

Vilém Flusser

Vilém Flusser (1920-1991), český filozof, který prožil většinu života v Brazílii.

Byl ovlivněn existencialismem a fenomenologií.

V průběhu své kariéry se zaměřil na filozofii komunikace.

V současnosti je pro náš obor důležitý zejména jako významný filozof médií.

Flusser zasáhl velkou mírou do dnešní podoby softwarových studií (sws).

Jedno z jeho velkých témat bylo srovnávání tradičních a technických obrazů, dále pak tvorba historického vědomí prostřednictvím psaného textu.

Vilém Flusser a technické vs. tradiční obrazy

Zdroj a více v: Vilém Flusser, Do univerza technických obrazů, 2002, OSVU, str. 12->

https://monoskop.org/images/9/99/Flusser_Vilem_Do_univerza_tech_nicky_ch_obrazu.pdf

Flusser vypracoval model kulturních dějin a odcizování člověka od konkrétního. Jedná se o vývoj, posloupnost jednotlivých kroků lidstva po žebříku od konkrétního ke stále větším abstrakcím

- technické obrazy jsou utvářeny jinak než obrazy tradiční (jako příklady technických obrazů uváděl televizi, fotografii, film, počítačové terminály, video)

- technické obrazy jsou utvářeny jinak než tradiční, protože technické obrazy spočívají na textech, z nichž vzešly, a nepředstavují vlastní plochy, nýbrž to jsou mozaiky sestávající z bodových prvků. Nejsou to totiž „předhistorické“, dvourozměrné struktury, nýbrž struktury „posthistorické“, nulrozměrné a nejedná se zde o návrat zpátky do prehistorické dvourozměrnosti, nýbrž se noříme do posthistorické nulorozměrnosti

- „(v)ytlačují-li obrazy texty, pak prožíváme, poznáváme, hodnotíme svět a sebe sama jinak než dříve: už ne jednorozměrně, lineárně, procesuálně, historicky, nýbrž dvourozměrně, jako plochy, jako kontext, jako scénu. A také jednáme jinak než dříve: už ne dramaticky, nýbrž vnoření do polí vztahů. To, co se v současnosti uskutečňuje, je mutace našich prožitků, poznatků, hodnot a jednání, mutace našeho bytí-ve-světě“

- „(l)inerání texty zaujímaly své dominantní postavení jakožto nosiče životně důležitých informací jen asi čtyři tisíce let. Jen pro tuto dobu lze v přísném smyslu slova hovořit o „dějinách“. Předtím, po nějakých 40 000 let „prehistorie“ byly tyto informace přenášeny jinak strukturovanými médii, zvláště pak obrazy.“

Vilém Flusser a technické vs. tradiční obrazy

Flusser vypracoval model vývoje - žebřík s 5 příčkami:

1. stupeň: zvíře a „přírodní člověk“ jsou ponořeni do životního prostředí, do 4 rozměrného prostoročasu (tedy 3 dimenze pro prostor + čas), který se dotýká zvířete i „přírodního člověka“. Je to stupeň konkrétního prožívání

Orientace na skutečný svět pohyblivých věcí, objektů.

2. stupeň: lidé (jako „subjekti“) vzdorovali objektivnímu okolí, 3 rozměrnému okolí sestávajícího z manipulovatelných objektů. Je to stupeň uchopování a manipulování (doba předmětů jako kamenného stolu a vyřezané postavy)

Důraz na architekturu, artefakty

3. stupeň: homo sapiens sapiens vsunul mezi sebe a objektivní okolí imaginární, 2 rozměrnou prostředkující zónu a okolí uchopoval a manipuloval s ním díky tomuto prostředkování. Je to stupeň názorů a imaginací. Na něm se nacházejí tradiční obrazy (např. jeskynní malby)

Zážitek s imaginací

4. stupeň: před asi čtyřmi tisíci lety byla mezi člověka a jeho obrazy vsunuta další prostředkující zóna, totiž zóna 1 rozměrných lineárních textů, jimž od té doby vděčí člověk za většinu svých názorů. Je to stupeň chápání, vypravování, je to stupeň historický. Na něm se nacházejí lineární texty (např. Homér, Bible)

5. stupeň: texty se brzy ukázaly být nespolehlivé. Nedovolovaly už žádné další prostředkování obrazy, staly se nenázornými. A rozpadaly se na bodové prvky, jež bylo třeba složit. Je to stupeň kalkulování a komputování. Na tomto stupni se nacházejí technické obrazy, kódy bez rozměru (0 rozměrné)

Vilém Flusser a technické vs. tradiční obrazy

Tradiční obrazy jsou výsledkem zcela jinak utvářeného kroku zpět z konkrétního, než jsou obrazy technické. Technické obrazy jsou zcela nová média, i když by mohly v mnoha ohledech připomínat tradiční obrazy, „znamenaají“ něco zcela jiného než obrazy tradiční. Zkrátka: skutečně jde o kulturní revoluci.

Tvorba obrazu je proces tvoření **iluzivního** světa.

x

Tvorba písma je tvoření „**historického vědomí**“.