

Princip šťastné náhody jako metoda

Náhoda, jako specifická forma odchylky od tradiční kauzality, je v posledním století jedním z důležitých principů prostupujících vědu i umění. Existuje celá řada kulturních praxí, v nichž se princip náhody uplatňuje: od mysticko-teologických, přes psychoanalytické až po přísně exaktní. V určitých oblastech praxe nových médií hraje (řízená) náhoda, či nezáměrnost klíčovou roli (A-life art, algoritmické umění apod.). Svůj význam má ale i v obecné rovině, zejména v kontextu delegování kreativních procesů z autora na výpočetní technologie. Budou zkoumány možnosti metodologického uchopení principu náhody v kontextu teorie a praxe nových médií.

Úvod

Hlavním cílem tohoto textu není vytvoření vlastního metodického postupu výzkumu nových médií, ani deskriptivní popis či rešerše již existujících metod. Jde o to uchopit jeden ze základních problémů linoucím se „teritoriím“ nových médií a vysvětlit jeho význam právě skrze existující metodické postupy. Zkoumaným problémem je nahodilost.

Bude-li dále užíván pojem nahodilost či náhoda, jeho význam bude částečně splývat s tradičním chápáním pojmu nezamýšlenost. Jedním ze základních rysů novomediální tvorby je totiž destrukce klasického chápání pojmu autorství. Autor již není tvůrcem každé části díla, není tím, kdo prvně vytvořil veškeré prvky a z těchto prvků poté jako mozaiku skládá celistvý útvar. Autor je nyní tu otcem myšlenky, tu programátorem algoritmu, jindy zase supervizorem vybírajícím z již existující palety hotových produktů. Ať už jakkoliv, vždy je alespoň část tvůrčího procesu delegována technologické entitě, která do míry dané jí nastavením pracuje samostatně a nezávisle a průběh i skutečná podstata daného procesu bývají autorovi (či majiteli pomyslného podpisu pod dílem) skryty. Z tohoto důvodu bude s pojmem náhoda nakládáno výhradně jako s problémem epistemologickým. Dalo by se jít dále a rozšířit uvedené pojetí i vně oblasti nových médií, vzhledem k rozsahu textu je však nutné tomuto nutkání odolat.¹

Náhoda a nová média – proč se zabývat náhodou

Vilém Flusser ve své eseji *Do univerza technických obrazů*² vytvořil historický model kulturního procesu poznávání světa kolem sebe a jeho mediálního utváření. Procesu, na jehož počátku byl člověk rovnocennou součástí přírody, končícího ve fázi, kdy lidé mohou manipulovat s realitou, či si vytvářet realitu paralelní skrze technické obrazy. Pomineme-li psychologické dopady ve vztahu k individuálnímu vnímání světa, dochází také k značné proměně již zmiňované podstaty autorství. To samozřejmě není dílem nových médií, změnu statusu autora lze pozorovat už v díle Marcela Duchampa, ovšem v našem případě se jedná o vývoj značně bezprecedentní. Jedním z charakteristických rysů fungování aparátů vytvářejících technické obrazy je totiž určitá autonomie fungování.

¹Vzhledem k způsobu, jakým na „náhodné“ jevy nahlíží mnohé výzkumy z oblasti teorie chaosu, kvantové fyziky, teorie systémů ad., je ovšem třeba zmínit, že užívání pojmu náhoda, v kontextu předkládaného článku, je chápáno jako obratný rétorický postup maskující intelektuální limity člověka.

² FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. 1. vyd. Praha: OSVU, 2001, 162 s. ISBN 80-238-7569-8.

V souvislosti s vytvářením technických obrazů uvádí Flusser dvě základní vlastnosti prvků, kterými jsou tvořeny – *komputovatelnost* a *kalulovatelnost*.³ Vytváříme-li technický obraz, rozkládáme vnější univerzum reprezentované reálnými obrazy, předměty či různorodými texty, do podoby která je pro člověka nepochopitelná. Tyto elementární fragmenty ovšem mohou být skrze aparát zpracovány (*kalkulovatelnost*) a následně složeny do smyslu uchopitelné podoby (*komputovatelnost*). A přesně v této fázi přichází zmiňovaná tvůrčí autonomie vně lidského chápání.

Doposud byla řeč o aparátech, jejichž vymezení je mnohem širší, než tomu, v souvislosti s výzkumy nových médií bývá zvykem. Zaměříme-li se na nová média, ve smyslu médií digitálních, nalezneme obdobnou analogii v díle Lva Manoviche.

³ Tamtéž s.15