

Úvod do studia IM II

TIM_B_002/IM015/TIM_BK_002/IMK015

Studijní materiál k tématu

Peter Weibel: teleologie médií

Peter Weibel

Zdroj: <https://www.digitalartarchive.at/database/artists/general/artist/weibel.html>

Peter Weibel je rakouský umělec, teoretik, kurátor, pedagog.

Část 90. let vedl festival Ars Electronica v Linci. Dnes působí jako výkonný ředitel ZKM - Center for Art and Media Karlsruhe (<https://zkm.de/en>).

Jako **umělec** se věnoval činnostem souvisejícím s experimentální literaturou, zabýval se také performancemi spojenými s filmem, videem a interaktivními environmenty.

Stal se mimo jiné součástí žánru "expanded cinema" (https://monoskop.org/Expanded_cinema, <https://www.youtube.com/watch?v=IDJqA6jOXYw>), který usiloval (mimo jiné) o dekonstrukci ideologického a technického stavu kinematografické reprezentace. Pro dějiny umění se stal důležitým také pro svoje teleakce (např. přenášel video skrze televizi pomocí rakouské televize ORF v roce 1972).

Jako **teoretik a kurátor** se zajímá o dějiny umění (mj. také dějiny technologie a vědy) a píše o klasické malbě a sochařství stejně jako o nových médiích (uvidíme dále při práci s textem Synthetic Times).

Text Synthetic Times:

ukázka přístupu k interpretaci dějin umění (s důrazem na vztah k umění mediálnímu) v kontextu teleologického způsobu interpretace určitého fenoménu.

Synthetic Times - základní rovina pojednání

Text mimo jiné mapuje

- historii umění a historii reflexe umění
- různé kategorizace, které se v průběhu dějin vžily pro různé umělecké žánry
- vybrané umělecké tvary pro ukázky vztahu mezi jednotlivými fázemi umění a protežovanými médii v konkrétních dobách
- postavení určitých uměleckých žánrů v historii a dnes
- důsledky technologie (nových médií) pro uměleckou tvorbu
- „stará“/tradiční a „nová“ umělecká média ve vztahu k respektu, který jim byl přiznáván/upírán na základě historické periody či sociální stratifikace (sociálního statusu umělecké obce příslušného média)

Synthetic Times - kontext

Text nám zajímavým způsobem ukazuje, jak lze přistupovat k historii umění/uměleckých forem/čehokoli. Peter Weibel v něm hledá spojitosti mezi jednotlivými obdobími dějin, dějin umění, dějin médií. Přístup Petera Weibela můžeme označit jako **teleologický**.

Jak píše Jana Horáková: „Peter Weibel je přesvědčen, že mezi vývojem mediálního umění a vývojem umění dvacátého století obecně není vztah pouhé analogie, paralely či simultánnosti, ale že zkušenost s médii a informačními technologiemi je příčinou změn, ke kterým ve dvacátém století v umění došlo:

„[K]rize reprezentace, zrušení tradičního pojetí uměleckého díla a zmizení autora –všechny tyto faktory jsou způsobeny nástupem nových médií. Radikální obrat ke kultuře recepce, který se objevil ve 20. století, exploze vizuálního v umění a vědě, obrat k obrazu (pictorial turn) a performativní obrat (performative turn), to vše jsou důsledky nových médií.“
(Horáková 2011: 160-161, Horáková 2011: 161 dle Weibel 2008: 112-142)

Weibel se v rámci strukturování v textu dotýká minulého a současného mediálního umění (A. Past and Present Media Art), současného a budoucího mediálního umění (B. Present and Future Media Art) a C. User Art (umění konzumenta/uživatele).

Synthetic Times - co v textu sledujeme

Tento text nás zajímá v základních dvou rovinách: 1. po obsahové stránce, která je velmi inspirativním příspěvkem k dějinám (novo)mediálního umění a 2. po formální/metodologické stránce, ve které budeme sledovat, jak samotný přístup teoretika spoluutváří to, o čem píše, a tím tedy i spoluutváří kontext/diskurs/paradigma/svět, v našem případě spoluutváří teorii (můžeme napsat zeširoka s trochou nadsázky i svět), který pak vnímáme. Ve 2. rovině si budeme všimnout především jeho teleologického přístupu k realitě.

Z hlediska autorského přístupu tedy ještě jednou opakuji, že Peter Weibel přistupuje k problematice jako **teleolog**.

„**[t]eleology explains the past and the present in terms of the future**” (Meta-Encyclopedia of Philosophy, dostupné z: <http://www.ditext.com/encyc/frame.html>, je třeba kliknout na písmeno “T” a najít heslo „teleology”).

Z pohledu *metafyziky* ve stejném filozofickém slovníku: „*The doctrine that reality is ordered by goals, ends, purposes, values, formal or final causes (q.v.).*”

Etymologicky - „*from the Greek word ‘telos’ meaning end or purpose*” (Internet Encyclopedia of Philosophy, dostupné z: <https://www.iep.utm.edu/kantaest/>), z možných překladů bych upřednostnil *cíl, záměr, smysl, úmysl*.

Synthetic Times - hledisko teorie umění

Zde načrtnutí obsahu pro předporozumění, zkrácené, zestručněné shrnutí/reinterpretace.

A. Past and Present Media Art

1. Anti-Illusion: Media Art in the 1960s and 1970

Umělkyně a umělci se v šedesátých letech zabývali antiiluzivní tvorbou (nechtěli zobrazovat něco konkrétního [tvořit iluzivní díla] nebo vycházet z něčeho konkrétního, ale pracovat např. s materiálem, procesem atd.). Weibel píše doslova o změně paradigmatu. V 70. letech podle něj umění anti-iluze skončilo, aby se v 80. letech vrátilo iluzivní umění. Avšak, tehdejší avantgarda veleva více a více destruovat, dekonstruovat a tvořit anti-iluzivně, až úplně odešla z obrazu. To dle Weibela proto, že se umění ocitlo pod tlakem masmédií, která se stala centrem generaci iluze.

2. Allusion: Media Art in the 1990s

Umělkyně a umělci začali tvořit pomocí aluze (narážky na jiné dílo), protože se v devadesátých letech už předpokládalo, že každý zná vše - že publikum zná filmy, obrazy, hudbu atd., a tím pádem umělkyním a umělcům stačil někdy jen náznak, aby informace přešla z díla na publikum. Weibel uvádí jako příklad Tarantinův snímek Pulp Fiction (1994). V postmoderním světě se zkrátka předpokládá, že jakékoli publikum zná všechny obrazy, děje, případy atd.

3. Scripted Method: Contemporary Media Art

Jana Horáková se přímo i nepřímo dotýká Weibelovo pojetí termínu „scripted method“ a kontextu kolem něho: *„Otevřenost digitálních mediálních objektů interakci, rekonfiguraci, přepisování, přemístění, reinterpretaci, tedy jejich různým, často nepředvídaným způsobům užití (jejich přeprogramování), poukazuje k důrazu, který byl přenesen z kontemplace uměleckého díla na inscenování vztahů mezi obrazy, zvuky nebo texty. Právě vztahy mezi jednotlivými prvky a kontext, ke kterému mediální dílo odkazuje, na sebe strhávají stále větší pozornost. Weibel v této souvislosti píše o „skriptovaných médiích“ (scripted media). Script, scénář, přitom chápe především jako pravidla nebo kódy, nikoli jako příběh. Poukazuje tak k základnímu způsobu organizace softwarového díla, který se šíří napříč kulturní produkcí počítačového věku a v procesu transkódování ji proměňuje.“* (Horáková 2014: 55)

Současné mediální umění je „scripted“ (skriptováno). Mediální umění může skrze svůj skript ukazovat, jaký je okolní svět, „allusive eye“ by mělo umožnit skript světa viditelným.

4. Re-enactment and Reference instead of Representation in actual Media Art

Současné umění je charakterizováno tím, že po abstrakci, která opomíjela referenci ke světům objektů, neustavilo novou konkrétnost, ale místo toho nové reference na estetické, vědecké, ekonomické a politické systémy. Používáním těchto systémů jako referencí se staly referenční systémy. A referenční systémy tak vystřídaly realitu. Umění se vztahuje v poslední době k referenčním systémům, a tak se stává samo referenčním systémem.

Technické médium je zdrojem reference. Umění pokládá všechno další umění za referenční systémy. Proto se všechno umění stává médiem. Weibel tvrdí, že to je velký úspěch mediálního umění. Realita je vnímána jako zrcadlo referenčních systémů, masových médií a umění.

B. Present and Future Media Art

1. Techné - Epistemé

Aristoteles (mimo jiné významný teleolog) rozdělil činnosti na techné (praktické dovednosti, řemeslo a umění) a epistemé (poznání, vědomost).

Vědomost v různých formách (**epistemé**) obsahovala rétoriku, aritmetiku, geometrii, astronomii, dialektiku, gramatiku a hudební teorii. Tyto disciplíny byly rezervovány pro společnost svobodných občanů.

Technická znalost (**techné**) byla věcí neosvobozených, dělníků a řemeslníků.

Aristoteles dle Weibela pracoval s ideální vizí společnosti, která byla dle něj třídní (obával se tyranie, která by nahradila monarchii, oligarchie, která by nahradila aristokracii a demokracie, která by nahradila tehdejší občanský řád.

Hierarchie třídní společnosti mu sloužila jako základ pro hierarchii umění a věd. Vědy (epistemé) sahající od aritmetiky po rétoriku byly pro svobodné občany. Umění (techné) sahající od architektury přes zemědělství a malířství k sochařství, byly pro nesvobodné.

2. Artes liberales - Artes mechanicae

Římané převzali Aristotelovo dělení, poněkud jej ale předělali. Nově se *epistemé* a *techné* stalo *artes*. Rozlišení mezi epistemé a techné bylo nahrazeno rozlišením mezi *artes liberales* a *artes mechanicae*. Formy vědění od aritmetiky po rétoriku se staly *artes liberales*. Formy řemeslnictví od architektury po zemědělství se staly *artes mechanicae*. Úměrnost estetického a sociálního řádu pokračovala od základů hierarchie umění a uměleckých schopností. To, co známe dnes jako vědu, představovaly *artes liberales* minulosti.

3. The Contest between the Arts

Po vzniku střední třídy byly architektura, malířství a sochařství finálně povýšené do sféry svobodných umění (*artes liberales*).

Kolem roku 1500 měla architektura, sochařství a malířství stejné postavení při emancipaci výtvarných umění (tehdy známých jako *artes mechanicae*). V moderní době začala diskuse o nadřazenosti jednotlivých uměleckých odvětví - nejprve soupeření malířství a sochařství, ve kterém Leonardo da Vinci upřednostňoval malířství.

Staré *artes liberales*, kdysi vědy, se dnes staly malířstvím, sochařstvím a architekturou. Na místě tehdejších *artes mechanicae* máme dnes užité umění a mediální umění. Teorie a věda bývala navázána na umění svobodných občanů. Mechanická umění řemeslníků spadala pod umění nesvobodných, námezdních dělníků a otroků. Toto estetické dělení vycházející z řecké segregace tříd, bylo přeneseno do hodnotových soudů, které dnes vynášíme o umění a mediálním umění. Weibel tvrdí, že devalvujeme mediální umělkyně a umělce tím, že je pokládáme jako pouhé mocnitéle (v originále „exponent”) technické reprodukovatelnosti limitované možností stroje.

Rozdíl mezi *artes liberales* a *artes mechanicae* dle Weibela vyústil z předpokladu, že jedno bylo bráno jako aktivita mysli a druhé jako aktivita těla.

4. The Doctrine of the Encyclopédie

Skupina francouzských vědců a filozofů pod vedením Denis Diderota a Jeane le Rond d'Alemberta v letech 1751-1780 vytvořila 35 svazků Encyklopedie (*Encyklopedie aneb Racionální slovník věd, umění a řemesel*). Dnes ji považujeme za vrchol osvícenských snah a demokratické revoluce. Weibel při ohledávání kontextu vzniku Encyklopedie tvrdí, že Diderot se snažil pomocí rovné distribuce vědění obsažené v encyklopedii zrovnoprávnit přístup k němu a lidi mezi sebou.

Diderot se zaměřil na *arts mécaniciens* (řemesla) a na technologii jako na *langue des arts*.

Nejvíce se zabýval právě mechanickým uměním. Chtěl odstranit rozdíl mezi *artes liberales* a *artes mechanicae* - o tomto rozdílu si myslel, že je nástrojem, který udržuje třídní společnost. Snažil se změnit společnost emancipováním mechanických umění. Tvrdil, že dělení mezi volnými a mechanickými uměními degradovalo lidstvo. Doufal ve změnu a zlepšení

společnosti prostřednictvím rozšíření znalostí o mechanických uměních. Věřil, že technologie umožní restrukturalizovat společnost. Weibel tvrdí, že znalost mechanických umění by tehdy vedla k racionální a spravedlivé společnosti, stejně tak, jako dnes doufáme, že by stejný typ společnosti mohl existovat díky moderním mediálním uměním a technologiím jako např. Internet.

5. The Equality of Materials and Media

Weibel popisuje vyrovnání médií a žánrů, které dle něj začal Vladimir Tatlin použitím dřeva a papíru. Tatlin spojil tuto aplikaci dřeva a papíru u kubistických obrazů Braqua a Picassa s tradičními materiály používanými v ruských ikonách. Kurt Schwitters a hnutí Bauhaus přidalo abstrakci jako jazyk formy a nových materiálů k malířství. Většina umělkyň a umělců avantgardy 20. let 20. století pracovala s více materiály, např. se zabývali malířstvím, sochařstvím, fotografií, filmem či designem a vyvinuli tak specifický vizuální jazyk. Tak položili základy pro ukončení soupeření mezi uměleckými odvětvími a pro začátek rovnoprávnosti mezi všemi uměleckými žánry. První fáze mediálního umění se proto soustředila na dosažení stejného uměleckého uznání pro média fotografie a filmu, jaké se těšily tradiční média malby a sochařství. Např. u fotografie trvalo 150 let od jejího vzniku její uznání jako uměleckého média.

Dle Weibela můžeme hovořit předběžně o rovnoprávnosti všech médií a žánrů: díla mediálního umění lákají víc než kdykoli předtím (zde se hodí připomenout, že text je z roku 2008).

6. The Post-Media Condition: The Script of Media

V úseku o softwarových studiích často citovaná Jana Horáková, která vychází ve své studii mimo jiných také z námi sledovaného textu Petera Weibela, k tématu píše:

Po konci dějin mediálního umění přichází postmediální doba. Označení postmediální doba zahrnuje několik komplementárních jevů, kterými jsou: konvergence a hybridizace médií; zrovnoprávnění všech uměleckých médií (tradičních i nových) a volný pohyb umělců napříč nimi; oslabení důrazu na vztah médium/obsah ve prospěch kódu, skriptu, scénáře či algoritmu umělecké tvorby.

Peter Weibel je přesvědčen, že počítač je nejen symptomem postmediálního věku, ale hlavním motorem změn, ke kterým toto označení poukazuje. Tvrdí, že vzájemná prostupnost výrazových prostředků umělecké tvorby je důsledkem naší zkušenosti s počítačem, přesněji, s „binárním kódem počítače a estetikou spočívající v algoritmických pravidlech a programech.“ V této souvislosti [...] přebírá pojem Alana Turinga „univerzální stroj“, aby popsal digitální média jako hlavní agens změny, která se v průběhu druhé poloviny dvacátého století odehrála v oblasti umělecké tvorby:

„Všechny umělecké disciplíny prošly transformací [novými] médii. Vliv těchto médií je univerzální. [...] Požadavek, aby se počítač stal univerzálním strojem, jak nazval svůj model počítače Alan Turing ve studii ‚On Computer Numbers‘ v roce 1937, byl [novými] médii naplněn.“

Vzorem médií v postmediální době se stalo počítačové metamédium. Digitální technologie je totiž chameleonem schopným simulovat jakékoli jiné médium a současně hybridem stvořeným remediací jazyků různých, dříve oddělených médií. Základní vlastností digitálního metamédia je jeho mediální nespecifičnost, neboli schopnost převodem na binární kód simulovat jakékoli jiné médium. To z něj činí univerzální stroj, ke kterému poukazuje veškerá

umělecká produkce postmediální doby: nejen obrazy, texty a zvuky, ale i „jazyky“ médií, jejich organizační strategie, nyní volně plují naší kulturou a mohou být využívány v nových kontextech.

Příchod postmediální doby popsal Weibel jako proces zahrnující dvě fáze: v **první fázi** šlo o zrovnoprávnění nových médií (fotografie, film, video, digitální umění) s tradičními médii umělecké produkce jako je malba nebo socha. Umělci se v tomto stádiu soustředili na hledání specifického jazyka tradičních i nových uměleckých médií, například na vzájemné vymezení fotografie vůči malbě (a naopak), videa vůči filmu či televizi, nebo kladli důraz na specifickou schopnost digitálních médií simulovat či vizualizovat imaginární světy. **Pro druhou fázi** vývoje umění nových médií je naopak příznačné míšení různých médií nebo vzájemné poukazování. Weibel tento posun popsal jako směřování od antiiluzivní tvorby k aluzivní tvorbě. Mohli bychom však také hovořit o nahrazení modernistického pojetí média pojetím postmoderním.

Postmediální situace se projevuje nejen v podobě uvědomění si a tematizování recipročních vztahů mezi médii, ale i tím, že dochází ke zrovnoprávnění médií umělecké produkce. Umělci mají k dispozici nikoli jednotlivá média, ale spíše jakési neohraničené, nehierarchizované prostředí/pole tvorby. Není potom důležitá volba média, ale spíše taktiky, které užíváme při pohybu tímto prostředím, ať už v roli umělce nebo recipienta. V postmediální době proto vychází volba médií umělecké produkce spíše z konceptu či tématu, než z fascinace médiiem jako takovým, což se týká i mediálního umění." Peter Weibel je přesvědčen, že mezi vývojem mediálního umění a vývojem umění dvacátého století obecně není vztah pouhé analogie, paralely či simultánnosti, ale že zkušenost s médii a informačními technologiemi je příčinou změn, ke kterým ve dvacátém století v umění došlo:

„[K]rize reprezentace, zrušení tradičního pojetí uměleckého díla a zmizení autora – všechny tyto faktory jsou způsobeny nástupem nových médií. Radikální obrát ke kultuře recepce, který se objevil ve 20. století, exploze vizuálního v umění a vědě, obrát k obrazu (pictorial turn) a performativní obrát (performative turn), to vše jsou důsledky nových médií.“ (Horáková 2011: 157-161 a Horáková 2011: 157-161 dle Peter Weibel 2008)

Dnes se veškerá umělecká praxe drží skriptu média a pravidel média (tímto médiiem se myslí stará i nová média). Toto tvrzení se vztahuje na média, která se skládají nejen ze starých a nových technických médií, od fotky po PC, ale také na stará analogová média jako např. malba a socha, která byla transformována a ovlivněna technickými médii. Proto můžeme říct, že se veškerá umělecká produkce drží skriptu média.

C. User Art

1. Object, Use, Instructions for Use

Na začátku 20. století moderní umění redefinovalo reference k realitě, či spíše, k reprezentaci reality. Malba zpřetrhala vazby k realitě na svět objektů, stala se nereprezentativní, abstraktní (Kasimir Malevich). Na druhé straně, objekt vykázaný z obrazu znovu vstoupil do umění jako reálný objekt (Marcel Duchamp). Dále Weibel uvádí že do sochařství vstupují objekty jako sochy. Například právě Duchamp ale nechtěl, aby byly jeho objekty (ready-mades) dále používány, to samé surrealisté.

Naopak Brancusi či produktivisté (např. Alexander Rodtschenko) rozšířili koncept soch a mimo jejich funkce výtvarných objektů jim dávali také potenciál pro další využití /pro představu např. objekt židle k sezení/. Mimo možnosti používat umělecké objekty tu byly také další důležité tendence: dávat instrukce pozorovatelům uměleckých děl, které z nich dělali aktéry (součásti uměleckých děl). Např. Duchamp poskytoval přesné instrukce, jak se dívat na svá díla.

S další využitelností estetických objektů (např. výše zmíněný Rodtschenko či Brancusi) tak také uživatel vstoupil do obrazu.

Později byl používaný objekt dokonce vyměněn za instrukce k použití/k jednání, které vždy implicitně doprovázely každé umělecké dílo: např. Erwin Wurm při své tvorbě potřeboval a využíval diváky jako aktéry, jako součásti uměleckého díla.

Creative Act a otázka dotváření uměleckého díla publikem (*nejprve instrukce, poté se přímo počítá s pozadím publika: Kreativní akt [Duchamp, 1957]*) tak byl prováděn nejen umělkyní či umělcem, ale také publikem, které se stalo skrze interpretaci a své vlastní reference k vnějšímu světu příspěvkem k samotnému kreativnímu aktu. Dle Weibela (dle Duchampa) je příjemce uměleckého díla integrální součástí kreativního aktu (<https://www.brainpickings.org/2012/08/23/the-creative-act-marcel-duchamp-1957/>). Role diváka se přibližuje k umělcovi, konzument se stává producentem/výrobcem.

2. New Music: Score and Performance

Weibel zde pojednává o Nové hudbě 50. a 60. let (Cage, Boulez), aleatorice a o tom, že z hudby si vzali někteří umělci a umělkyně inspiraci pro neurčitost a vtažení publika/participaci do uměleckého díla.

Weibel cituje Duchampa, který tvrdí, že kreativní akt (stejně jako u nehudebního uměleckého díla, viz výše) není provedený samotným skladatelem/kou, ale nedílnou součástí je také interpret/ka. Někteří skladatelé, např. John Cage a Pierre Boulez, dávali v některých svých kompozicích velkou svobodu interpretům/kám. Dle Weibela to byly důležité zdroje pro „user art” (viz níže). Nam June Paik transformoval volnost v interpretaci v hudbě do sféry obrazů. V *Participation TV* (1963) nechal samotné publikum měnit obrazy pomocí mikrofону a signálového zesilovače. Dle Weibela se jednalo o klíčové dílo interaktivního mediálního umění pro další dekády. Weibel shrnuje, že zrod mediálního umění a jeho participativních trendů bylo výsledkem ducha hudební kultury kolem roku 1960 představované mj. Johnem Cagem.

3. Action and Audience Participation

Snaha o participaci publika byla dle Weibela patrná např. u umělců a umělkyně Fluxu (George Brecht, Allan Kaprow, Yoko Ono či Wolf Vostell). Participující publikum při tvorbě uměleckého díla mělo důležitou roli také u Nového realismu (např. Jean Tinguely, Niki de Saint Phalle) či u kinetického umění a op artu. Právě kinetismus a op art umožňovaly rané formy interaktivity.

Weibel tvrdí, že výstava *Arte Programmata* (1962) /kinetismus a op art/ zdůrazňovala roli pravděpodobnosti v předem určeném programu. Tak se objevily programované sochy či obrazy. Ačkoli tyto programy nebyly vykonávány počítači - byly to konceptuální programy manuálně a mechanicky realizované - mohou být označeny za předchůdce computer artu (počítačového umění).

Weibel užívá termín „algorithmus“ a tvrdí, „že zahrnuje instrukce a pokyny v kontextu různých žánrů hudby a umění: algoritmus je přesně definovaný postup, pokyny k tomu, jak jednat, s konečnými prvky a určenou posloupností, která říká stroji nebo osobě, co má dělat.“

Stroj tedy sleduje posloupnost číslic a provádí program. Člověk pak následuje písmena a symboly, ať už jde o kuchařský recept, hudební partituru či pravidla hry. Intuitivní algoritmy ve formě návodů k použití a způsobu jednání se v umění přijímaly souběžně s vývojem počítačů a strojového jazyka a jejich algoritmických postupů.

4. Media Art and Audience Emancipation

Dle Weibela se skrze praktiky mediálního umění lidé původně od publika přes participanty stali někdy až skoro tvůrci. Skrze praktiky participace různá hnutí transformovala publikum v uživatele aktivně zahrnutého do konstrukce uměleckého díla, jeho designu, obsahu a chování. To ještě více umocnila vysílací média (foto, TV, video, PC a Internet).

Weibel uvádí např. Braca Dimitrijevice (1971->), který dělal hvězdy z obyčejných kolemjdoucích tím, že je vyfotil a umisťoval je např. na bannery. Jochen Gerz udělal podobné věci, jako protipól vůči celebritám a jejich kultům: umístil plakáty se jmény lidí do jejich vlastní ulice. Publikum participovalo při produkci díla a také bylo uvedeno jako samotné umělecké dílo, jako hvězda. Publikum se stalo obsahem. Umělecká skupina Die Gruppe telewissen zase např. umožnila běžným lidem vidět se poprvé v životě na videu na instalaci s uzavřeným obvodem. Video a PC technologie povýšila možnosti participace k interaktivitě v 80. a 90. letech.

5. The Emancipated Consumer as Artist : The Visitor as User

Jak se z publika stal uživatel, umělec, kurátor, producer, emancipated consumer (Weibel uvádí, že users are „prosumers“ (pro/ducers and con/sumers):

Weibel píše, že od roku 1960 umělecký svět předvídal a připravoval se na změnu v chování spotřebitele/ky (publika). Umělkyně a umělci předali svoji kreativitu diváctvu. Interaktivní díla už neexistují sama, pouze skrze jejich užití příjemcem, uživatelem. Umělec se z hrdiny změnil na servisního pracovníka. Návštěvník/ce galerie pak z pasivního konzumenta/ky na hvězdu. Již v roce 1970 řekl Joseph Beuys známou větu „Everyone is an artist“.

Weibel tvrdí (opět se sluší na tomto místě připomenout, že v roce 2008), že na Internetu se vytvořila nová, emancipovaná generace producentů-konzumentů. Jedná se o uživatele/ky, kteří vytváří vlastní obsah a programy, vyměňují je navzájem mezi sebou a distribuují je online.

Umění uživatele/uživatelské umění (user art) přejímá tyto strategie pro umělecký systém. Návštěvníci jako uživatelé vytvářejí obsah a programy v muzeu; vyměňují si je mezi sebou a distribuují je volně online a v muzeu. Muzeum a klasický umělec je spíše poskytovatelem: zpřístupňuje infrastrukturu. Uživatel, emancipovaný spotřebitel, doručuje obsah nebo je obsahem. Uživatelé jsou „prosumers“ (pro/ducenti a kon/zumenti) [pro/ducers and con/sumers]. 20. století bylo definované médii fotografie. Ve světě elektroniky a elektronických médií to bude umění 21. století, které bude definováno paradigmatem uživatele. Jsme svědky existence nové kultury příjemce a konzumenta, která byla ohlašována již ve 20. století. Informační a komunikační technologie otevírají dveře pro století osvobozených spotřebitelů, kteří budou také ovládat umělecký svět. Umělci již nemají monopol na tvořivost. S pomocí Internetu se muzeum může vyvinout na komunikační platformu tvořivosti pro všechny, nezávislé na prostoru a čase.

Weibel tvrdí, že návštěvníci výstavy mohou působit jako umělci, kurátoři a producenti. Návštěvník je v centru výstavy jako uživatel, jako emancipovaný spotřebitel. Z konzumentů se stávají producenti a designéři programů, kteří mohou nyní vytvářet nebo kompilovat obsah v muzeu, tedy se z nich stává konkurence pro historické mediální monopoly: TV, rozhlas a noviny. Návštěvníci výstav mohou jednat jako umělci, kurátoři či producenti. Návštěvník je ve středu výstavy jako uživatel, jako emancipovaný uživatel/konzument.

Weibelova interpretace historie (digitálního) umění: Synthetic Times jako ukázka teleologického přístupu a teleologie obecně a ve vztahu k „novým“ médiím

Práce Synthetic Times je pro nás, mimo shrnutí historie vztahu „nemediálního“ a mediálního umění, zajímavá také jako příklad teleologického přístupu k látce.

Petra Skřiváčková v textu *Variantologie: polyhistorický přístup k myšlení o umění nových médií* (Skřiváčková 2014: 24, 25) uvádí stručnou definici teleologického přístupu: „[...] jeho záměrem je postihnout příčiny a jejich důsledky, které tvoří lineární dějinný vývoj s jasně určeným začátkem a koncem (ve smyslu dovršení jedné historické etapy a nástupu nové).”

Dewdney a Ride (2013: 297-298) reflektují mimo jiné způsob stavění (nejen mediální) historie u Weibela ve své publikaci *Digital Media Handbook* v části Logika (technologického) vývoje. Níže překlad a parafráze, (odkaz pak v seznamu literatury).

Lineární historie digitálních médií, jako např. píše Rheingold a Weibel, široce spadá do kategorie historických výčtů, které vytvářejí narativ (vyprávění) [technologického] vývoje. V těchto historiích (dějinách), je vývoj veden buď nějakým velkým plánem dějin samotných, nebo podmnožinou stejného způsobu argumentace - lidskou genialitou a invencí.

Takovýto přístup by pak tvrdil, že naše současné mediální technologie a praktiky jsou kulminací historického vývoje, někdy zahrnujícího špatné začátky a slepé uličky všech předešlých médií, který obsahuje jejich „semínka“, či jiným slovy předznamenal současnost.

V tomto vnímání historie je minulost přípravou na současnost a implicitně (tj. samozřejmě, automaticky se předpokládá) stejně tak další vyvíjející se události jsou přípravou do budoucnosti směrem k nějakému finálnímu cíli. Takovéto historické konstrukce jsou Listerem pojmenované jako **teleologické**. **Teleologie** je termín ve filosofii, který se snaží vysvětlit sérii událostí v termínech závěrů (konců), cílů a účelů (úmyslů, záměrů). Aristoteles tvrdil, že všechna příroda reflektuje záměr vlastního finálního cíle (příčiny/důvodu).

Příklad teleologického pojetí historie by např. byl, kdyby každé historicky vyvíjející se médium, např. televize přicházející po rozhlasu, se objevilo úmyslně a nevyhnutelně a v procesu kontinuálního objevování a vývoje.

Širší verze stejné argumentace by pak mohla být například takové, ve které je historie vysoce komprimována, aby ukazovala, že vývoj nástrojů pro lovení a obdělávání půdy obsahoval hnací sílu pro cestování do vesmíru, protože nástroje, ať už sekyra či raketa, jsou extenzemi lidského těla v čase a prostoru. Pak to vypadá tak, že všechny naše vynálezy směřovaly k tomu, abychom jednoho dne cestovali ve vesmíru.

Podobný příklad: 35 000 let staré malby na jeskynních stěnách vnímané tak, že byly vytvořené jako imersivní a virtuální environmenty (prostředí). V takovém případě lze pak říci, že předpokládáme, že pomalované jeskyně a monitor PC reflektujeme jako motivace lidstva k rozšiřování reality.

Takováto historická vyprávění jsou, jak Lister říká, *tvrzení (dohady) spíše než nevyhnutelné nebo absolutní dějiny*. Tedy teleologický způsob vyprávění vynechává některé věci a zároveň některé jiné ve vývoji upřednostňuje. V případě digitální technologie je to tedy větší důraz na konvergenci, miniaturizaci a automatizaci informací, na které upozornily lineární progresivní historie.

Pro obecnější představu o teleologickém přístupu k psaní historie a kontextu vztahujícímu se k novým médiím se seznámíme s úseky textu z diplomky **Sylvy Hinkové**:

„Teleologický přístup k psaní historie má dlouhou tradici. Jak vysvětluje Metodologie vědy v heslech (Hindls; 2003), jeho pojetí formuloval již Aristotelés, když vysvětloval principy dění v přírodě jako navzájem podmíněné. Přistupoval k tvaru jako k výsledku procesu, jehož cílem byl právě onen tvar.“ (Hinková 2011: 5)

„Až I. Kant pojal T. [teleologii] nikoliv jako princip obsažený v realitě, ale jako jeden ze způsobů vysvětlování, jimiž disponuje lidská usuzovací schopnost, a to ten, který jedině je s to objasnit vztah částí a celku u živých bytostí a uměleckých děl.“ Toto vysvětlení je determinováno jejich účelem a dovádí vědce k potřebě vysvětlovat danou problematiku postupně, tak, jak se daný účel naplňoval.“ (Hinková 2011: 5-6)

„Historie pojímané z hlediska teleologie jsou psány s cílem postihnout příčinu pokroku až do naprostého naplnění – až k bodu vyvrcholení –, kdy pravděpodobně nastoupí zcela odlišná etapa historie. V případě nových médií je tento proces vysvětlován s důrazem na technologie a jejich rozvoj. Daný jev je popisován v časové posloupnosti od jeho počátků přes vývoj až k jeho zdárnému naplnění. Z tohoto hlediska jsou tedy nová média vyústěním či naplněním dlouhodobých historických procesů, do nichž je vždy téma technologie včleněno jako určující.“ (Hinková 2011: 6)

Hinková ukazuje další příklad teleologického uvažování souvisejícím přímo s jedním z pionýrů teorie elektronické kultury: *„Takto k historii přistupoval například i Marshal McLuhan (McLuhan; 2000), když koncipoval v 60. letech 20. století svůj technodeterministický postoj k dějinnému vývoji, v němž popisoval tehdejší média jako vrcholící proces elektrifikace. [...] Sleduje společenskou a kulturní proměnu, která má být naplněna prostřednictvím hmatatelného, exaktně definovatelného a člověkem k tomu účelu vytvořeného nástroje - v našem případě technologie.“* (Hinková 2011: 7)

„Nová média jsou z dnešního hlediska brána – v odvolávání se mimo jiné i na McLuhana – jako završení jedné etapy dějin. Té, která počíná elektrifikací a proměnou lineárního vědění (knihtisk) směrem k nelineární formě, jejímž vrcholem se stává digitalizace, umožňující každému uživateli aktivně se podílet na procesu tvorby a nelineárně procházet mediálně zprostředkovanými odkazy.“ (Hinková 2011: 7)

Hinková shrnuje teleologii a její vztah k „novým“ médiím:

„Princip řazení dějinných událostí do souvislostí skrze jejich účel je známý již od dob Aristotela, ale od jeho pojetí semínka jako příčiny a stromu jako jeho následku i účelu se dnešní technologiemi prodchnutý přístup přece jenom poněkud liší - svým odklonem od přírody směrem k binárnímu kódu, jehož stopováním teleologická historie rekonstruuje lidské činy.“ (Hinková 2011: 8).

Literatura

Dewdney, Andrew; Ride, Peter. *The Digital Media Handbook*. 2013, Routledge.

Parafrázovaná část dostupná ve studijních materiálech v IS.

Hinková, Silva 2011. *Tělo a tělesnost z hlediska nové historie nových médií*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí diplomové práce doc. Mgr. Jana Horáková, Ph.D. Dostupné z <https://is.muni.cz/auth/th/n1aql/>.

Horáková, Jana. *Konec dějin nových médií. Softwarová studia*. 2011.

Horáková, Jana. *Úvod do softwarových studií*. 2014.

Skřiváčková, Petra. Variantologie: polyhistorický přístup k myšlení o umění nových médií. *Ezin TIM*. 2014, ročník 4., č. 1-2, Brno: Ústav hudební vědy, Filozofická fakulta, Masarykova univerzita., s. 20-38. ISSN 1805-2606. Dostupné z <https://www.phil.muni.cz/journals/index.php/tim/article/view/917/1052>.

Weibel, Peter. *A Genealogy of Media Art*. In *Synthetic Times*. Fan Di'an – Zhang Ga (eds.), The Art Museum of China : The MIT Press, 2008, s. 112–142.