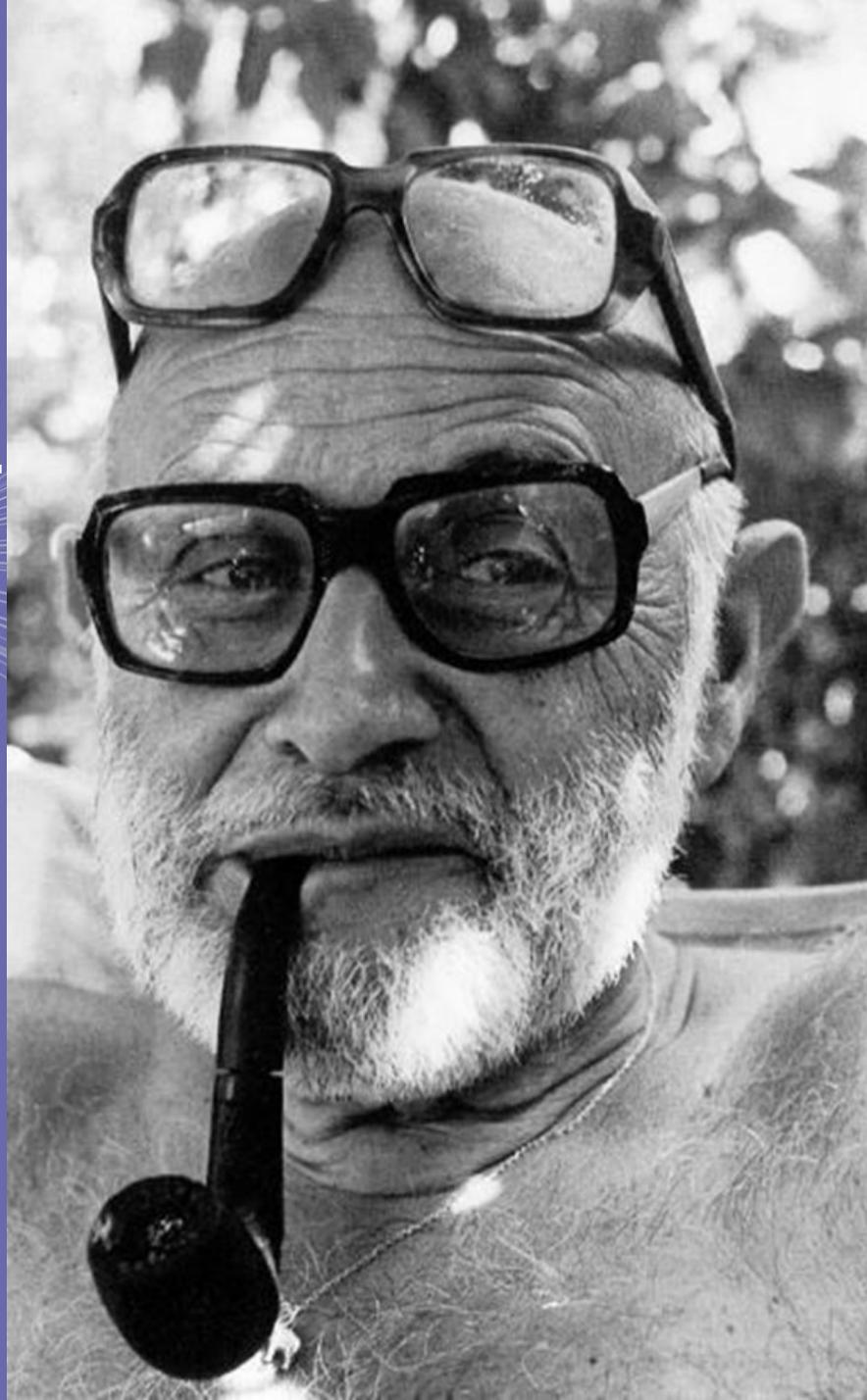


VILÉM FLUSSE



ŽIVOT

- narozen 1920 v Praze
- 1939 – emigrace do Brazílie
- 1962 – člen Brazílského filosofického institutu
- od 60. let – výuka teorie komunikace a filozofie médií
- zemřel v roce 1991



they destroy ideology, which is the insistence on one point of view.

FLUSSEROVA TEORIE KOMUNIKACE

Hlavní cíl komunikace – výměna slov za účelem
jejich předání a uchování

komunikace projevem lidské svobody - možnost
vytvářet informace



FLUSSEROVA TEORIE MÉDIÍ

Obraz:

- hl. úkol znovu zprostředkovat vztah ke světu
- každý tradiční obraz výsledkem snahy pochopit svět
- příliš složitá a neustále se rozrůstající síť významů obsažených v obrazech
- obrazy začaly svět zastírat



FLUSSEROVA TEORIE MÉDIÍ

Lineární text:

- důvod vzniku textu: lepší pochopení tradičních obrazů
- texty jsou však čím dál abstraktnější
- texty se postavily mezi člověka a tradiční obrazy

$\mathcal{L} = \oint E_{,t}$
 $f(x)e^{-2\pi i x w} \frac{dx}{dt} \frac{dt}{d\theta}$
 $\nabla \cdot E = 0$
 $\nabla \times E = -\frac{1}{c} \frac{\partial H}{\partial t}$
 $\nabla \cdot H = 0$
 $\nabla \times H = \frac{1}{c} \frac{\partial E}{\partial t}$
 $-\hbar \frac{\partial}{\partial t} \Psi = H \Psi$
 $\cdot \nabla V) = -\nabla p + \nabla \cdot T + f$
 $H = -\sum p(x) \log p(x)$
 $+ \sum_{i=1}^n \frac{q_i}{2} H_i^M + C$
 $+ \frac{Q(p-D)}{2p}$
 $\frac{V}{2} + r S \frac{\partial V}{\partial S} + \frac{\partial V}{\partial t} - r \cdot V = 0$
 $m_i = \sum_{i=1}^n \left[\frac{D_i}{m_i q_i} S_i + C_i V D_i + \frac{q_i H_i^V}{2} (m_i (1 - \dots)) \right]$
 $\left[\frac{d \Delta p(s, \phi)}{d \phi} \right] = \begin{bmatrix} \gamma & -\beta \\ -\beta & \alpha \end{bmatrix}$
 $\int_0^{\frac{\pi}{2}} (\log \sin x)^2 dx = \int_0^{\frac{\pi}{2}} (\log \cos x)^2 dx = \frac{\pi}{2} \left\{ \frac{\pi^2}{12} + \dots \right\}$

FLUSSEROVA TEORIE MÉDIÍ

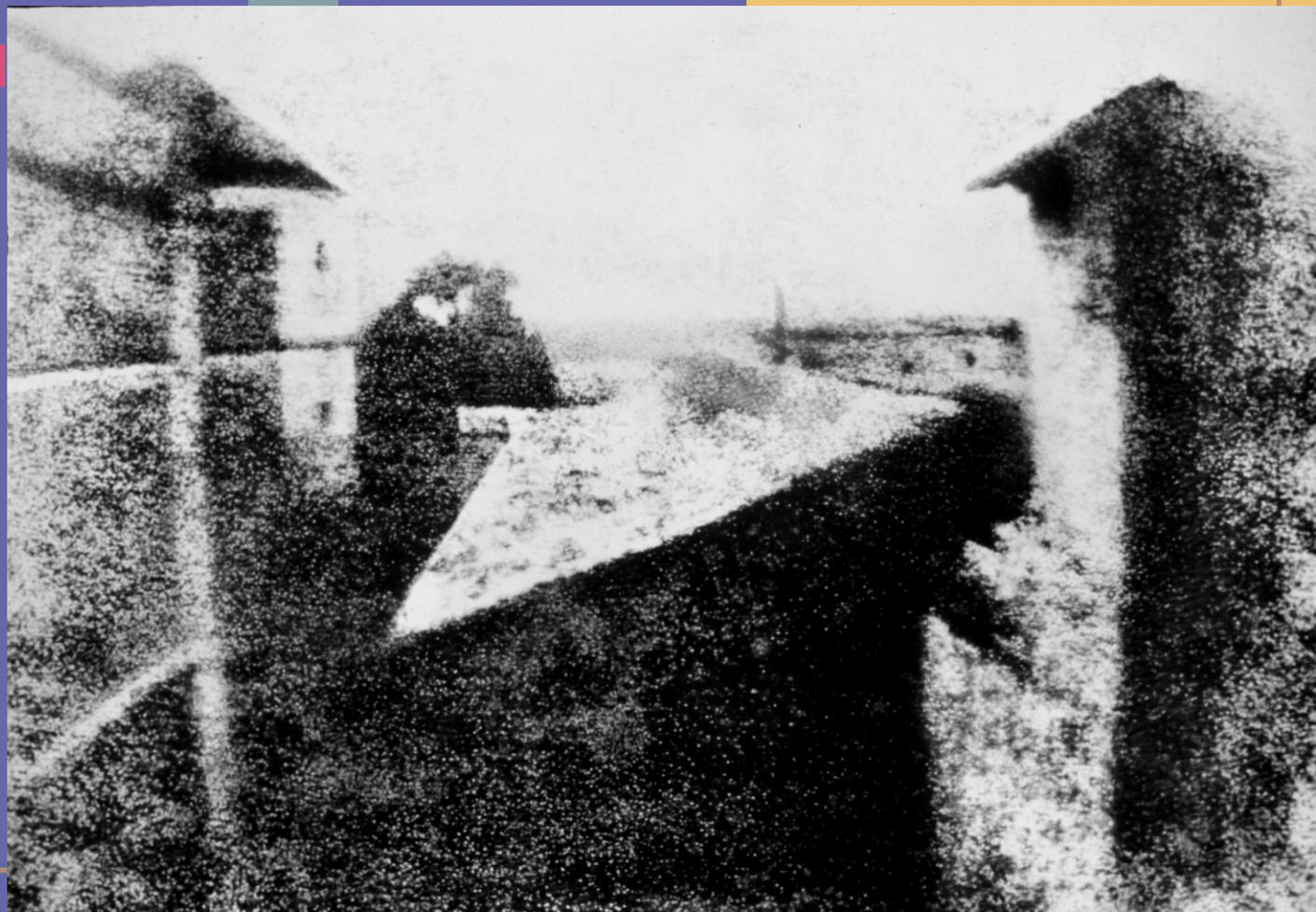
Technický obraz:

- jejich úkolem je znovu učinit abstraktní text představitelným
- mylně je považujeme za zachycení reality
- správné dešifrování technického obrazu: odhalování skrytých pojmů a teorií, díky kterým byl obraz vytvořen (techno-imaginace)

$\mathcal{L} = \oint E_{\perp} dt$
 $f(x) e^{-2\pi i x w} \frac{dx}{dt} \frac{dt}{d\phi}$
 $\nabla \cdot E = 0$
 $\nabla \times E = -\frac{1}{c} \frac{\partial H}{\partial t}$
 $\nabla \cdot H = 0$
 $\nabla \times H = \frac{1}{c} \frac{\partial E}{\partial t} + J$
 $-\nabla V = -\nabla p + \nabla \cdot T + f$
 $H = -\sum p(x) \log p(x)$
 $\frac{V}{2} + r S \frac{\partial V}{\partial S} + \frac{\partial V}{\partial t} - r \cdot V = 0$
 $m_i = \sum_{i=1}^n \left[\frac{D_i}{m_i q_i} S_i + C_i V D_i + \frac{q_i H_i}{2} \right] (m_i (1 - \dots))$
 $\left[\frac{d \Delta p(s, \phi)}{d \phi} \right] = \begin{bmatrix} \gamma & -\delta \\ -\beta & \alpha \end{bmatrix}$
 $\int_0^{\frac{\pi}{2}} (\log \sin x)^2 dx = \int_0^{\frac{\pi}{2}} (\log \cos x)^2 dx = \frac{\pi}{2} \left\{ \frac{\pi^2}{12} + \dots \right\}$

PŘÍKLAD UMĚLECKÉHO DEŠIFROVÁNÍ TECHNICKÉHO OBRAZU

Andreas Müller-Pohle - Digital Scores (after
Nicéphore Niépce) – 1995-1998



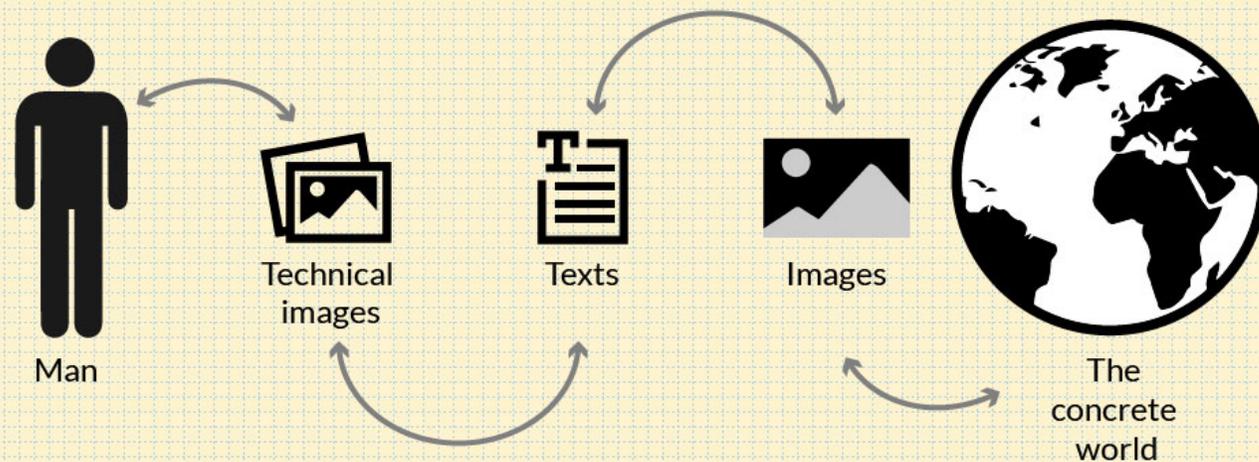
PŘÍKLAD UMĚLECKÉHO DEŠIFROVÁNÍ TECHNICKÉHO OBRAZU

Andreas Müller-Pohle - Digital Scores (after
Nicéphore Niépce) – 1995-1998



FLUSSEROVA TEORIE MÉDIÍ

Levels of abstractions



PROGRAM A APARÁT – PŘÍPAD FOTOGRAFIE

- kódování obrazu je vždy prováděno za pomoci programu, který je uvnitř určitého aparátu
- spojení aparátu a programu = black box
- program je vždy skrytý
- Jakým způsobem nás programuje fotografie?



PROGRAM A APARÁT – PŘÍPAD FOTOGRAFIE

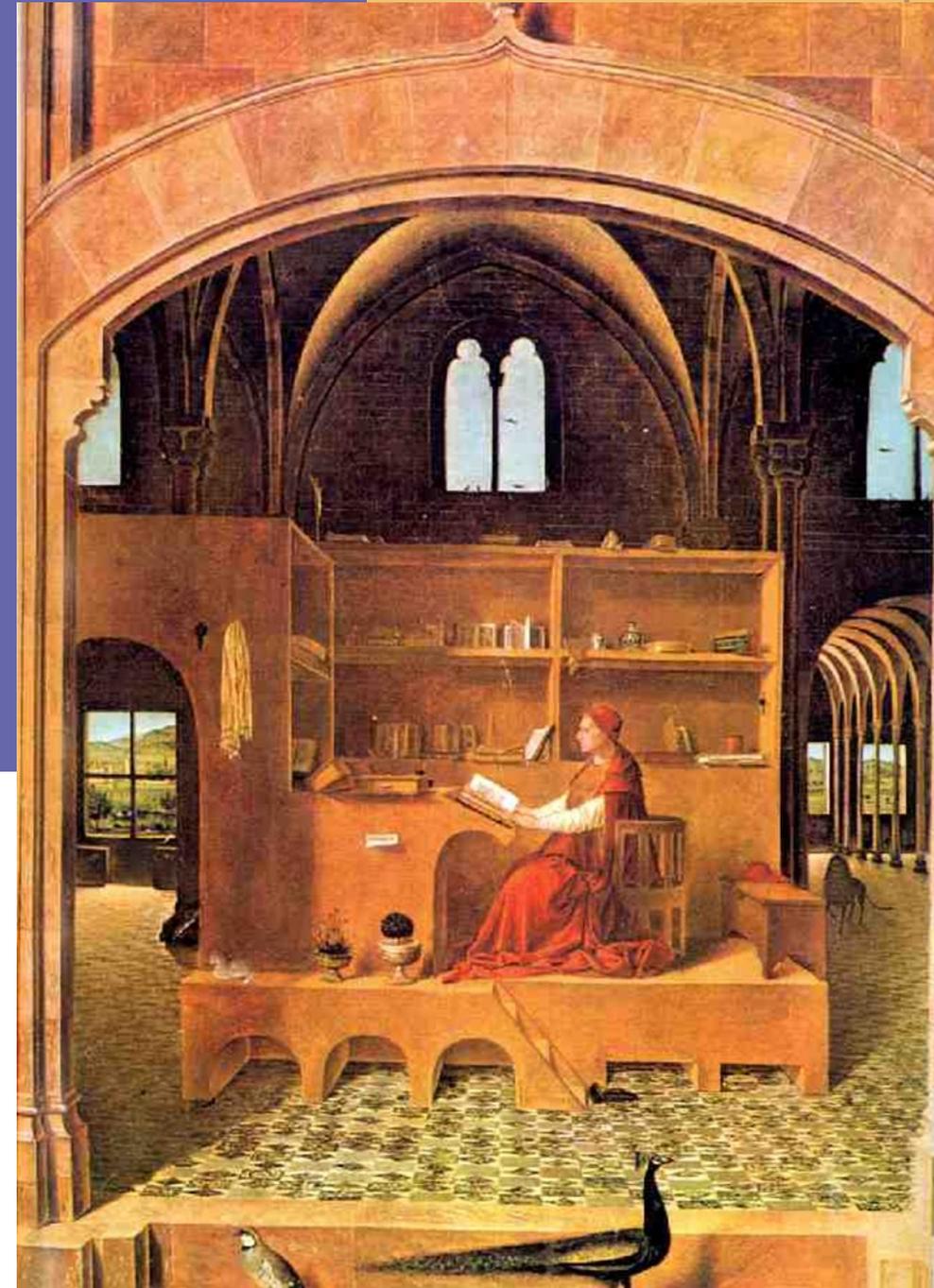
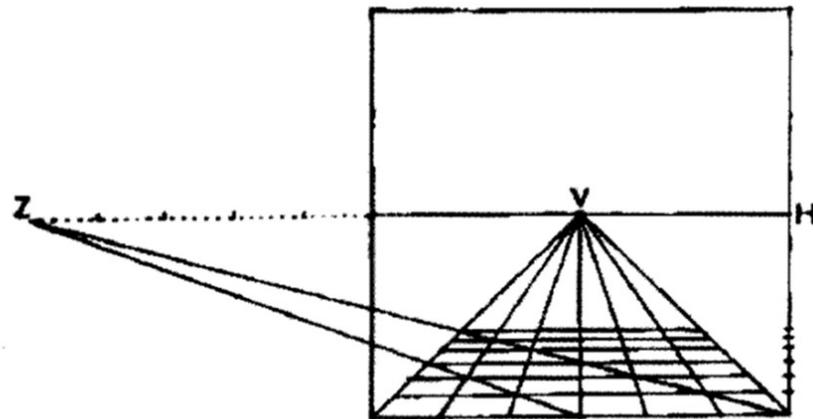
- fotografie odráží svět pojmů nikoli „svět venku“
- složitý proces kódování fotografického obrazu
- každá pořízená fotografie představuje realizaci jedné možnosti programu
- program je napevno zabudovaný do aparátu

„V programu fotoaparátu jsou předem obsaženy všechny fotografie, které je aparát schopen vytvořit. „S každou (informativní) fotografií se stává fotografický program o jednu možnost chudší, zatímco fotografické univerzum se stává o jednu realizaci bohatší.“



LINEÁRNÍ PERSPEKTIVA – ZÁKLADNÍ PRVEK PROGRAMU FOTOAPARÁTU

- zobrazování objektů tak jako bychom se na ně dívali z okna nebo skrze rámeček
- perspektiva předpokládá jediného pozorovatele, musí zaujmout ideální stanoviště



LINEÁRNÍ PERSPEKTIVA – ZÁKLADNÍ PRVEK PROGRAMU FOTOAPARÁTU

- ideologický rozměr perspektivy - Erwin Panofsky – kniha Perspektiva jako symbolická forma
- reprezentuje „objektivní“ pohled na skutečnost



PROGRAM A APARÁT – PŘÍPAD FOTOGRAFIE

- program fotoaparátu může upravovat jen výrobce
- fotografie je výsledkem dialogu mezi pamětí fotografa a pamětí fotoaparátu
- kritérium hodnoty inf. obsažené ve fotografii - schopnost dávat věcem význam

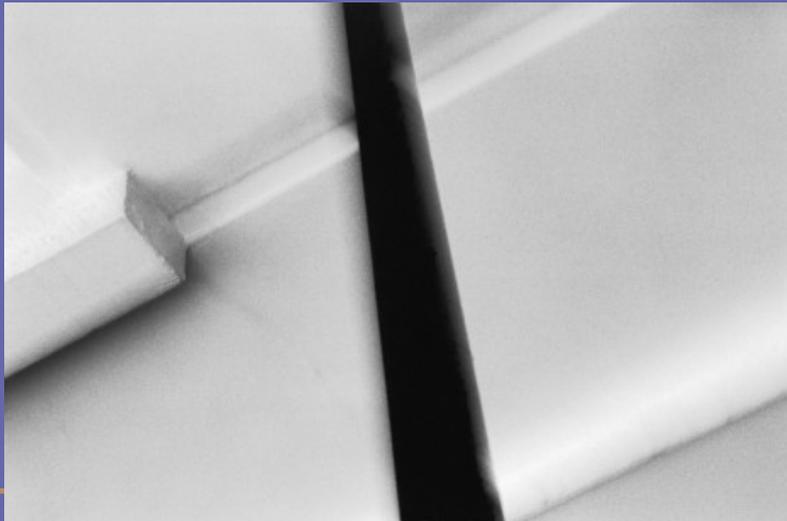
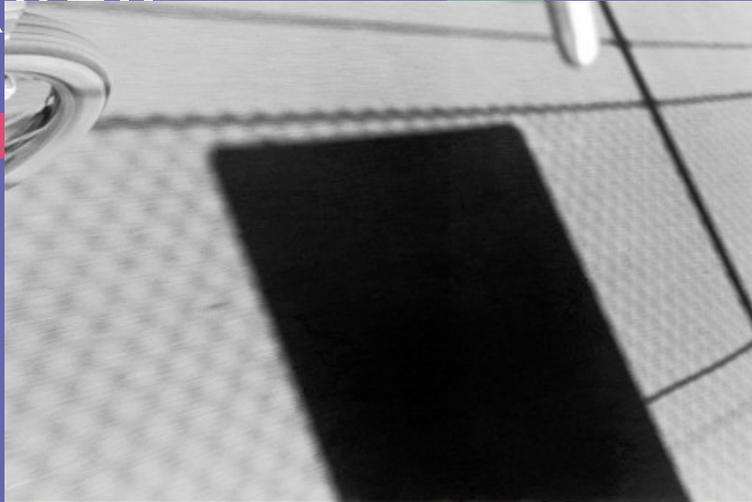
PROGRAM A APARÁT – PŘÍPAD FOTOGRAFIE

- Tři typy fotografií:
- 1. Automatická - vědecká
- 2. Amatérské snímky
- 3. Snímky experimentálních fotografů



PŘÍKLAD EXPERIMENTÁLNÍHO PŘÍSTUPU K FOTOGRAFII

- Andreas Müller-Pohle -
Transformance.1979–198



VIZE TELEMATICKÉ SPOLEČNOSTI

- telematika – spojení informatiky a telekomunikace
- každý člověk by byl tvůrcem i distributorem technických obrazů

„U telematických dialogů si lidské a „umělé“ paměti vyměňují informace, aby z nich syntetizovaly informace nové a ty pak ukládaly do umělých pamětí.“



HARUN FAROC

Inspirace Flusserovým dílem
Ich glaubte Gefangene zu sehen
(Myslel jsem, že vidím uvězněné,
2004)

A fight in the yard at

Corcoran State Prison in California

