možné položit si v souvislosti s informacemi ze sdělovacích prostředků (například z televize) otázku, zda je to, o čem informují, skutečné – zeptat se řekněme: Byl Ceaușescu skutečně popraven tak, jak to ukazovali na obrazovce? Při analýze takové otázky totiž brzy zjistíme, že výraz „skutečně“ není na místě. Měli bychom se ptát jinak, například: Lze zjistit, jak byl záznam údajné popravy pořízen? Tento příklad ukazuje dvě věci: za prvé to, že vzhledem ke stále dokonalejší simulaci je pro nás otázka po skutečnosti stále naléhavější, a za druhé, že tato stále naléhavější otázka stále vzácněji připouští uspokojivou odpověď. Lze to nazvat nepřetržitě rostoucí ztrátou důvěry ve skutečnost.

Lze namítnout, že přeháním. Nevěří se sice médiu (ne ovšem žádnému), že nám zprostředkovává informace, ale zato se plně věří skutečnosti dřevěného stolu, na kterém stojí psací stroj, na němž vzniká tento text. Plně se důvěřuje tomu, že stůl podpírá psací stroj a nedovolí, aby jím stroj propadl. Stůl je tady skutečně, protože nese stroj, a nedáváme-li pozor, můžeme do něj narazit. Tak pomatený zase člověk není, aby nedůvěřoval konkrétním věcem svého okolí – aby pochyboval o tom, že tady skutečně jsou.

Jen co to vyslovíme, nastoupí pochybnosti. A to nejen ty pochybnosti, kterým jsme se ve filosofii učili pod označením „karteziánské pochybování“. Přitom není ani tak důležité, že můžeme nedůvěřovat našim smyslům

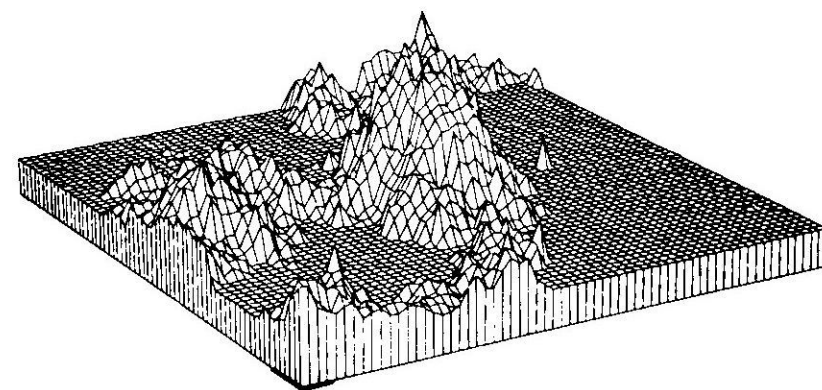
(v případě stolu především hmatu): pochybnosti přicházejí z fyziky, kde jsme se učili, že zdánlivě pevná tělesa jsou ve skutečnosti roje částic v prázdnu. Podle přírodních věd by totiž psací stroj deskou stolu propadnout mohl, jen je to velmi nepravděpodobné. Pochybnost je tato: důvěřujeme-li solidnosti stolu, pak nedůvěřujeme skutečnosti, o níž hovoří věda, a důvěřujeme-li vědeckým výpovědím, pak ztrácíme důvěru ve skutečnost, v solidnost okolního světa. V této bezvýhodné situaci vzájemně si protirečících nároků, jež na nás skutečnost klade, je záhodno vyhnout se slovu „skutečnost“. Při bližším pohledu zjistíme, že věda skutečně jde tomuto slovu z cesty („vyhýbá se ontologii“). Zeptáme-li se například, zda jsou kvarky skutečné, nebo symbolické, z hlediska vědy to není dobrá otázka.

Dovoluje ale formulovat další otázku, která snad dobrá je: Jak vlastně vysvětlit to, že vzdor naší důvěře ve stůl tyto pochybnosti nemizí? Zde se začíná rýsovat jedna zvláštní odpověď. Je komplikovaná, není podepřena do všech podrobností, ale v daném kontextu ji lze načrtnout asi takto: konečky nervů přijímají bodové stimuly. Neexistují žádné silné nebo slabé stimuly. Stimul je buďto přijat, nebo nepřijat. Tomu se, jak známo, říká „digitální kódování“. Z takto přijatých stimulů se centrálním nervovým systémem sestavuje I/ vjem „stolu“, přičemž ve hře nejsou jen elektromagnetické a chemické procesy, ale i obtížně pochopitelné postupy, jako je poznávání, paměť a schopnost učit se. Zkrátka: solidnosti stolu důvěřujeme proto, že naši důvěru sestavujeme ze specifických bodových stimulů.

To je přímo děsivá odpověď na naši v podstatě velmi jednoduchou otázku. Děsivá proto, že vyvolává mnohem více otázek, než kolik jich zodpovídá, a to protože je cyklická a vyhýbá se pojmu „skutečnost“, na který jsme se přece přímo ptali. Ale to na ní není vlastně zajímavé – víme přece, že děsivé je vše, co se pokouší zodpovědět v podstatě jednoduché otázky. Zajímavé je, že přichází z oblasti neuropsychologie, i když vypadá tak, jako by přicházela z oblasti výpočetní techniky. Taková odpověď by byla před vynálezem počítačů nemyšlitelná. Uvažujeme-li o tom, uvidíme, co se stalo: počítač byl přijat za model centrálního nervového systému. To je velmi charakteristická smyčka: počítač je zhotoven jako simulace centrálního nervového systému a následně tento systém simuluje. Tato souhra metafor se nazývá „zpětná vazba mezi člověkem a nástrojem“ a je ve hře od dob, co je člověk člověkem. Pračlověk například vynalezl páku jako simulaci své paže a pak začal pohybovat pažemi, jako by to byly páky. Jde sice „jen“ o metafory – páka je jen metaforickou paží a paže jen metaforickou pákou –, ale přesto: páky zvedají lépe než paže a od dob, co existuje páka, vidíme lépe, co při zvedání dělají paže. Po-

čítač je sice metaforicky pouhým centrálním nervovým systémem, ale v některých aspektech funguje lépe než on, a od dob, co existuje, vidíme lépe, co probíhá v centrálním nervovém systému.

Nyní prosím zaměřte svou pozornost na metaforickou souhru mezi centrálním nervovým systémem a počítačem. Díky počítači vidíme, že nervový systém sestavuje z bodových stimulů vjemy, jimž důvěřujeme jakožto konkrétním skutečností. Smyčku lze přepnout: počítače mohou sestavovat z bodových prvků výsledky tak, že jim důvěřujeme jako konkrétním skutečností. Počítače mohou sestavovat alternativní skutečnosti. Třeba alternativní dřevěné stoly, ale i alternativní skutečnosti, které centrální nervový systém sestavovat nemůže, a které si tudíž nemůžeme představit. Než začneme tuto zarážející perspektivu zkoumat, je třeba



Model krajiny vytvořený metodou náhodného posunutí středního bodu na základě čtvercové sítě

uvést jednu předběžnou poznámku.

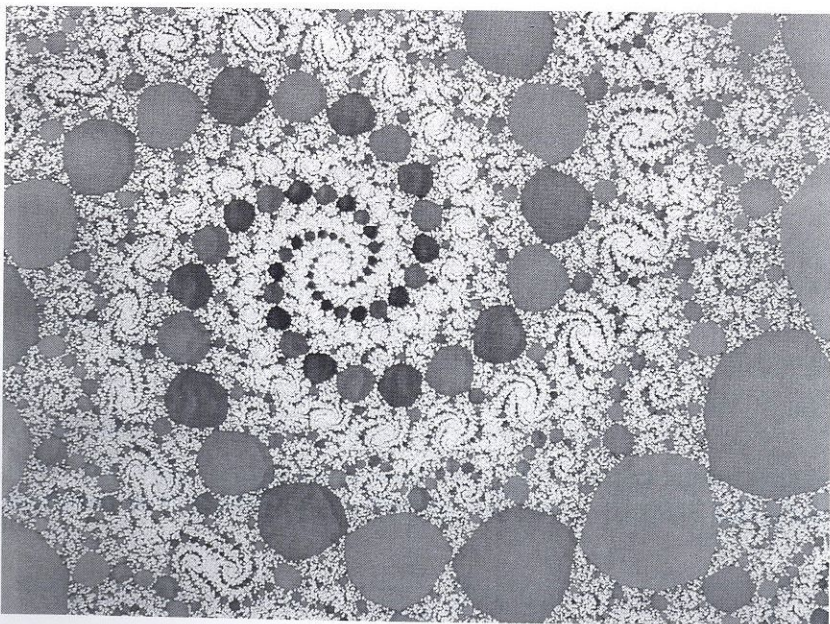
Počítače byly vynalezeny proto, aby počítaly s čísly, a ne proto, aby manipulovaly se znaky. Problémem první poloviny našeho století bylo, že se značné množství jevů podařilo vyjádřit diferenciálními rovnicemi a že tyto rovnice nebylo možné použít k řešení těchto problémů, dokud jsme je nepřevodili na tzv. přirozená čísla. Takové numerické výpočty vyžadovaly u většiny jevů tolik času, že se celé armády výpočtářů plahočily dnem i nocí, aniž by dospěly ke správným výsledkům. Abych to vyjádřil dramaticky: řešení byla známa, ale nemohla se použít, což dokazuje, že vědění nemusí bezpodmínečně vést k moci. Kulturní pesimismus předválečné éry se na to nakonec dá převést. A aby bylo možno diferenciální rovnice počítat rychleji, aby bylo možno vymanit se z krize aplikací vědy, byl vynalezen počítač. Později se k velkému překvapení – nejprve matematiků, pak celé společnosti – ukázalo, že počíta-

če mohou provádět nejen numerické výpočty (tedy analyzovat), ale i výpočty nenumerické (tedy to, co bylo analyzováno, zpětně syntetizovat). Ostatně se nejedná o první případ, kdy se něco vynalezlo a pak se objevilo, co se to vlastně vynalezlo. V případě počítačů má však tento objev tak obrovský význam, že jsme se s ním ještě nevypořádali, o čemž koneckonců svědčí i toto symposium. Konec předběžné poznámky.

Od renesance pokračující překódování vědeckých výpovědí ze slov do čísel, díky němuž už nebyl svět jen popisován, ale i vypočítáván, vedlo nakonec k následujícímu obrazu světa: svět je rozptylem bodových částic, které se stále více rozptylují a podle druhé základní věty termodynamiky směřují ke stále rovnoměrnějšímu rozptýlení. Uvnitř rojů částic vznikají náhodně shluky, jež se nazývají „hmota“ (jakou jsou například nebeská tělesa nebo naše vlastní tělo). Lze to říci i jinak: svět je polem možností, toto pole je strukturováno a uvnitř něj se náhodně uskutečňují některé možnosti. Protože základní strukturou pole možností je tendence k rovnoměrnosti, k entropii, všechny náhodně vzniklé skutečnosti se nutně znovu rozpadnou. Nemá smysl chtít zde a nyní tento obraz světa kritizovat: za současného stavu vědy nám nezbyvá než pokusit se s ním žít.

Tomuto obrazu světa fakticky vděčíme za výše načrtnuté vylíčení procesů vnímání jakožto sestavování z bodových prvků. Lze to říci i tak, že centrální nervový systém je shlukem náhodně vzniklým z bodových

Ukázka počítačové grafiky

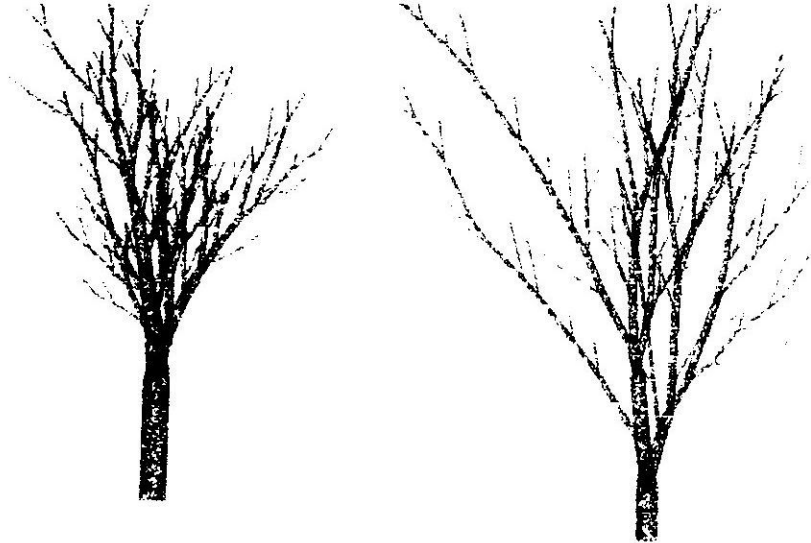


prvků, který má čistě náhodou tu vlastnost, že z pole možností, odkud se sám vynořil, sestavuje jiné shluky, tedy uskutečňuje některé z možností, jež se mu nabízejí. To, co vnímáme jako skutečnost, je nepatrným výřezem pole možností, které nás obklopuje a které náš nervový systém díky sestavování realizoval. Nakonec se nám podařilo vyrobit aparáty, totiž počítače, jež jsou s to ovládnout větší oblast pole možností než nervový systém, a tím z možností sestavovat nové, dosud netušené skutečnosti.

Je to přímo dobrodružné tvrzení, a rozmyslíme-li si ho, nabudeme dojmů podvodu, kterému se však musíme pokusit čelit. Při úvahách o tomto tvrzení nás napadá celá řada otázek. Jen příklad: jestliže je veškerá skutečnost sestavena z možností a jestliže tyto možnosti vposledku směřují k beztvartosti, pak je veškerá skutečnost provizorní a není možné jí jakkoli důvěřovat. Nebo: jestliže je to, co nazýváme „já“, náhodným sestavením z možností, které opět náhodně samo sestavuje další možnosti, pak bude každá otázka po úmyslu, tedy po svobodné vůli, nesmyslná. Ale z této nepřehledné řady otázek a odpovědí, jež se na nás valí a doléhají na nás, lze vybrat dvě otázky, které nám pomohou objasnit takzvanou počítačovou revoluci.

První otázka zní: Je-li veškerá skutečnost sestavena z možností, pak je „skutečnost“ hraniční hodnotou. Uvažujme: v prázdném prostoru se rojí bodové částice, tedy vlastně nic, a jestliže se shluknou, stávají se něčím. To ale znamená, že čím hustší je jejich shluk, tím více se stávají něčím. Skutečnost se stává funkcí hustoty shlukování nebo „vymezení prvků“, abychom to řekli počítačově. Existují tedy více či méně uskutečněné možnosti v závislosti na hustotě shlukování. Vnímaný stůl je velmi vysokým vymezením částic, neboť ho vnímáme všemi smysly (například opticky a taktilně), a proto mu důvěřujeme. Hologram stolu má nižší vymezení, protože hologram vnímáme opticky, a nikoli taktilně, a proto mu důvěřujeme méně než samotnému stolu. Je méně skutečný. Kdyby se podařilo vymezit hologramy tak dokonale, jak to dělá nervový systém, mezi stolem a hologramem stolu by nebyl rozdíl: obojí by bylo stejně skutečné. Jinak řečeno, stupeň skutečnosti je technickou záležitostí. Brzy budeme moci postavit na hologram stolu hologram psacího stroje a pak na něm napsat tento text.

Druhá otázka zní: Je-li vnímaná skutečnost sestavena naším centrálním nervovým systémem a jeho smyslovými orgány, pak musí jinak utvořené výpočetní systémy sestavovat utvořenou skutečnost jinak. Víme, že tomu tak skutečně je: mouchou nebo chobotnicí vnímaná skutečnost je jiná než ta, kterou vnímáme my lidé. Díky počítačům tedy můžeme sestavovat nejen dosud nevnímanou, ale i dosud nepředstavitelnou a nemyslitelnou skutečnost. O té se nedá *ex definitione* mluvit, neboť když se o ní



*Tvary stromů generovaných 8-bitovým počítačem*

mluvit dalo, pak bychom ji předjímalí. Ale už nyní můžeme pozorovat, jak tento proces probíhá – například už nyní lze sestavovat čtyřrozměrná tělesa, která jsou takovými hustými shluky, a obrazy složitých algoritmů (například Mandelbrotova mužíčka), a lze si představit, že se tyto obrazy sestavují trojrozměrně a tak vymezeně, že budou vnímány jako skutečné. Brzy budeme moci cestovat z jednoho skutečného světa do světa jiného, právě tak skutečného, a z něj do třetího a čtvrtého.

Zde je namístě se zastavit a nadechnout se. Horizonty budoucích realizací možností, jež nám počítače otevírají, jsou příliš otevřené, než aby měly nějaký existenciální smysl. Naši autoři sci-fi našťestí nemají dostatek fantazie, aby tyto horizonty obhlédli. Vyprávějí možná o budoucnosti, v níž už nebude možné rozlišovat mezi lidmi a jejich hologramy s tzv. umělou inteligencí, neboť obě možnosti budou stejně hustě rozptýleny, ale nevyprávějí nám o budoucnosti, kde budou uskutečněny světy se zcela odlišnými pravidly tak, že každý takový svět bude mít svou vlastní vědu. Kdyby nám totiž něco takového popsali, museli bychom se rovnou zbláznit.

Dovolte mi proto zaujmout od všeho, co zde bylo řečeno, určitý odstup, abych to mohl přehlédnout. Z takového pohledu by se snad dalo říci: ztratili jsme důvěru ve skutečnost, která nás dosud držela, tedy k lidem a věcem kolem nás a k nám samým. Ale neztratili jsme ji tak, jako ztratili filosofové tradici, totiž ze spekulativních důvodů. Ztratili jsme ji jednak proto, že nás na jedné straně věda (jediná autorita, jež nám zůstala) učí, že

vše je jen rozptylem nicotek, jednak proto, že na straně druhé se nám každodenně nabízejí simulace, které nelze odlišit od skutečnosti, a za třetí proto, že se v nedávné minulosti objevily věci, které jsme dříve nejenže nepokládali za skutečné, ale ani za vůbec možné. Tato ztráta důvěry (tato krize víry) je jediným důvodem pro to, že se pojem „skutečnost“ už nehodí: není nic, co by mohl pojímat.

V této situaci se nečekaně objevily počítače a nyní dodatečně vidíme, že se objevit musely. Původně to byly počítačové stroje, ale dnes k nim jsou připojeny aparáty (především holografy), jež mohou sestavovat alternativní reality tak, že nejsme s to odlišit je od naší smyslové skutečnosti. Díky tomu se pro budoucí realizace otevírají zatím nepředstavitelné a nemyslitelné horizonty. My jsme však ztratili důvěru k naší smyslové skutečnosti: doslova už svým smyslům nedůvěřujeme, takže jsme do stejné míry nedůvěřiví i k alternativním skutečnostem. To je negativní způsob, jak vyjádřit fakt, že alternativní skutečnosti jsou reálné stejně, jako je reálná právě tato skutečnost.

Když píšete tuto přednášku, důvěřuji svému stolu. Právě tak budou příští generace důvěřovat hologramům stolů a lidí, hologramům krajín z fraktálních rovnic. Budou psát na holografických psacích strojích a budou se procházet v numericky generovaných krajínách. To však nevyřeší současnou krizi víry – naši ztrátu důvěry v jakoukoli skutečnost. Počítače jsou mocnými nástroji k projektování alternativních skutečností, dříve netušených světů. Ale to vše má jen málo smyslu, pokud nevíme, k čemu to všechno vlastně je.

#### POZNAMKY

1/ Flusser rozlišuje mezi *kalkulieren* (počítáním ve smyslu aritmetiky, numerické výpočty) a *komputieren* (což u něj znamená manipulaci se znaky, alfanumerické „výpočty“). Pojem *kalkulieren* spojuje s analýzou, *komputieren* se syntézou (toho, co bylo získáno analýzou, výpočtem). Ve shodě s tím překládám výraz *komputieren* českým výrazem *sestavovat*. Pozn. překl.

Vilém Flusser, „Neue Wirklichkeit aus dem Computer?“, *Informatik und Gesellschaft*, 18.6. 1991, Gottlieb Duttweiler Institut, Curych.

Přeloženo podle předběžné verze: Vilém Flusser, *Standpunkte*, uspořádal Andreas Müller-Pohle, Verlag European Photography, Edition Flusser, sv. VIII., v tisku. Z němčiny přeložil Jiří Fiala.

Copyright © European Photography 1996, Internationale Zeitschrift für Fotografie und neuen Medien, P.O. Box 3043, D-37020 Göttingen

# KREATIVITA JAKO EXAKTNÍ IMAGINACE

estetické eseje



MARK TANSEY  
*Zkouška nevinným okem, 1981, olej, plátno*

# ZVYK JAKO HLAVNÍ ESTETICKÉ KRITÉRIUM

*Zcela na vrcholu se nachází něco jako pásmo naprosto neobvyklého, pásmo čistého děsu. V tomto stěží patrném pásmu možná sídlí tzv. „posvátné“. Tomuto pásmu spalujícího záření totiž staří říkali hierofanie (zjevování posvátného). Jiným jménem pro toto krajní pásmo, vycházející z estetického univerza, by asi byl „zázrak“. Zda se v tomto pásmu nacházejí vůbec nějaká umělecká díla, se odtud zdola, kde jsou umělci kritici, nedá zjistit, přestože i tito kritici rádi příležitostně mluví o „zázračném umění“.*

Všechno nové děsí, nikoli proto, že je takové a ne jiné, nýbrž proto, že je nové. Stupeň děsivosti může sloužit jako míra novosti. Čím děsivější, tím novější.

Toto tvrzení není v zásadě ničím jiným než překladem druhé věty termodynamiky z matematiky do normálního jazyka. Říká totiž, že nové je nepravděpodobným obrácením obecné tendence ke stávání se stále pravděpodobnějším. Vymyká se z této tendence (proto je děsivé), říká však implicitně i to, že nové se nutně musí navrátit zpět do obecné tendence, že se stane starým. Kdyby však toto tvrzení nebylo než překladem (jedním z mnoha možných překladů) druhé věty termodynamiky z matematiky do češtiny, nebylo by nijak zvlášť zajímavé. Radikální na tomto tvrzení je, že nabízí kvantifikovatelná estetická kritéria. Tvrdí, že se v umělecké kritice dají použít matematické kategorie. Překládá druhou větu termodynamiky z algoritmu do české věty, aby tento algoritmus použilo jako kritérium pro umění. To je ovšem zajímavé a zasluhuje si to zamyšlení.

Kdo prožil otřes krásou (to znamená každý), intuitivně chápe, jak to s děsivostí nového je. Například Rilke se domnívá, že krásu tolik obdivu-

jeme proto, že námi povzneseně opovrhne, aby nás zničila: každý z andělů krásy je strašný. Je ale rozdíl mezi chápáním něčeho intuitivně (empiricky) a exaktně (teoreticky). Je rozdíl mluvit o strašných andělech a o nějakém měřitelném množství šumu. Ve věku počítačů se začínáme učit, že exaktní chápání, které se zakládá na teoriích, není nutně méně „lidské“ než myšlení intuitivní a že měřitelná množství hluků nejsou nutně méně „krásná“ než strašní andělé. Naopak: protože hluky jsou novější než andělé, jsou podle Rilkeho také krásnější. To bylo třeba říci.

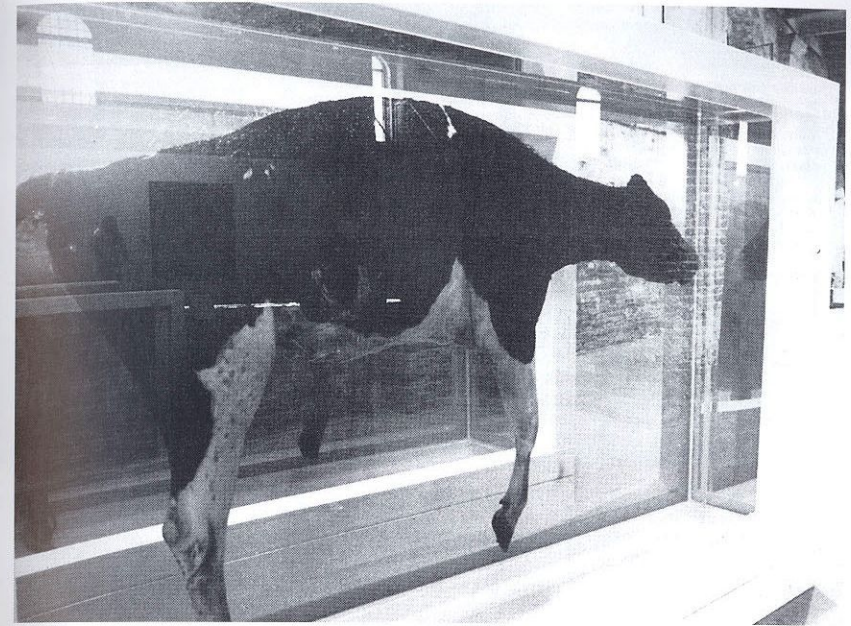
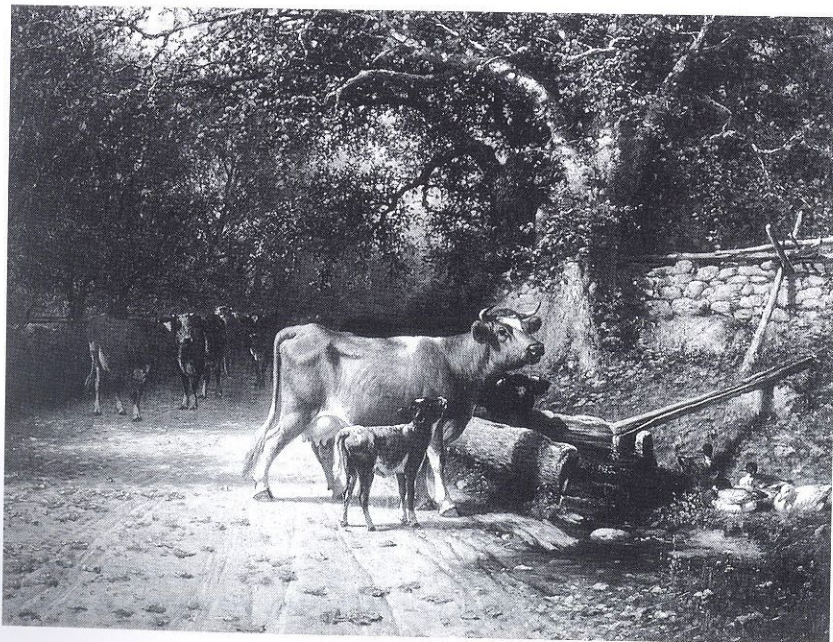
Slovo „nový“ zde z objektivního hlediska znamená každou situaci, která se vyvazuje z tendence směřující ke stále pravděpodobnějšímu, a tuto nepravděpodobnost lze exaktně stanovit pomocí počtu pravděpodobností. V tomto smyslu je např. atom helia čtyřikrát novější než atom vodíku, anebo obráceně, atom vodíku je starší (na tom je založen uhlíkový test). A subjektivně viděno zde „nový“ znamená každou situaci, která námi nečekaně otřese. V tomto smyslu je například kráva s koňskou hlavou (Russellův příklad) novější než kráva obyčejná, protože nám způsobí větší otřes. Jde tedy o to dosáhnout ztotožnění subjektivního a objektivního pohledu: exaktně vypočítat, kolikrát je koňská hlava otřesnější; kdyby se to podařilo, bylo by možné provozovat exaktní uměleckou kritiku. Podrobit každé dílo uhlíkovému testu. Zatím to možné není, nicméně lze strukturu takové budoucí umělecké kritiky předvídat. Bude vypadat asi takto: „umění“ je lidská činnost, která záměrně vytváří nepravděpodobné, a je tudíž tím „umělečtější“, čím nepravděpodobnější je situace, kterou vytváří. Tato „nová“ situace je z toho kontextu, z něhož se vynořuje, „děsivá“, a pociťuje se tedy v tomto kontextu jako nenávisti hodná, jako „ošklivá“. Proto je „umění“ tou lidskou činností, která usiluje o vytváření nenávisti hodných ošklivých situací, které děsí. Taková definice by mohla souhlasit s definicí romantickou, ale přesto je zcela neromantická. Protože budoucí umělecká kritika bude vycházet z toho, že všechno nepravděpodobné se nutně zpětně ponoří do pravděpodobného. Všechny nepravděpodobné situace, byť uměle vytvořené, se musí nutně stávat stále pravděpodobnějšími. V estetickém kontextu je jen lepší místo „pravděpodobnost“ říkat „zvyk“. Budoucí umělecká kritika bude vycházet z toho, že si „člověk“ nutně zvykne na nepravděpodobné situace a přestane je nenávidět. A struktura budoucí umělecké kritiky se naučí zacházet s jednotlivými fázemi navykání si na nenávisti hodné. Bude měřit stárnutí nového.

Je jasné, že „zvyk“ znamená estetický ekvivalent toho, čemu se ve fyzice říká „entropie“. A tak jako je „entropie“ základní kategorií pro fyziku (a ontologii vůbec), bude se muset „zvyk“ stát základní kategorií es-

tetiky. „Umění“ je tím, co jde proti zvyku, aby se k němu nutně navrátilo. V estetickém kontextu jen panuje jiné, neontologické naladění. „Estetický“ znamená „procíitelný“ a „zvyk“ znamená anestézii: na co jsme zvyklí, to nevnímáme. Podle toho je zvyk jakožto základní kategorie estetiky měřítkem prožitku, vnímání a toho být vnímán. Například: čím neobvyklejší, tím vnímatelnější (otřesnější), a čím starší, tím méně zakusitelný. Tedy zvyk (obvyklost) jako budoucí estetický uhlíkový test. Anebo (abychom totéž vyjádřili akustickou a inforatickou terminologií) všechno estetické začíná jako otřásající mocný hluk („velký třesk“) a v té míře, v jaké se stává obvyklým („redundantním“), se vsakuje jako stále tišší naříkání (*whimper*). Čímž se v jisté míře dostává do souladu nejen subjektivní s objektivním, ale i Rilke s Eliotem.

Problém budoucí umělecké kritiky spočívá v určování měřítka obyčejnosti. Při tom se sice bude používat informatika (zrcadlový obraz algoritmu pro entropii), ale ta nebude stačit. Ihned jsou patrné oba extrém, krajní body měřítka. Jedním krajním bodem je totální hluk, úplná nepravděpodobnost, tedy situace blízká se nemožnému. Druhým krajním bodem je totální redundance, úplná pravděpodobnost, tedy situace blízká se tautologii, neexistenci jakékoli informace. Oba krajní body jsou nedosažitelné, oba tvoří

JAMES McDOUGAL HART  
U studně, 1885, olej, plátno

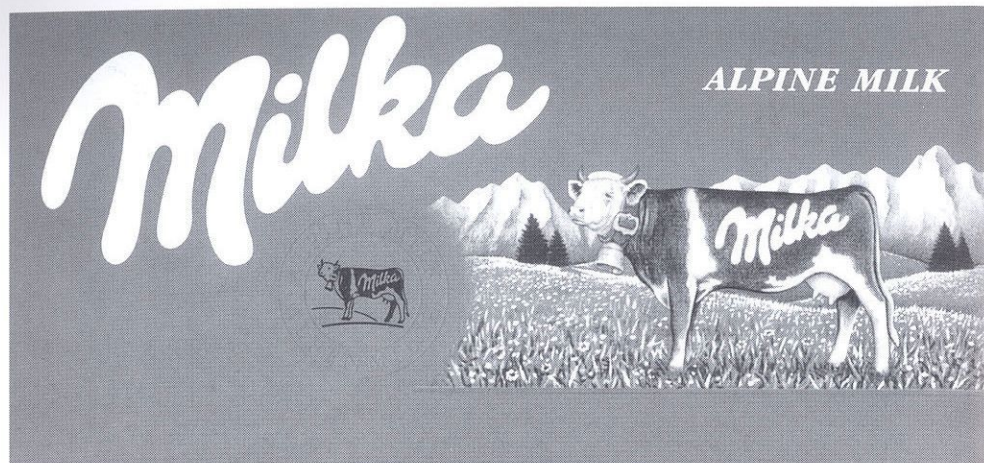


DAMIEN HIRST  
Matka a dítě – odděleny, 1993, instalace

horizonty estetického univerza. Nedaleko prvního krajního bodu bude třeba umístit dříve zcela nečekaná, otřesná, náš život radikálně měnící umělecká díla, nedaleko druhého pak masu obyčejných, vulgárních a stěží ještě vnímatelných, každodenně nás obklopujících produktů.

Problémem nejsou tyto krajní body škály, ale to, že tato škála je dynamická, že tedy estetické jevy plynule přecházejí, klouzají, od jednoho krajního bodu k druhému; že hodnoty uměleckých děl nejsou „věčné“, nýbrž že všechna umělecká díla směřují ke zvykovosti. Nebo, řečeno obráceně, zvyk zaplavuje hodnotovou škálu jako proud bahna, aby pohlcovall všechny hodnoty. Tento relativistický pohled na univerzum umění je problémem, protože nejsme zvyklí považovat tzv. „velká díla“ za provizoria a stěží pochopíme, že se má třeba Mozart stát zcela redundantním. Záplavy zvyku spočívají právě v tom, že zachvátí i Mozartovu komorní hudbu. Na to nejsme zvyklí a to znamená: budoucí umělecká kritika je nyní děsivá a ten, kdo ji hlásá, je nenávisť hodný (ošklivý). Dynamika hodnotové škály vyžaduje, aby nebyla členěna jasnými a zřetelnými ryskami jako třeba metr, ale aby se z ní mohla vyčíst vzájemně se překrývající pásma spojených přechodů. Zcela na vrcholu se nachází něco jako pásmo naprostoto neobvyklého, pásmo čistého děsu. V tomto stěží patrném pásmu možná





sídlí tzv. „posvátné“. Tomuto pásmu spalujícího záření totiž staří říkali *hierofanie* (zjevování posvátného). Jiným jménem pro toto krajní pásmo, vycházející z estetického univerza, by asi byl „zázrak“. Zda se v tomto pásmu nacházejí vůbec nějaká umělecká díla, se odtud zdola, kde jsou umělečtí kritici, nedá zjistit, přestože i tito kritici rádi příležitostně mluví o „zázračném umění“.

Daleko zajímavější, totiž pro nás patrnější, je nepřesné místo přechodu z krajních bodů do ještě snesitelného – do oné šedé zóny, v níž o nějaké Schubertově melodii říkáme, že je stěží snesitelná, protože je tak krásná. Tam se asi nacházejí některá Shakespearova a Dantova díla, některé čínské kresby, možná některá indická *ragas*. Je to šedá zóna, kde se děs obrací v nadšení, ošklivost v krásu. Nebo, řekneme-li to opačně, kde se burácející hluk začíná vzhledem k minimu redundance stávat informací. A lze to říci ještě úplně jinak: do této šedé zóny vystoupili umělci, kteří se v ohrožení života pokoušeli vyslovit nevyslovitelné, neslyšitelné učinit slyšitelným, neviditelné viditelným.

Postoupíme-li podél hodnotové škály níž, už se nemůžeme zajíkat, ale mluvíme rozumně. Šedé pásmo krásného totiž stále více šedne a krása se neznatelně mění v hezkost. To se dá v principu měřit o něco přesněji a nástroje k tomu nabízí informatika. Čím pohodlněji se přijímá informace sdělovaná uměleckým dílem, tím je hezčí. Pomocí základního zákona informatiky – informace a komunikace jsou nepřímo úměrné – lze měřit komunikativnost uměleckého díla. Je tím komunikativnější, čím více je v něm redundance a méně informace. To znamená, čím pohodlněji je umělecké dílo přijímáno (čím je „úspěšnější“), tím je hezčí. Na úspěchu zve-

řejněného díla lze (byť nepřímo) měřit odklon krásy směrem k hezkosti. Čím méně narušuje zvyklosti, tím je líbivější.

Toto klouzání od krásy k hezkosti, od nezvyklého k zvyklému, od náročného k nenáročnému, ale naráží na kritický bod obratu. Tento kritický bod (tuto „katastrofu“ v přesném smyslu toho slova) lze přesně vypočítat. Je to bod, ve kterém množství redundance tak převáží nad šumem, že už nemůže vzniknout žádná informace. Takto vzniklé bezinformační produkty sice komunikují bez námahy a dokonale (příjemce je může bez problémů zabudovat do svých zvyklostí), ale nelze je prožít. Protože jsou přijímány bez námahy, nemohou být vnímány. Anestezují své příjemce. Produktům tohoto druhu se říká „kýč“ a už v nich nemůže být ani řeči o klouzání. Jsou to díla nořící se zpět do oceánů zvyku, redundance, entropie, aby se líně pohybovala vstříc tepelné smrti. Na tuto černou bezšumovou zónu kýče se bude v budoucnu muset zaměřit mnohem větší část umělecké kritiky.

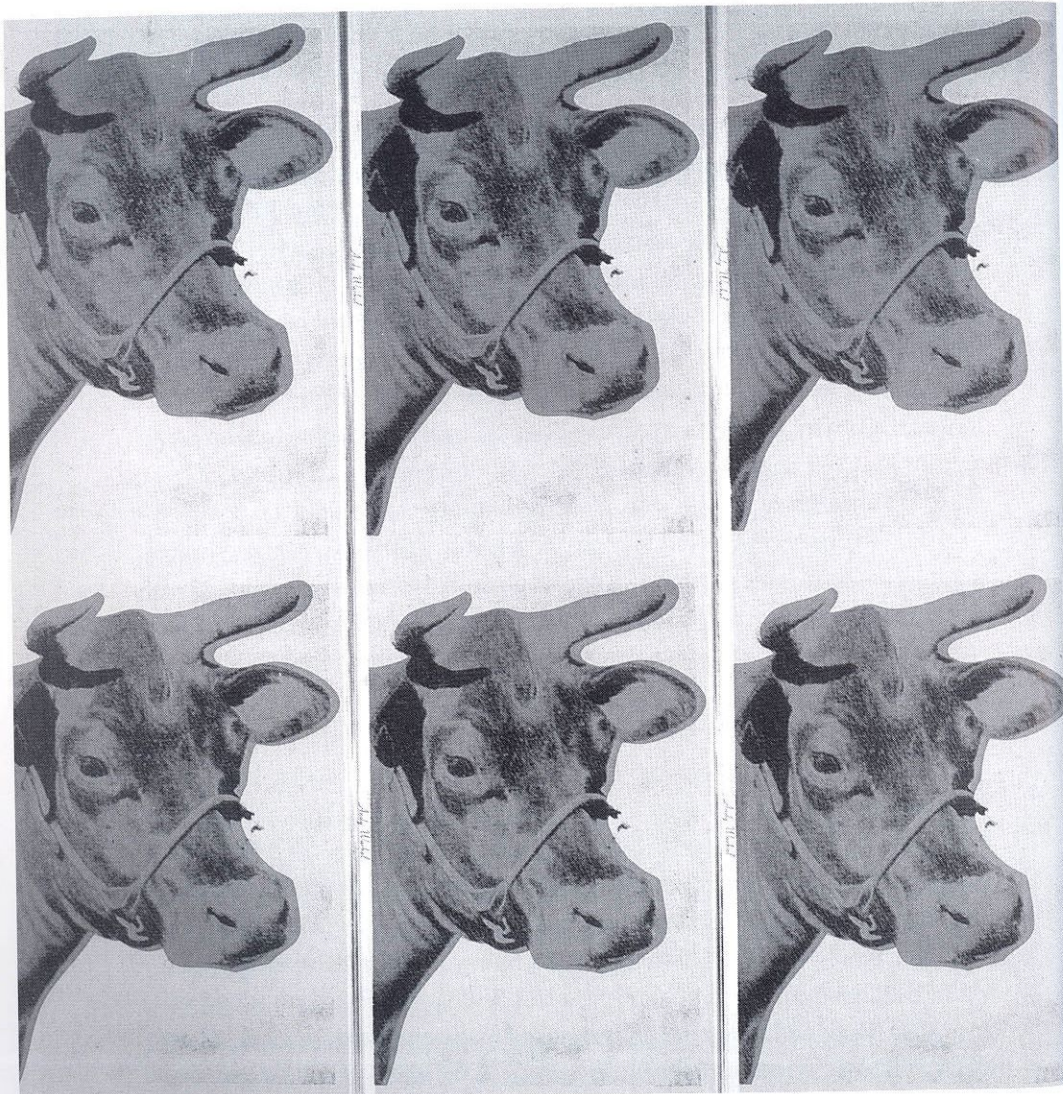
Těmito úvahami jsme se ovšem problému zvyku jako estetického kritéria ještě ani nedotkli. Zdá se, jako by šlo o to vytvořit lineární měřítko, z něhož bychom mohli odečítat pásma jako „ošklivý“, „krásný“, „hezký“, „kýč“, abychom pak do těchto pásem mohli zařadit jednotlivá umělecká díla. Víme sice, že toto zařazení je provizorní („historické“), protože hodnocení každého takového díla nutně sklouzává do zvyku a jen stěží lze mluvit o naddějinných dílech. Jenže je-li zvyk základním kritériem, pak taková lineární kritika není možná. Děsivým, ošklivým, nenávisti hodným na této nové kritice není především to, že už nemůže uznávat žádné absolutní hodnoty, ale to, že už nemůže být lineární, že zaměňuje to, co je nahoře, s tím, co je dole.

O této cirkularitě na jednom místě jasně hovoří Sartre. Mluví o hrnci medu, do něhož jsme ponořeni a kde si pochutnáváme tak dlouho, až se nás zmocní ošklivost z medu i nás samých a začneme se vyprošťovat. Tento pocit znechucení, který nás vytrhává ze sladkého zvyku do děsu, který artikuluje naši vlastní prázdnotu v protikladu k příliš velké plnosti kýče, je právě tím, co označujeme jako „bytí člověka“. Jsme prázdní a svět je plný, a jakmile si to uvědomíme, začneme vylamovat plnost z naší prázdnoty. Toto vylamování je nejen symptomem pro stávání se člověkem, ale především tím, co máme na mysli slovem „umění“. „Umění“ a „člověk“ jsou synonyma a znamenají, že popíráme plnost světa (tak-bytí). Že nejsme „zvykoví živočichové“, ale lidé, tedy umělci.

Zde jsme dospěli do úhlového bodu budoucí umělecké kritiky. Jsme totiž v tom bodě, kde se zvyk převrací v děs, kýč v ošklivost. Je snadné říci, že si sami sebe představujeme na hodnotové stupnici jako smyčku, v níž se kýč stále znovu zvrací v ošklivost, aby se pak skrze krásu a hezkost opět na-

vrátil do kýče. Je to jednoduché; vždyť taková smyčka je estetickým ekvivalentem negativně entropických epicyklů, které se ve fyzice a kosmologii nalézají na přímkách ve směru entropie. Jenže tak jednoduché to zase není. Neboť jestliže je veškerým motivem umění ona ošklivost, kterou v nás budí kýč a zvyk, jestliže tedy všechno umění jde proti zvyku, obyčejnosti, vulgárnosti, ordinérnosti, proč potom přichází onen zcela jiný děs, který v nás vyvolává otřes, nacházíme-li se tváří v tvář zcela neobvyklému? Je snad ve

ANDY WARHOL  
Tapeta s krávou, 1966, síťotisk



hře dialektika, díky níž splývají a zase se od sebe oddělují oba mezní body, tedy krajní pravděpodobnost a krajní nepravděpodobnost? K této otázce nelze přistoupit, aniž bychom upadli do náboženského, ba mystického, a proto se sice stává otázkou nevyhnutelnou, nikoli však „dobrou“.

Na tomto místě musíme úvahy přerušit. Přesto ale něco přinesly: zjištění, že v budoucnu se stane možnou kvantifikující kritika, protože bude nutné zříci se věčných neměnných hodnot. Taková kvantifikující, fyzikou a informatikou podporovaná umělecká kritika bude měřit všechny hodnoty pomocí smyčky, do níž budou zaneseny zóny „ošklivý – krásný – hezký – kýčovitý – ošklivý“, a měření se budou týkat třeba odpovědi na otázku: Jak dlouho bude toto dílo setrvávat v zóně krásného, než bude rozleptáno zvykem a sklouzne do zóny hezkého? Ve srovnání se současnou uměleckou kritikou to nejsou otázky a odpovědi nijak velkolepé; jsou založeny, jak jsme naznačili výše, na zážitku děsu ze zcela nezvyklého a zcela zvykového. Jinými slovy, je možné, že se veškerá budoucí kritika, byť s opačným předznamenáním, bude provozovat jako ve středověku, *ad maiorem Dei gloriam*.

Vilém Flusser, „Gewohnheit als ästhetisches Kriterium schlechthin“, *European Photography* č.45, 1991, ss. 41-3. Z němčiny přeložil Jiří Fiala.

Copyright © European Photography, Internationale Zeitschrift für Fotografie und neuen Medien, P.O. Box 3043, D-37020 Göttingen

# HIGH-TECH MÍSTO DOMÁCKÉ PRÁCE

O kreativité s Vilémem Flussere  
hovoří Elisabeth Quastová

Při příležitosti kulturní akce na téma Československo, uspořádané 21. dubna 1991 v Göttingen, Vilém Flusser v rozhovoru s Elisabeth Quastovou mezi jiným hovořil o otázce kreativity ve východním a západním kontextu. V následujícím, v podstatě monologickém úryvku z tohoto rozhovoru Flusser rozlišuje mezi empirickou a teoretickou metodou kreativity. Svou živostí a jasností je rozhovor příkladem Flusserova způsobu vyjadřování, a proto jej až na malé výjimky uvádíme v doslovném znění.

*Pane Flussere, včera jste krátce hovořil o dvou druzích kreativity. Mohl byste to podrobněji rozvést?*

Ano, to je velmi důležitá otázka. Podívejte se, co to znamená kreativita? Je to činnost, jejímž záměrem je vytvořit něco nepravděpodobného. I když si svět podle druhé základní věty termodynamiky představíte jako tendenci ke stále pravděpodobnějšímu, přesto jsou v něm prvky nebo okamžiky, které jdou opačným směrem, k nepravděpodobnému, k vyšší informaci. To jsou kreativní okamžiky. K většině z nich dochází náhodou, jiné jsou plánované a záměrně vytvořené. Definuji tedy kreativitu: kreativita je záměrné vytváření nepravděpodobných situací.

Dá se to udělat dvěma způsoby. Budto empiricky: posadím se a přemýšlím, jak bych mohl nepravděpodobně sestavit slova, a vyjde z toho báseň. Nebo se postavím před plátno – a plátno je přece tím nejpravděpodobnějším, co existuje, prázdné plátno –, vezmu štětec a barvy a něco na to namaluji, a ta věc bude nepravděpodobná, a pak ji udělám ještě nepravděpodobnější například tím, že na to jako Pollock něco naliji a podobně. Je to metoda, jak být kreativní. Nazvěme to „empirické“, nebo tomu řekneme „domácká práce“. Nebo to nazvěme „geniální umělec“, nebo jak chcete. Je mi milejší říkat „domácká práce“ než „geniální umělec“, ale znamená to totéž. Dobře.

Existuje druhá metoda, účinnější. Vypracuji teoreticky princip vytváření nepravděpodobného, vyjádřím to algoritmy a algoritmy vložím do nějaké umělé inteligence. Pak tuto umělou inteligenci s těmito vloženými algoritmy pozoruji, a to, co vyplivne, proberu. Chce to týmovou práci. Vezměte si hudbu. Například pařížský hudební Institut national de l'acoustique, nebo institut, který má v New Yorku Cage, nebo institut, který máte v Kolíně; vede ho tam Kagel. Vezměte si tedy strukturu tónů. Vypočítáte entropii, pravděpodobné, tyto výpočty předěláte pomocí hudebníků, elektronických specialistů, akustiků, softwarových specialistů a tak dále, ano? A vezmete velmi výkonné stroje. A vyjde hudební kreativita, jaká tu ještě nebyla. Protože jsme poprvé v dějinách dosáhli kreativity *teoreticky*. Poprvé v dějinách víme, oč jde při stvoření. Děláme to lépe než Bůh, víte?

*Opravdu?*

Myslím, že ano. Vytváříme alternativní světy, virtuální prostory. Víte, minulý týden se v Německém muzeu v Mnichově konala konference o *Cyberspace*.

*Ano, slyšela jsem o tom.*

Nedovedete si představit, co jsem tam viděl.

*Můžete to popsat? Je to možné?*

Ovšemže je to možné. Neexistují přece žádné zázraky. Popíšu vám projekt, na kterém jsem se sám trochu podílel. Vylíčím ho geneticky. V akváriu v Neapoli žije měkkýš, úplně primitivní hlavonožec, Cephalopod. A tenhle živočich plave tam a zpět podobně jako válec psacího stroje, když pišete.

*Pořád po stejné dráze?*

Po dráze, ano. Ale tím nejzajímavějším na tomhle živočichu je, že se při tom neobrací on; obrací při tom své vnitřnosti. Je to strašně podivné: jeho játra, jeho žaludek, jeho srdce – všechno se to obrátí a živočich plave zpět.

*A zůstane jen vnější obal?*

Vnější obal zůstane. Naštěstí je ten živočich průhledný. Vidíte to. Dá se přesně pozorovat, jak se ty jeho vnitřnosti obracejí. Luis Bec ze Sorgues tam přijel a tvora si natočil na video. Vynechám všechny komplikace, chci to udělat jednoduše.

*To je milé.*

S videem odejel do Lucemburku. V Lucemburku existuje jedna instituce, která se jmenuje Cerise, Centre de recherche d'image synthétique, Centrum pro výzkum syntetického obrazu, asi tak nějak, a tam to převedl do čísel, digitalizoval. Víte, co to znamená?

Ano.

To znamená, že to převedl do počítačového jazyka, takže na počítači, na obrazovce počítače, bylo vidět totéž, co natočil na video, jen v trochu horší kvalitě. Pak dal ten digitalizovaný obraz v matematickém oddělení Univerzity ve Štrasburku převést do algoritmů, nechal to celé převést do rovinic. Pak aplikoval Darwinovy a Mendelovy zákony a podobné věci, které popisují vývoj tvarů živých bytostí, to, čemu se mezi inteligentními a elegantními lidmi, tedy ne mezi námi, říká biomorfogeneze, tyto zákony aplikoval na algoritmy, které měl k dispozici, a vložil je zpět do počítače. A nechal počítač, aby toho živočicha vyvíjel. Živočich byl stále složitější. To, co by v přírodě trvalo řekněme deset miliónů let, tady trvalo půl vteřiny, ale stálo to sto tisíc franků. Dobře. A teď... Francouzských franků. A začal to zpracovávat z estetického hlediska.

A teď vám popíšu, co jsem viděl v Mnichově. Do Mnichova Bec přijel rovnou z Lucemburku. Představte si tam velké plátno, na které se dá promítat přímo z počítače; máte dojem, že se díváte na film, nemáte už dojem, že vidíte počítačový obraz, už je to mimořádně působivé. Je to tak dobré, že máte pocit, že sledujete dokumentární film. Vidíte plátno a vidíte černou temnou vodu. A teď z levého rohu vyplouvá živočich. Napsal jsem o tom tvorovi knihu, vydal ji Andreas, 1/ jmenuje se *Vampyrotheutis infernalis*, mezi námi mu říkáme Vampy. Přichází Vampy a pomalu proplová scénou, otočí se, otevře se jako ruka, začíná zářit všemi barvami a vyvíjet se. Je stále složitější a začíná se dělit na různá oddělení, pak se začíná svinovat, svinuje se jako Möbiův pruh. A tímto Möbiovým pruhem procházejí stovky orgánů a Louis Bec stojí vedle a pojmenovává tyto orgány pseudovědeckou, pseudořeckou nomenklaturou, a celé je to ozvučeno elektronickou hudbou, která byla nahrána v Boulezově institutu. A teď se to tedy začíná otáčet a svinovat a najednou se to začíná obracet naruby, přesně jako rukavice. A celé zvíře – dovedete si představit, jak se obrací rukavice naruby? –, celé zvíře se stává obráceným zvířetem, začíná se vznášet a voda ho drží. Trvá to osm minut. Těch osm minut stálo 350.000 franků. Byl to ale otřásající zážitek. Víte, v Německém muzeu při tom byly stovky lidí. Všichni byli absolutně oněmělí, užaslí. Byl mezi nimi i člověk, který je v Německu velmi vážený, jmenuje se Franke, je profesorem komunikace v Mnichově, a ten když to viděl, vstal – byl spoluautorem knihy, která o mně vyšla; právem se jmenuje *Überflusser* (O Flussrovi), je to úplně zbytečná (*überflüssiges*) kniha –, takže tenhle muž se postavil a prohlásil: „Musím změnit svůj světový názor.“

*Skutečně?!*

Načež já jsem zarecitoval, přirozeně z paměti – znáte Rilkovu báseň „Archaické torzo Apolla“?

Ne.

Michelangelo jde na procházku po okolí Florencie a přijde k jednomu mlýnu. Tam je osel a otáčí mlýnským kamenem. A Michelangelo se na to podívá a vidí, že je to torzo Apollóna.

*To, čím osel otáčí?*

Ano, je to torzo z Belvederu. Je to pravdivý příběh. Michelangelo to vidí, ale vidí jen záda. A Rilke píše: „Vidí zádní svaly a každý sval říká: Musíš změnit svůj život.“ Když to tedy Franke řekl, citoval jsem k tomu přirozeně Rilka. Tohle zvířátko ve vodě je jedním z těch svalů, které říkají: „Musíš změnit svůj život.“ Co tím chci říct k naší diskusi o kreativitě: skutečnost, že jsme dospěli ke kreativitě teoreticky, že už nutně nepotřebujeme intuici nebo genialitu, nýbrž že místo toho musíme a můžeme mít disciplinovanou imaginaci, to je exploze kreativity – a je to velmi drahé. A to, co jsem řekl včera, bylo velmi přirozené: domácí práce, to se dá dál dělat v Československu. V Československu jsou ale báječní lidé a tihle báječní lidé musí do Lucemburku nebo do Ameriky; proč sedí v hloupé Praze? Tam venku mohou něco udělat. To jsem chtěl včera říci. Podívejte se, Češi jsou přece skvělý muzikální národ. Čech je přece muzikant, ne? Co tam dělají s těmi svými hloupými celly? Mají jet řekněme do Paříže, do Institut de l'acoustique. Tam mají možnosti. To jsem chtěl včera říct.

*Teď mohou vycestovat ze země, mají přístup kamkoli.*

Ano, ale pravděpodobně to nejde dohromady s českými nacionalisty. Tak. Chcete vědět ještě něco, nebo to už stačí?

*Děkuji mnohokrát, napoprvé to stačí.*

Obávám se, že je to i naposledy.

*Protentokrát.*

Moje žena už ovšem odešla. Andreasi, jak ses vyspal?

POZNÁMKY

1/ Andreas Müller-Pohle; pozn. překl.

„High-tech statt Heimarbeit, Flusser über Kreativität“, *European Photography* č.50, ss. 26-7. Z němčiny přeložil Jiří Fiala.

Copyright © European Photography, Internationale Zeitschrift für Fotografie und neuen Medien, P.O. Box 3043, D-37020 Göttingen

# POHLEDNICE

Pro Andream Müllera-Pohla

*Vůdcovský princip: všechny pohledy všech lidí s ohledem na vhodnost všech věcí a stavů věcí jsou patrné z pohlednic.*

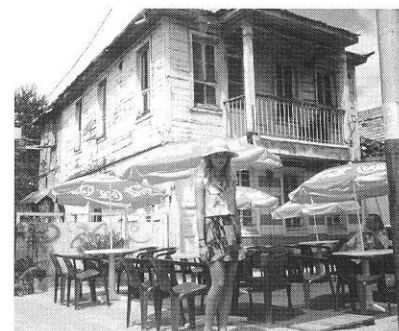
Existují pozoruhodnosti. Jsou to věci a stavy věcí, které jsou podle názoru průvodce (a vůdce vůbec) hodné toho, abychom si je prohlíželi. Všechno ostatní si podle principu vyloučeného třetího nezaslouží ani zběžný pohled. „X je buďto pozoruhodné, nebo není, nic třetího neexistuje.“ Vhodnost věcí k tomu, zda se na ně máme podívat („prohlížení věcí“), lze kvantifikovat. Eiffelova věž je pohlednější než bulharská zemědělská usedlost, a ta je zase pohlednější než televizní anténa. Kvantifikaci lze kódovat hvězdičkami: Eiffelovka = 3 hvězdičky, televizní anténa = 0 hvězdiček. Tuto dost hrubou škálu lze zjemnit. O Eiffelovce se mimo toho, že je tříhvězdičková, dá například říci, že stojí za to jet se na ni podívat, a o Neapoli, že by člověk neměl zemřít dřív, než si ji prohlédne.

Tento pohled vůdce na vhodnost věcí a stavů věcí vyjadřují pohlednice. Koneckonců i mladý Führer ve Vídni vyráběl pohlednice. Zůstává otevřená otázka, zda se v mládí takhle činil i Duce. Pohlednice měst se liší od plánů měst tím, že se jedná o zobrazení. Plán Avignonu může být stejně cenný jako pohlednice: papežský palác může být na plánu opatřen třemi hvězdičkami. Ale Führer měl pravdu, když vyráběl pohlednice a nikoli plány: zobrazení jsou svůdnější než myšlenkové obrazy, protože (na rozdíl od plánů) své uživatele orientují tak, že ti nemusí vynaložit žádnou intelektuální námahu.

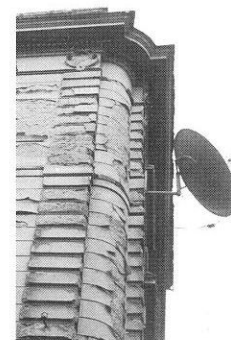
Když proto přijedeme do cizího města, měli bychom se vydat do papírnictví nebo do trafiky a cestou se nedívat nalevo ani napravo. Například v papírnictví se totiž dají koupit pohlednice, a kdyby se člověk předtím rozhlížel, ocitl by se v nebezpečí, že spatří věci pohledu nehodné. Mefisto ve *Faustovi* radí svému žáku, aby se držel slov, jestliže chce do-



\*\*\*



\*\*





spět do chrámu moudrosti. To ovšem bylo před vynálezem fotografií a pohlednic. Dnes si můžeme pořídit pohlednici chrámu a všechna slova jsou zbytečná, ne-li škodlivá, protože dezorientují. V případě, že by pohlednice tohoto chrámu nebyly k mání, znamenalo by to, že chrám není hoden pohledu. To je vůdcovský princip: všechny pohledy všech lidí s ohledem na vhodnost všech věcí a stavů věcí jsou patrné z pohlednic.

To by mohlo vysvětlovat název „Da capo“, jímž sérii svých pohlednic pojmenoval Andreas Müller-Pohle. Samozřejmě, *da capo* v hudební terminologii znamená „znovu od začátku“. Přesně to se svými pohlednicemi dělá i Müller-Pohle: začíná tam, kde začal, totiž u pohledu. Ale nedívá se na věci – dívá se na pohledy. Jenže *da capo* znamená také „od hlavy, od vůdce“ (odtud kápo v koncentračních táborech). Müller-Pohlova série začíná u hlavy principu pohlednic a chce pohlednicím setnout hlavu. Pro tuto gilotinu uvedu jeden působivý příklad.

Na vrcholku hory Corcovado v Riu stojí obrovská socha Krista Vykupitele (Cristo Redentor). Rozpíná ruce nad zálivem Guanabara, aby spasila milióny lidí. (Nakolik se to této soše a tomu, koho představuje, podaří, je jiná otázka.) Socha rozhodně stojí za vidění (má tři hvězdičky) a lze ji najít na nesčetných pohlednicích. Ale právě proto si návštěvník Ria nemusí žádnou pohlednici vůbec kupovat: jeho pohled na Rio je už utvořen. Vydává se na vrchol k soše, aby se na vlastní oči přesvědčil o správnosti tohoto pohlednicového pohledu. Tím, co tam uvidí, sice není pohled, nýbrž výhled, ale ten-

to výhled je na jiných pohlednicích překódován na pohled. Takže se spásou a Riem je všechno v nejlepším pořádku a není nutné k tomu cokoli přidávat.

Součástí Müller-Pohlovy série je obraz nazvaný „Cristo Redentor“. Je to fotografie jedné z výše zmíněných pohlednic, ovšem s rozměry 120 x 160 cm (stříbrná želatina na PE papíru), jimiž autor pohlednici „manipuluje“, a tím ji (stejně jako všechny ostatní) různými metodami zpochybňuje. Bylo by banální o této fotografii tvrdit, že je metafotografií: že je Andreasovým pohledem na pohled předkládaný pohlednici. Mnohem zajímavější je, že od svého příjemce vyžaduje přemýšlení. Staví příjemce před otázku, co znamená, jak byla vytvořena a proč. To jsou otázky odporující vůdcovskému principu. A když příjemci začne svítat, že fotografie znamená pohlednici, všechny tyto otázky se nasměrují na pohlednici, která je významem tohoto obrazu. Vůdcovský princip se ocitá v nejistotě: *da capo*.

Vůči této fotografii nelze být dost radikální. Stínat hlavy. Ale nejprve je třeba revidovat vlastní pohled na pohlednici. A pak svůj pohled na Rio. A pak na sochu na Corcovado a na motiv, který vedl k postavení sochy. A v jiném směru, změnit svůj pohled na fotografování. A ještě v jiném směru, změnit svůj pohled na utváření pohledu (průzkum mínění). A nakonec možná dokonce i svůj pohled na spásu, kterou představuje so-

ANDREAS MÜLLER-POHLE

*Cristo Redentor*, 1988, ze série *Da capo I*.

Courtesy A. Müller-Pohle



cha, kterou představuje pohlednice, kterou představuje Müller-Pohlova fotografie, kterou představuje Müller-Pohle, když se rozhodl nazvat ji „Da capo“. Zkrátka, tato fotografie znejistuje všechny pohledy založené na autoritě a my nevíme, kde to skončí. Snad v nějaké mimořádně bolestivé situaci, z níž si budeme nuceni vytvářet vlastní pohledy (jež by pak bylo možné znovu *da capo al fine* zobrazovat na pohlednicích). Ale otázka, zda se mají námi utvořené pohledy zobrazovat (zda si v nich máme něco představovat), je koneckonců jen věcí pohledu.

---

Vilém Flusser, „Ansichtskarten. Für Andreas Müller-Pohle“, 1990.

Přeloženo z předběžné verze: Vilém Flusser, *Standpunkte*, uspořádal Andreas Müller-Pohle, Verlag European Photography, Edition Flusser, sv. VIII., v tisku. Z němčiny přeložil Jiří Fiala.

Copyright © European Photography 1996, Internationale Zeitschrift für Fotografie und neuen Medien, P.O. Box 3043, D-37020 Göttingen

ANDREAS MÜLLER-POHLE

TRANSFORMANCE