Masarykova univerzita

Filozofická fakulta

**Studijní obor: Teorie Interaktivních Médií**

****

**Spojení stroje a člověka v umění**

Martin VRÁNA

Brno, 2014

## Obsah

[Obsah 2](#_Toc385964474)

[ANOTACE 3](#_Toc385964475)

[PROPOJENÍ 3](#_Toc385964476)

[KYBORG 3](#_Toc385964477)

[STELARC 3](#_Toc385964478)

[EXTENZE TĚLA 3](#_Toc385964479)

[KŮŽE – HRANICE PROSTORU 4](#_Toc385964480)

[TŘETÍ RUKA 4](#_Toc385964481)

[ZÁVĚR 6](#_Toc385964482)

[CITACE 7](#_Toc385964483)

[POUŽITÁ LITERATURA 8](#_Toc385964484)

## ANOTACE

Tématem následujícího článku je recenze performace australského umělce, futuristy a novodobého kyborga Stelia „Stelarca“ Arcadia. Jeho vystoupení jsou charakteristická nejen spojením těla a stroje, ale také posouváním hranic jak fyzických, tak i psychických, kterých lze u jednotlivce dosáhnout. V práci se zaměřením na jednotlivé faktory, jenž ovlivnily Stelarca při tvorbě různorodých děl, které následně formulovaly umělcovu myšlenku definice novomediálního umění. Cílem této recenze je představit tvorbu z pohledu jak uměleckého, tak i z pohledu využití v jiných sférách a dokázat, že jeho dílo nese prvky umění.

## PROPOJENÍ

Spojení stroje a člověka. Vytvoření symbiózy u dvou zdánlivě odlišných prvků. Dnešní doba, ale především technologie, umožnily propojení živého s neživým a daly tak vzniknout organismu, který v sobě skloubí jak organické, tak anorganické. Vznikl tak kyborg. V minulosti byla představa člověka s mechanickými prvky pouhou fikcí, s kyborgy jsme se mohli setkat nanejvýš v literatuře, případně v pozdějších letech i filmech. Ovšem technologie 21. století umožnila, aby se fikce stala skutečností a pomocí moderní technologie se začali objevovat reální kyborgové.

## KYBORG

Norbert Wiener, americký filozof a matematik, je považován za vynálezce vědního oboru zvaného kybernetika. Pojem se poprvé objevil v roce 1948 ve Wienerově knize *Kybernetika aneb Řízení a sdělování u organismů a strojů.* Věda zabývající se způsobem řízení a přenosu informací ve strojích a živých organismech je klíčovým prvkem při zkoumání obecného řízení kybernetického organismu, tedy kyborga. Isaac Asimov, původem americký spisovatel, zabývající se robotikou a interakcí mezi člověkem a robotem, definoval kyborga takto:

*„[…] máme-li na mysli něco, co je částečně robotem a částečně organismem a připomeneme-li si, že podstata robota je kybernetická, lze spojení těch dvou nazvat "kybernetickým organismem" neboli "kyborgem".“* [1]

## STELARC

Za novodobého kyborga je širokou veřejností považován umělec původem z Kypru – Australan Stelios Arcadiou. Performer narozený roku 1946 studoval na australských školách jako Arts and Craft na T. S. T. C., Art and Technology na CAUTECH a M. R. I. T., na Melbournské universitě. Již během studia se věnoval výzkumu vnímání reality, která nás obklopuje.

Inspiraci pro svou mnohaletou tvorbu nabral v době, kdy cestoval po světě. Zkušenosti získal při pobytu v Japonsku, Evropě a Spojených státech. Co se ostatních umělců týče, mezi jeho největší inspirace se řadí Andy Warhol, John Cage, Stockhauser, Jean Baudrillard, ale v pozdějších letech především pokroky v lékařství – v oboru protetiky, spolu s rozvojem robotiky. Ztotožňoval se také s myšlenkou, kterou hlásal i Marshal McLuhan.

## EXTENZE TĚLA

S tímto kanadským spisovatelem, literárním a mediálním kritikem sdílel myšlenku, že tělo je nutné vylepšovat pomocí různých extenzí. Sám McLuhan zastával názor, že technologie a výtvory lidí jsou pouhou extenzí člověka. Příkladem má být šroubovák, který je extenzí ruky, podobně jako je oblečení extenzí kůže. Tuto svoji myšlenku McLuhan poprvé zveřejnil v knize *Jak rozumět médiím* roku 1964.

Tímto směrem se Stelarc rozhodl ubírat ve svém dalším zkoumání a zaměření svých performací. Soustřeďuje se na futurismus a klíčovým prvkem jeho vystoupení je právě snaha o rozšíření lidského těla. Důvodem je, že Stelarc věří, že lidské tělo je „biologicky nedostačující.“ [2]

Umělec o těle prohlašuje:

*„Pro mě bylo vždy tělo protetické tělo. Stali jsme se bytostmi, které konstruují nástroje, artefakty, stroje. Vždy jsme byli doplnění dalšími nástroji, naší technologií. Technologie je to, co vytváří naše lidství. Trajektorií technologie je to, co je pohonem lidského vývoje. Nikdy jsem neviděl tělo čistě biologicky[…].“* [3]

Zastává názor, že podobně jako počítače, tak i lidské tělo je nutné pravidelně aktualizovat a přizpůsobovat jej tak vysoké technologické kultuře, kterou lidstvo paradoxně samo vytvořilo.

Umělec pohlíží na svoje tělo jako na médium. Pomocí svých mnohdy na první pohled extravagantních vystoupení objevuje jak fyzické, tak i psychické hranice svého těla.

## KŮŽE – HRANICE PROSTORU

Ve většině performací figuruje Stelarc sám. Důvod je ten, že většina jeho vystoupení bývá nebezpečná a často nepříjemná až bolestivá. Jeho vlastní tělo je zásadním prvkem většiny představení. Proto jej také umělci zařazují mezi tzv. BodyArt performery – umělce, kteří využívají k vyjádření uměleckého díla svoje tělo. Stelarc ovšem nevyužíval své tělo jen pro implantáty, tetování atd. Zaměřuje se především na kůži, která je v jeho dílech ústředním tématem.

O kůži Stellarc tvrdí:

*„Kůže byla hranicí sebe samé. Je ale možné ji propíchnout, protáhnout technologií. Kůže již není hladká. Již není uzavřeným povrchem. Prasknutí povrchu kůže znamená vymazání vnitřního a vnějšího“.* [4]

Kůže je totiž z jeho pohledu pouhým mezníkem mezi vnitřním a vnějším prostorem.

Právě pomocí jednotlivých vystoupení se snaží tuto bariéru mezi dvěma světy odstranit. Zářným příkladem jsou jeho vystoupení, kdy se nechal nahý zavěsit za háky, kterými měl propíchnutou kůži na zádech, rukou a nohou a nechal se zavěsit do volného prostoru. Pro tento čin může být považován za extrémního Body Art umělce. V laikovi by tato akce evokovala exhibicionismus, ale ti, kteří již znají práci Stelarca, vědí, že se tímto činem snažil prolomit symbolickou hranici, kterou právě kůže představuje. Kromě toho se také snaží posunout jak mentální, tak i fyzické hranice svého těla. Dosahuje toho tím, že si osvojil metodu hinduistů, kteří si stejně jako on nechali probodávat kůži různými předměty.

V posledních představeních se ovšem autor zaměřuje především na využití moderních technologií zahrnujících protetiku, robotiku a virtuální realitu. Zastává totiž názor, že technologie, jejíž jsme tvůrci, by měla lidem jako jednotlivcům sloužit v našem zdokonalení.

## TŘETÍ RUKA

Jednou z jeho zatím nejzajímavějších performací je tzv. *The Third Hand* (česky *Třetí ruka*). Mechanická ruka byla vytvořena roku 1980 v japonském městě Yokohama. Byla založena na prototypu, který byl vytvořen na univerzitě Waseda. Umělec ji používal v rozmezí let 1980-1998 v Japonsku, Evropě a Austrálii. Samotný mechanismus je vytvořený z nerezové oceli, hliníku, elektrod, kabelů, baterií a latexové elektroniky.

*The Third Hand* je uchopovací mechanismus s rotačním zápěstím a primitivním hmatem. Vizuálně je velmi podobný robotické ruce, kterou si umělec připevní na pravou paži, kde je mechanismus napojen na svalový systém a aktivován EMG (elektrickou aktivitou svalu) ze svalů břicha a nohou. Tato robotická část se následně chová jako jeho třetí ruka. Umělec byl schopný naučit se ji používat do té míry, že s ní dokázal napsat dvě slova – každé o devíti písmenech, aby každá z jeho rukou měla jednotný počet písmen na napsání. Těmito slovy byly symbolicky *evolution* a *decadence*.

Pokud si uvědomíme podobnost tvrzení McLuhana a Stelarca na nutnost vylepšovat lidské tělo, je patrné, že *Třetí ruka* je další extenzí, kterou člověk zažívá. Umělec tvrdí, že se nejen v tomto případě inspiroval ve vědním oboru protetiky.

Jeho vystoupení s mechanickou rukou nespočívají ovšem pouze s jejím psaním, ale i jejím zapojením do dalších vystoupení. Jedním z nich je i performace *Ping Body*. Zde se umělec nechal napojit na internet a pomocí zavedených stimulantů do svalů tak bylo možné prostřednictvím sítě ovládat většinu jeho pohybů. Výsledný „ divoký tanec“, který vznikl na základě pokynů vzdálených uživatelů, je znázornění propojenosti lidského těla s celosvětovou sítí uživatelů a představa symbolického propojení bez nutnosti fyzického kontaktu.

Veřejnost vnímá umělcova vystoupení s rozporuplnými reakcemi. Ti, kteří jsou jen náhodní návštěvníci a neznají pozadí jeho vystoupení, mohou jeho umělecké akce považovat za pouhý excentrismus, pouhou snahu strhnout na sebe pozornost s cílem šokovat veřejnost. Ti, kteří znají historii tvorby, vědí, že díla jsou ukázkou hranic mezi lidskou psychikou, fyzickou zdatností, ale i ukázkou možností využití pokročilých technologií ve prospěch lidstva. Dnes již existují protetické pomůcky, které se na podobné bázi, jako fungovala Stelarcova *Třetí ruka*, napojí člověku na postižené místo a přestože není technologie tak dokonalá, aby zajistila robotické ruce stisk tak jemný, jaký dokáže lidská ruka, je zřetelně viditelný pokrok, který na tomto vědeckém poli pokračuje.

Stejně jako umělé srdce, naslouchátko nebo inzulínová pumpa, které slouží postiženým lidem k zapojení zpět mezi zdravé, může být i robotická ruka ve Stelarcově performaci brána jako krok nejen v moderním umění, ale také jako náznak možnosti uplatnění i v lékařství.

Jak bylo zmíněno výše, najde se početná skupina lidí, kteří tvorbu Stelarca považují za pouhý kýč, či zdůraznit svou odlišnost. Je mnohdy obtížné těmto lidem objasnit, že opravdu může jít o umění. Sice ne to, na které jsou zvyklí, ale přesto se o jistý druh umění jedná.

Podle studie Jerrolda Levinsona v díle *Definovat umění historicky* se definice pojmu umění neustále mění.

*„[…]historická definice umění podává přesvědčivé a jasné vysvětlení vnitřní jednoty a soudržnosti vývoje umění. Zkrátka, aby něco bylo v kterékoli době uměleckým dílem, musí to byt intencionálně* (záměrně) *vztaženo k uměleckým dílům, která předcházela […].“* [5]

Přestože tato definice spíše protiřečí výše zmíněnému, Levinson s definicí dále pracuje takto:

*„Další výhodou historické definice umění je, že vysvětluje, proč je v umění sice vše možné, ale ne vše funguje. Vše je možné proto, že se nekladou žádné jasné meze věcem, které lidé mohou vážně zamýšlet tak, abychom je vnímali-jako-umělecká-díla. Ne vše funguje proto, že vnímat-něco-jako-umělecké-dílo nutně vyžaduje vliv minulosti umění na to, co se nabízí jako uměni v přítomnosti. Někdy jsme v šoku a vyvedeni z míry, ale vzpamatujeme se a pochopíme. Jindy jsme nuceni přijmout nové způsoby vnímaní a staré odložit. A někdy jsme prostě jen zmateni, znuděni, otráveni – nebo všechno najednou, a to způsobem, který nedokážeme překonat. V takových případech sice jde o umělecká díla, ale taková, která nefungují.“*[6]

Tato argumentace je, dalo by se říct, přímo učebnicovým příkladem toho, když na jedné straně stojí lidé tvrdící, že Stelarcova vystoupení nejsou ničím jiným než šarádou, která v sobě nenese jediný znak umění v protipólu se stranou tvrdící, že umělec představuje novomediální proud, jakým se umění může dále ubírat. Umění se totiž nemusí nutně držet již zavedených měřítek.

Tvrzení podporující novomediálního umělce lze upevnit citací z Danteho Artwordu:

*„Hamlet i Sokrates, ač jeden pochvalně a druhy hanlivě, hovořili o umění jako o zrcadlu nastaveném přírodě. Jako mnohé jiné neshody v postojích i tato má svůj věčný základ. Sokrates viděl v zrcadlech pouhý odraz toho, co beztak sami vidíme, takže umění – pokud zrcadlí – skýtá jen zbytečné, byť věrné duplikáty toho, jak se nám věci jeví, a nemá tudíž vůbec žádnou kognitivní hodnotu.“* [7]

Jestliže budeme vytvářet neustále stejné objekty umění, je to zbytečné, protože přestože docílíme vytvoření dokonalé kopie, nebude to umění. Umění je tedy něco nového, nevšedního, co není ničemu podobné.

V protikladu k tomuto prohlášení ovšem stojí tvrzení:

*„Hamlet si bystře všiml jednoho pozoruhodného rysu zrcadlících povrchů, jmenovitě toho, že odhalují něco, co bychom jinak neviděli – naši vlastní tvař a podobu – takže umění, pokud zrcadlí, nám odhaluje nás samé, čímž vykazuje i podle sokratovských měřítek přece jen jakýsi kognitivní přinos.“*[8]

Z filozofického hlediska je Sokratovo pojetí umění chybné. Pokud je daný předmět vyráběn na základě umělecké předlohy manufakturně, vytvořené kopie jsou podle Hamleta také uměním.

V knize Waltera Benjamina *Umělecké dílo ve své technické reprodukovatelnosti* se o reprodukovaných dílech naopak deklaruje, že ztrácejí svou jedinečnost – auru, kterou kolem sebe dané dílo má díky své jedinečnosti.

To, zda jsou díla Stelarca a především performace *The Third Hand* umělecké dílo či ne, závisí na individuálním pojetí definice umění.

## ZÁVĚR

Cílem mé recenze bylo představení novomediálního díla *The Third Hand* australského umělce vystupující pod přezdívkou Stelarc. Pokusil jsem se ukázat, že nelze vždy hodnotit umělecký počin pouze na základě vnějšího zážitku, protože po doplnění informací má daná performace naprosto odlišný význam. Snažil jsem se pomocí definic umění Danteho a Levinsona prokázat, že Stelarcova vystoupení v sobě mají umělecký prvek, přestože na něj veřejnost reaguje rozporuplně.

CITACE

[1] SLAVÍČEK, Tomáš. *Roboti, androidi, kyborgové*.

[2] *„biologically inadequate“.* Překlad: Martin Vrána

[3] „*For me the body has always been a prosthetic body. Ever since we evolved as hominids and developed bipedal locomotion, two limbs became manipulators. We have become creatures that construct tools, artefacts and machines. We’ve always been augmented by our instruments, our technologies. Technology is what constructs our humanity; the trajectory of technology is what has propelled human developments. I’ve never seen the body as purely biological […]”.* Překlad Martin Vrána

[4] *“As surface, skin was once the beginning of the world and simultaneously the boundary of the self. But now stretched, pierced and penetrated by technology, the skin is no longer the smooth and sensuous surface of a site or a screen. Skin no longer signifies closure. The rupture of surface and skin means an erasure of inner and outer.“.* Překlad Martin Vrána

[5] LEVINSON, Jerrold. *Definovat umění historicky, str. 55*

[6] LEVINSON, Jerrold. *Definovat umění historicky, str. 55*

[7] DANTO, Arthur. *Svět umění, str. 66*

[8] DANTO, Arthur. *Svět umění, str. 66*

## POUŽITÁ LITERATURA

Body Art. Dostupné z:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Body_art>

LEONE, Lori St., listopad 2010. *The Art and History of Body Modification.* Dostupné z:

<http://www.lightspeedmagazine.com/nonfiction/the-art-and-history-of-body-modification/>

McLUHAN Marshall, *Jak rozumět médiím,* Praha, Odeon 1991, ISBN 80-207-0296-2

<http://www.curriculumsupport.education.nsw.gov.au/multicultural_art/artists/construct_ourselves/co_art13_stelarc.html>

ŠTEFL, Martin. *Stelarc and the Body*. Dostupné z:   
<http://www.ctrl-z.net.au/articles/issue-2/stefl-stelarc-and-the-body/>

SLAVÍČEK, Tomáš. Roboti, androidi, kyborgové. Dostupné z: <http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2004/xslavic.htm>

DAYAL, Geeta, 2. května 2012. *For Extreme Artist Stelarc, Body Mods Hint at Human´s Possible Future*. Dostupné z:

<http://www.wired.com/2012/05/stelarc-performance-art>

JONES, Mark J., původně publikováno v květnu 1995. *Stelarc: Still Hanging Around*. Dostupné z: <http://www.conceptlab.com/coretext/2001a/cstage-stelarc.html>

KLUSZCZYŃSKI, Ryszard W. 15. září 2013. *NeMe: Orlan, Stelarc and the Art of the Virtual Body*. Dostupné z:

<http://www.neme.org/1609/the-art-of-the-virtual-body>

PING BODY PERFORMANCE. Dostupné z:

<http://www.medienkunstnetz.de/works/ping-body/>

<http://www.artelectronicmedia.com/document/stelarc-ping-body>

<http://www.darkart.cz/?page_id=359>

KOVAČ, Tanja a ADAMOVIČ, Ivan, rok 1992, časopis Živel, č. 12. Dostupné z: <http://www.darkart.cz/?page_id=414>

ATZORI, Paolo a Woolford, Kirk, *Extended-Body: Interview with Stelarc, Paolo Atzori and Kirk Woolford, Academy of Medie Arts, Cologne, Germany*, překlad. Dostupný z:

<http://www.darkart.cz/?page_id=415>

THE THIRD HAND, dokumentace projektu:

<http://www.stelarc.org/?catID=20265>

DANTO, Arthur. *Svět umění*, leden 2009, časopis ALUZE, str. 66 – 74. Dostupné z:

<http://aluze.cz/2009_01/08_studie_danto.php>

LEVINSON, Jerrold. *Definovat umění historicky*, březen 2008, časopis ALUZE, str. 46 – 57. Dostupné z:

<http://aluze.cz/2008_03/07_studie_levinson.php>