

Len incentív

Autor textu: Dušan Barok

Autor prekladu: Tomáš Kohút

Príspevok pre Renew: Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology, v Rige, 10. októbra 2013. Aktualizovaný 25. apríla 2014. Preklad z angličtiny: Tomáš Kohút, 13. mája 2014.

Moja prípadová štúdia o IIASANET, ktorá sa zaoberá menej známym pokusom o zriadenie medzinárodnej počítačovej siete v strednej a východnej Európe v 70. rokoch 20. storočia, si vyžadovala formuláciu širších otázok o histórii technológie vo vzťahu s históriou umenia, ktoré je podľa môjho názoru náležité si položiť aj na tejto konferencii. Najprv sa idem venovať týmto otázkam, čím riskujem, že mi vyprší 15-minútový limit na odprezentovanie štúdie na tejto konferencii priskoro. V takom prípade ste vítaní navštíviť online verziu prezentácie na <http://monoskop.org/IIASANET>.

Pojem „médiá“ bol na konferencii pretrvávajúcim predmetom diskusií počas uplynulých dní a taktiež počas mnohých uplynulých rokov na sympóziách a festivaloch pohybujúcich sa medzi umením a technológiou. Niet divu, keďže oblasti umenia a technológie si vysvetľujú tento pojem vo svojich vlastných rámcoch. Ich krížením sa potom význam pojmu médiá komplikuje a vyprázdňuje zároveň.

Florian Cramer vo svojej nedávno vydanéj knihe *Anti-Media* pripomenul, že „v dnešnej teórii umenia existujú vo vzájomnom konflikte dva takmer nesúvisiace pojmy „médií“: pojem médium ako prostriedok umeleckého vyjadrenia, akými sú maľba alebo socha [...]; a pojem médium ako nositeľ informácií, ktorý má pôvod vo fyzike 19. storočia“ (s. 12-13). Nejednoznačnosť tohto dvojsečného odkazu nie je v ničom tak úporná, ako práve v pojme „mediálne umenie“.

Podme sa v krátkosti pozrieť na histórie týchto „dvoch médií“. Jednej z nich sa začalo dostávať výraznej pozornosti v 40. rokoch 20. storočia, kedy Clement Greenberg vyhlásil špecifickosť média za ústredný záujem umení. A zatiaľ čo jeho záber bol prevažne obmedzený na výtvarné umenie, zďaleka nebol jediným; podobné diskusie viedli predtým aj potom o poézii, hudbe alebo fotografii umelci a teoretici ako Vasilij Kandinský, T. S. Eliot, Beaumont Newhall alebo Gotthold Ephraim Lessing – ten už v 18. storočí. Opakovanou témou v týchto diskusiách bolo, že médium (v prípade Greenberga maľba), sa stalo nezávislou silou, ktorá nekomunikovala nič mimo svojich jedinečných vlastností vytvorených tradíciou, do ktorej je toto médium zasadené.

Na druhej strane, predstava Marshalla McLuhana o médiách vyvstala z jeho úvah o notoricky známom 5stupňovom modeli komunikácie Clauda Shannona, ktorý prideliť zdroju, odosielateľovi, kanálu, prijímateľovi a cieľu komunikácie matematickú funkciu. Na McLuhanovu teóriu „rozumenia médiám“ (ako kanálom v Shannonovom modeli) neskôr v 80. rokoch 20. storočia nadviazal Friedrich Kittler. On navrhol, že ktorékoľvek médium alebo komunikačný kanál je materiálna technológia, a preto nemôže byť chápané v interpretačnom zmysle. Napríklad: ako je možné rozumieť správe, keď už je zakódovaná do signálu? Čo by asi mohol znamenať elektrický impulz? Kittlerova predstava o médiách sa vzdialila od McLuhanovej tým, že akceptovala nemožnosť rozumenia médiám ako technológiám, keďže technológie vytvárajú okolnosti, za ktorých môže porozumenie alebo vo všeobecnosti interpretačná aktivita nastať, nie obrátene.



Zatiaľ čo jedna predstava dáva umelcom za úlohu skúmanie svojich vlastných prostriedkov vyjadrenia, druhá vykladá komunikáciu ako signál.

To, čo majú spoločné, je ideál istej čistoty, kvôli ktorému na jedného teoretika útočili ako na modernistu a na druhého ako na takzvaného „mediálneho deterministu“.

Čím sa môžu tieto dve histórie, média v umení a média v technológii, vzájomne obohatiť?

Jeden spôsob ako ich prepojiť, ktorý poznáme z minulých dekád a ktorý sa taktiež objavoval aj v prezentáciách na tejto konferencii, je odhodlanie budovať komunikačné kanály (na čo sa nazerá ako na „kreatívny“ počin). Toto odhodlanie je pevne zakorenené v histórii technológie, kde – a to je potrebné podotknúť – podlieha predovšetkým ideálom úžitkovosti, optimalizácie a efektívnosti. Tieto ideály taktiež udávali vývoj nových typov komunikačných kanálov, nových médií, z ktorých sa tu najviac hovorilo o výpočtovej technike, počítačovom sieťovaní, satelitnej komunikácii a internete.

Uvediem príklad. Počítačové siete majú svoj pôvod v ranom výskume DARPA, ktorý hľadal spôsoby ako zefektívniť používanie veľmi drahých sálových počítačov. Riešením sa ukázala byť idea vzdialenej („online“) interakcie medzi užívateľom pri termináli a sálovým počítačom, čo následne dostalo pomenovanie „interaktívna výpočtová technika“. Čoskoro bolo jasné, že počítače môžu byť zdieľané viacerými užívateľmi súčasne, čo viedlo k idei „zdieľania času“ [time-sharing]. Zefektívnenie výpočtových zdrojov bolo vtedy hlavnou hnacou silou pre vzostup počítačových sietí, spolu s takzvaným prepínaním paketov [packet switching], čo bolo riešením pre spoľahlivý prenos dát v sieti s turbulentnou mierou zaťaženia. Zatiaľ čo samotné prepínanie paketov bolo inšpirované takzvaným dávkovým spracovaním [batch processing], ktoré bolo riešením pre automatizáciu softvérových procesov v počítači. V roku 1972 bolo na svete už vyše tridsať počítačových sietí, buďto funkčných alebo vo vývoji. „Sieť sietí“ [net of nets], respektíve internet [an internet], neskôr známa ako internet, čoskoro vyvstala ako riešenie pre vzájomné prepájanie sietí s rozličnými protokolmi, obzvlášť budovaním brán (routerov) na „prebaľovanie“ paketov z jednej siete pre inú.

Riešenie problémov je črtou technológie. A hoci riešenie problémov zahŕňa mnoho kreatívnych a nedogmatických operácií (ako vynájdenie metódy pre prenos dát medzi počítačmi vychádzajúc z metódy automatizovaných dátových operácií vo vnútri počítača), invencia v technológii je len jej incentívom [1]. Invencia u nej stále iba podlieha účelnému – optimalizácii a efektivite.

To „len“ je už samozrejme povedané z pozície umelca. Takže, ak to zoberieme z druhej strany, čo je incentívom umenia? Mohli by sme povedať, že incentívom je umožniť ľuďom rozprávať sa, komunikovať, vytvoriť medzi nimi komunikačné kanály. Ale následne sa môžeme opýtať, ako sa toto líši od úlohy technológa? Ďalší výklad, Greenbergov, by stanovil umeniu incentív skúmať vlastnosti svojho média. Toto môže byť aj zle formulované tvrdenie. Nie nutne kvôli „veľkým príbehom“ [grand narrativity] modernizmu, ale kvôli jeho inštruovanosti (v určovaní incentívu umenia). Avšak mnoho umelcov skutočne skúma vlastnosti ich médií, a taktiež je pravdou, že len veľmi málo umeleckých diel nezahŕňa žiadne technické alebo iné druhy riešení problémov.

Takže, zatiaľ čo invencia je vlastnou umeniu aj technológii, to, čo umenie od technológie odlišuje, je jeho odolnosť voči podľahnutiu pravidlám riešiteľnosti. V oblasti technológie bolo toto podľahnutie kritizované okrem iných aj Martinom Heideggerom v jeho práci *The Question Concerning Technology* [Otázka techniky] za použitia termínu „nebezpečenstvo“ [Gefahr] alebo nedávno Evgeny Morozovom tým, čo vo svojej knihe *To Save Everything, Click Here* nazýva termínom „solutionism“.

Nejednoznačnosti pojmu médiá by sa dalo ďalej venovať prostredníctvom otázok o estetike a poznaní. Tu by bolo zaujímavé sa pýtať, ako súvisí distribúcia vnímateľného [distribution of the sensible] (ako ju vykladá Jacques Rancière) s pojmom epistém, t.j. podmienkami umožnenia diskurzu (vo výklade Michel Foucaulta, ktorý bol ďalej rozvíjaný Kittlerom). Pokračovanie v týchto úvahách by mohlo vytvoriť pôdu pre ďalšie otázky ohľadom významu histórie technológie pre dejiny umenia.

Poznámka prekladateľa

[1] incentíva -tív - objekt alebo súbor podmienok ako motivačný faktor navodzujúci vôľu na činnosť a tým uspokojenie potreby