

Suwara, Bogumiła

Vztah vizuality/vizuálnosti a textu v umení nových médií

Kultura Media Teologia 8, 38-54

2012

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Bogumiła Suwara

Vzt'ah vizuality/vizuálnosti a textu v umení nových médií

Relationship of the Visuality and Text in the New Media Arts

STRESZCZENIE:

NINIEJSZY ARTYKUŁ JEST PRÓBĄ WYJAŚNIENIA, W JAKI SPOSÓB DOKONUJE SIĘ ZBLIŻENIE TEKSTOWYCH I WIZUALNYCH ELEMENTÓW W HIPERMEDIAŁNYM ARTEFAKCIE. DOKONUJE SIĘ ONO NA BAZIE POŁĄCZENIA JEDNOCZEŚNIE PRZYJMOWANYCH POPRZEC KANAŁ SŁOWNY I WZROKOWY INFORMACJI Z, BĘDĄCĄ TEGO NASTĘPSTWEM, STAŁE POSTĘPUJĄCA, KONTEKSTUALIZACJĄ KTÓRA W ISTOCIE JEST REKONCEPTUALIZACJĄ.

SŁOWA KLUCZOWE:

SŁOWO, OBRAZ, ARTEFAKT, KONCEPTUALIZACJA,
HIPERMEDIA.

ABSTRACT:

THIS ARTICLE IS AN ATTEMPT TO CLARIFY HOW TEXTUAL AND VISUAL ELEMENTS IN HYPERMEDIA ARTIFACT TAKE PLACE. IT IS MADE ON THE BASIS OF THE CONNECTION THROUGH THE CHANNEL AT THE SAME TIME TAKING THE VERBAL AND VISUAL INFORMATION, WHICH IS THE RESULT OF CONSTANTLY ADVANCING, THE CONTEXTUALIZATION THAT IS RECONCEPTUALIZATION, IN FACT.

KEYWORDS:

WORD, IMAGE, ARTIFACT, CONCEPTUALIZATION,
HYPERMEDIA

Ukazuje sa, že možno pochybovať o názore skeptikov, podľa ktorých v novom hypermediálnom prostredí naďalej pretrváva hranica medzi verbálnym (textovým) a vizuálnym. Táto pochybnosť nevyplýva len z empirickej skúsenosti vnímateľného používateľa hypertextov, hypermediálnych artefaktov, ale aj z potreby promptne a aspoň čiastkovo sa vyrovnat' s otázkou interpretovania textových a vizuálnych segmentov prijímaných/prezentovaných v hypermediálnom prostredí bez diktátu tradičnej dichotómie verbálneho a vizuálneho/obrazového. Problémom sa totiž javí otázka, či čitateľ/používateľ vníma textové segmenty v novom digitálnom médiu, resp. hypermédiu na základe návykov, nadobudnutých v rámci kultúry tlačeného slova a vizuálne segmenty na základe tradície vizuálneho umenia (visual arts), alebo je to inak. Môžeme si položiť otázku, či existujú predpoklady, na základe ktorých si reflektujúci používateľ dokáže „priblížiť“ vnímané textové a vizuálne segmenty. V tomto dokumente naznačeným pracovným predpokladom je, že najjednoduchším riešením, ako vysvetliť „približovanie“ textových a vizuálnych segmentov v hypermediálnom artefakte, je prijať predstavu, podľa ktorej zblížovanie nastáva na základe kooperácie súčasne prijímaných informácií ako slovným, tak aj zrakovým informačným kanálom s ich následnou, postupnou (a v tomto význame performatívnou) vzájomnou kontextualizáciou, teda v podstate re-kontextualizáciou.

Tradícia nesúmernosti slova a obrazu

Popisovanie a riešenie otázok presahu dichotómie priestoru reči a obrazu si môžeme predstaviť ako bádateľské pole, pre ktoré sa nájde konsenzus definovania tak Slova ako Obrazu. A to takým spôsobom, aby boli prijateľné a použiteľné v disciplínach, ktorých predmety zahŕňajú literatúru alebo vizuálne výtvarné umenie, či inak povedané jazykovú a výtvarnú symbolizáciu a expresivitu. Dnes to už síce nie je len veda o literatúre a kunsthistoria, keďže – vzhľadom na priechodnosť rozhrania disciplín (zábery predmetov) a objavovania sa nových segmentov skúmanej reality ako sú nové médiá – ich počet narastá. A ďalej, situácia sa komplikuje aj tým, že niektoré odlišné aspekty Slova a Obrazu sú dnes predmetom záujmov nielen disciplín o umení, ale aj humanitných vied ako psychológie či kognitívnych vied, a napokon aj prírodných vied ako robotiky, resp. umelej inteligencie či neurobiológie.

Z uvedených dôvodov skúmanie problematiky „približovania sa“ verbalizovaných (textových) a obrazových segmentov v nových médiách smeruje k transdisciplinárnej perspektíve.

Poznatkov pribúda, avšak nikto si ich zatiaľ netrúfa sumarizovať, ani filozofia už pre ne nebude tradičným mediátorom (ako tvrdí nemecký filozof Odo Marquard, je stále v tomto ohľade málo sekularizovaná a preto občas nedôveryhodná) (Marquard: 1994). Aj iniciovanie transdisciplinárneho výskumu naráža nielen na inštitucionálne prekážky, ale najmä na psychologický odpor bádateľov. Navyše verifikovanie interpretácie názorov (visual studies, visual culture, vizuálna komunikácia a pod.) na Obraz a Jazyk cez empiricky overiteľný výskum prírodných vied časť humanitných vied ešte stále prijíma s nedôverou a občas podozrieva z úzkostlivého pragmatizmu (Morawski:1997: 251).



Ak Platón nedôveruje technickým, neživým médiám (tak písmu, ako aj obrazu), tak autor Slova a vecí obraz síce neodsudzuje, avšak preferuje písmo ako médium spomínaného „prezentovania“ skutočnosti). Pre neho je zmena módu „prezentácie“ prestupovaním, prepínaním medzi odlišnými, nekompatibilnými skutočnosťami. A koniec koncov, takýto prístup neodkazuje k vzájomnej spolupráci jazyka a obrazu.

Ak teda ostaneme primárne len v oblasti skúmania literatúry a vizuálneho umenia, treba konštatovať, že jazyk, resp. koncepcia jazyka ako systému (vyvodená z konceptov jazyka de Saussurea) prešla od lingvistiky k metodológiám viacerých ďalších disciplín. Nielen literárnej vedy, kunsthistorie (Bakoš:2000), imagológie, psychológie, mikrobiológie, genetiky, ale aj informatiky a taktiež k spornej disciplíne visual literacy (H.B. Dondis (1973): *Primer of Visual Literacy*, J. Elkins (2007): *Visual Literacy*), ktorú jej propagátori opodstatnene nestavajú do opozície s jazykovou gramotnosťou, ale obidve (vizuálnu a jazykovú) chápu ako vzájomne prepojené a vzájomne na sebe participujúce zručnosti a znalosti.

A naopak, obraz bol v rámci skúmania literatúry pertraktovaný nesamostatne, spolu s otázkami mimezis, metafory či užšie ako ekfráza. V širšom ponímaní bol v dejinách kultúry obraz pertraktovaný napríklad v kontexte problematiky obrazoborectva (angl. iconoclasm), a v nedávnej súčasnosti napríklad v rámci problematiky simulacrum (nová filmová vlna, Baudrillardove *Simulacra and Simulation*, 1986).

„Videnie“ neznamená, že ide o obraz, a naopak obraz nie je to isté, ako „videné“. A tiež neznamená to isté pre filozofov, bádateľov v oblasti kognitívnych schopností či umenovedcov, a napokon ani pre autorov či aktérov umeleckej tvorby, umeleckej aktivity. Diferencovanie prebieha niekde na pomedzí vedeckých zistení o 1. optických javoch (resp. optických ilúziách) a fyziológii zrakového zmyslu (najnovšie aj neurológie mozgu), 2. úlohe participovania zmyslového poznania na epistemologických (filozofických) koncepciách a 3. chápaní obrazu v rámci umenia (a jeho antropologických súvislostí). Pre uvažovanie v kontexte literárnej tvorby sú stále najspolahlivejšie a najfrekvencovanejšie odvolania sa k názorom, vypracovaným v rámci filozofie.

Fakty a obrazy „viditeľné“ vo filozofii nie sú vždy vhodné a spoľahlivé pre epistemologické uvažovanie (Platón, Bachelard). Naposledy sa diferencovali aj názory postmodernistických filozofov a sporné strany sa rozdelili na prívržencov okularocentizmu (Lyotard) a okularofóbie (Rorty). Zmierlivý, alebo skôr nerozhodný postoj zaujal M.

Foucault, ktorý o odlišnostiach jazyka a obrazu hovorí, že „sú neredukovateľné“ avšak vzápätí dodáva, že ... “hoci o tom, čo vidíme hovoríme čokoľvek, nikdy to nebude súčasťou reči.” (Foucault 1987: 62). Ide teda o to, že sa budeme zbytočne pokúšať hovoriť o „tom, čo vidíme“, v reči „to“ bude „nepřítomné“. Zjednodušene a s opomenutím faktu, že filozof sa snaží jazykovú prezentáciu skutočnosti vyzdvihovať nielen na úkor reality a podmetu, ale aj na úkor obraznej prezentácie (Kociuba 2010: 198) možno povedať, že niektoré „veci“ sa prezentujú v jazyku (slovách), iné zasa v obrazoch. A to je vlastne relevantné, pretože, prakticky povedané: hypermédiá existujú preto, aby používateľ mohol slobodne spájať to, čo mienil verbalizovať (v podobe textu) s tým, čo vizualizoval, a teda pridal na plochu obrazovky hypermédiá dva (viaceré) komponenty. To však nevedie k riešeniu avizovanej otázky, ktorá sa týka praktickej stránky, akou formou používateľ „približuje“ priestory/skutočnosti „videnia“ a „hovorenia“, o ktorých Foucault píše, že ide o nespojitelné reality, a navyše nie je možné sa medzi nimi nepozorovane pohybovať (Foucault 1987: 63). Ak Platón nedôveruje technickým, neživým médiám (tak písmu, ako aj obrazu), tak autor Slova a vecí obraz síce neodsudzuje, avšak preferuje písmo ako médium spomínaného „prezentovania“ skutočnosti). Pre neho je zmena módu „prezentácie“ prestupovaním, prepínaním medzi odlišnými, nekompatibilnými skutočnosťami. A koniec koncov, takýto prístup neodkazuje k vzájomnej spolupráci jazyka a obrazu.

K spolupatričnosti slova a obrazu sú menej skeptické odkazy na Aristotela, podľa ktorých slová a obrazy nemohli existovať samostatne, nezávisle: (angl. fráza: „There can be no words without images“, ktorú pripomenul P.M. Lester: internet)

Podobné, menej skeptické postoje môže implikovať prax súčasného výtvarného umenia, spojená s akčnosťou, procesualnosťou a konceptualizmom či kolaborovaním, participáciou alebo „vzťahovou estetikou“ (esthétique relationnelle, pomenovanie zavedené kritikom N. Bourriaudom). Takáto prax však vedie k obavám o identitu umenia, založeného na „techné“ a v súvislosti s audiovizuálnou kultúrou otvára otázky, týkajúce sa novej predstavivosti, citlivosti a napokon zmien v súčasnej ikonosfére (Kostyrko 2009).

Ikonosféra, definovanie Obrazu, zaneprázdňuje veľa bádateľov a kritikov umenia. K štandardným už patria nielen názory W. J. T. Mitchella, ktorý v publikácii *What Do Pictures Want?* (2005) nastolil nástup nového, vizuálneho obratu (ang. pictorial turn), ale aj názory autorov starších publikácií, napríklad Johna Bergera, či Hansa Beltinga.

Reflektovanie literatúry a iných druhov umenia na úrovni metodológie dovolilo výrazne priblížiť implementovanie štrukturalizmu, semiotiky či postštrukturalistických prístupov, zvlášť koncepcie jazykového znaku, kódu a systému (lingvistický obrat). Bádatelia však nemohli opomenúť zistenia filozofov, podľa ktorých porovnávanie možnosti jazykového a obrazového rozprávania brzdia dva faktory: 1. obrazy nemajú žiadnu jednotku, podobnú základnej jazykovej jednotke, ktorú stelesňuje abeceda, a 2. obraz nie je organizovaný syntaxou (S. Sontag). Tieto nedostatky sa budú pokúšať, zatiaľ len parciálne, odstrániť viacerí bádatelia (napríklad semiotici: F. Saint-Martin, *Semiotics of Visual Language*, M. Wallis, *Sztuki i znaki*, či psychológ I. Biederman: *A Theory of Human Image Understanding*).

Zdôrazňovanie semiotickej nesúmernosti jazykových a ikonických (iba) kódov U. Ecom podporovalo platnosť konštitutívnej odlišnosti jazykovej (významovo samostatnej) a vizuálnej (kontextuálnej) výpovede. A práve z tohto dôvodu sa odpovede na otázky vzťahov medzi textom a obrazom (Klinkenberg 2008) či autorských obrázkov ako súčastí literárnych textov, aké poskytuje semiotická literárnovedná reflexia (Grochowski 2006) „zďajú v situácii kultúrnej (dnes najmä vizuálnej) komunikácie, realizovanej prostredníctvom nových médií, nedostatočné.“ A to raz kvôli obmedzeným možnostiam semiotického prístupu pre sledovanie ciest, po ktorých texty putujú z textového do vizuálneho alebo audiovizuálneho média (remediácia, opakovanie?) – čo text vždy modifikuje (a zvyšuje význam odlišného média ako nosiča, úlohu vizuálnej percepcie, pozerania, videnia, vizuálnej predstavivosti), inokedy kvôli hypermediálnej či interaktívnej povahe (nových médií). Vtedy otázka semiotickej samostatnosti (alebo jej opaku) vzhľadom na porovnateľný rozsah a „dosah“ vizuálnych a jazykových aspektov komunikácie, prestáva byť rozhodujúca (čo neznamena, že nevzbudzuje neustále polemiky aj v súvislosti s problematikou tzv. akademického videa). Podľa niektorých bádateľov nie je totiž možné odstrániť hranicu medzi tradíciou kritického diskurzívneho vytvárania významov a semiotickou (obrazovou) tradíciou.

Nie je teda možné obidva fenomény hodnotiť rovnako. Avšak podľa iných bádateľov množstvo akademických vizuálnych prezentácií neustále rastie a konvergentný vývoj médií vedie o. i. k novému akademickému žánru, k spomínanému akademickému videu (I. E. Sorense: internet)

Cez obidva tieto aspekty sa prelínajú otázky vizuality, chápanej ako súčasť výskumu nových médií v oblasti filozofie, estetiky, sociológie a pod. Keď sa vizualita týka virtuálnych záležitostí, do popredia sa dostávajú otázky numerických kódov, matrixov a technológií tvorby, šírenia a manipulácie s digitálnymi obrazmi. Pravdou je nielen to, že súčasná ikonosféra je nimi presýtená, ale aj to, že prezentovanie sveta podlieha zmenám nástrojov videnia: z analógových na digitálne. Túto situáciu, vnímanú ako polohu „medzi“ médiami (napríklad analógové kino sa posúva k virtuálnym svetom a k Internetu), odborníci na audiovizuálnu kultúru správne chápu ako prepínanie medzi obrazmi v odlišných médiách a ponad ne. Čo však v tejto situácii núti k zamysleniu, sú dôsledky, aké z toho vyvodzujú. Konkrétne: prepínanie medzi obrazom chápaným ako „odtlačok reality“ a digitálnou matricou alebo medzi efektmi fotochémie a numerickými binárnymi opozíciami podľa nich už neuchováva požadované substanciálne „stopy udalostí“, lež samotné číselné znaky“ (Gwózdź:2010). To však vedie k tomu, že súčasnú kultúru chcú odborníci skúmať na ceste od bytia k ilúzii (ontológii ikonosféry), ako kultúru kódovanú „len“ cez abstrakciu.

Otázny zostáva, do akej miery ide o realizovanú a zažívanú podobu kultúry a nakoľko o zamýšľanie sa nad jej budúcnosťou. A na druhej strane, či technológie, rozširujúce hranice nášho prirodzeného vnímania/percipovania sveta, nás skutočne, ako konštatuje teoretik obrazu Belting: „oberajú o to, za čo kedysi pozorovateľ vďačil svojej predstavivosti“ (2007), alebo našu prirodzenú predstavivosť „len“ odlišne podporujú. Participujú (teda) nejakým spôsobom na novej kultúrnej praxi, ktorá v rámci vizuálnej



Cestou k vytýčenej problematike „približovania“ slovných a vizuálnych elementov hypermediálnych artefaktov sa ako produktívne javí sondovanie vzájomných relácií medzi slovom, rečou a obrazom, pre ktoré v dejinách európskej kultúry nachádzame potvrdenie ani nie tak v umenovednom diskurze, ale v podobe autormi realizovaných inšpirácií, filiácií alebo naopak v autorských polemikách.

komunikácie vzniká vďaka novým médiám? Na konečné odpovede tohto druhu, ktoré v určitom zmysle stále ešte aktualizujú spor medzi McLuhanom a Williamsom o technický determinizmus zmien v kultúre (Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kieran 2009:125-137), si však musíme ešte počkať. Tieto súvislosti uvádzame ako kontext pre sledovanie intermediálnych posunov (na príkladoch slovných alebo vizuálnych segmentov, umiestnených v „jednom“ digitálnom alebo analógovom médiu), ktoré vedú k vytváraniu hybridných artefaktov. Čo chápeme ako predzvesť súčasnej dominancie vizuálnej komunikácie a predpolie pre reflektovanie v nej pribúdajúceho počtu hypermediálnych artefaktov.

Ut pictura poesis v kontexte hypermédiá

V dejinách reflexie umenia fungovali v európskej tradícii (o. i.) dva konkurenčné prístupy: zjednocujúca Horáciova idea *ut pictura poesis* a na Lessingove premisy nadväzujúce rozdeľovanie odlišných druhov umenia. Prvá idea, podľa ktorej sa predstavivosť tvorcu poézie a výtvarného umenia nelíšia, čiže sú analogické, bola vytesnená a zabudnutá, resp. presunutá do spodnejších vrstiev kultúry (napokon nachádzala sa už v maxime Simonida z Keosu o poézii ako o hovorenom obraze a maľbe ako „nemej poézii“). Na jej miesto nastúpilo diferencovanie umenia podľa časovej a priestorovej perspektívy. Lessing v práci o skupine Laokoon, preslávenej v Európe 18. Storočia, rozdelil umenie podľa princípu momentálnej percepcie (možnej v prípade výtvarného umenia) a lineárnej percepcie (týkajúcej sa literatúry). Dnes skôr uvažujeme o holistickom (celistvosť pohľadu obrazu) a syntaktickom (jazyková, procesuálna organizácia) aspektoch, ktoré rezonujú aj v spomínanej úvahe M. Foucaulta o Velázquezovej maľbe (Kociuba 2009). Hľadanie podobností /analógií v rôznych druhoch umenia ustúpilo do pozadia pod tlakom racionalizácie umeleckých aktivít, čiže nielen ako následok separácie na základe materiálu, v ktorom vzniká, ale aj dejín kritiky a stratégií popisovania. A teda najmä emancipácie samostatných disciplín, koncentrovaných na výskum a hľadanie vývinových tendencií umeleckej tvorby.

Intenzívnejší záujem o špecifické vlastnosti odlišných druhov umenia treba v súčasnosti spájať s nástupom digitálnych médií. Tie na technologickej úrovni, čiže na úrovni média ako nosiča a prístroja, podstatným spôsobom nivelizujú odlišnosti známe zo skúsenosti s analógovými médiami. Za najsignifikantnejšiu zmenu sa považuje konvergencia médií, čiže spájanie odlišných komunikačných a informačných médií do jedného hypermédia. Zároveň nútia sa zamýšľať nad vzťahom umenia k médiu – ako k prostrediu, v ktorom projekty vznikajú. A to opäť v dvojakom význame: k digitálnemu médiu verzus k tomu, z ktorého geneticky pochádzajú, čiže k primárnemu médiu (re-mediácia, napríklad jazykoveda už sa pokúša o typologizáciu textov na primárne a sekundárne internetové) a ku konkrétnym prostrediam (galérie, komerčné či sociálne priestory a pod.), v ktorých odlišné umelecké zámery nachádzajú vhodný materiál.

V kontexte polemík, venovaných umeleckým projektom v digitálnych médiách, resp. hypermediálnym artefaktom, sa takto môže pozitívne (produktívne) rozširovať inštrumentárium tradičných disciplín (napríklad inkorporovať problematiku remediácie do literárnej vedy). Tento smer reprezentovali bádatelia, ktorí vychádzali najmä z fungovania nových médií (chápaných ako revolučná zmena). Svoje uplatnenie má aj tradičný, diachronický postup, ktorý naopak, môže novým kultúrnym aspektom a technike percepcie poslúžiť ako východisko, ktoré stačí (alebo treba) len inovovať či re-konceptualizovať. Príkladom podobného postupu je napríklad známa práca W. J. Onga (2006), podľa ktorého audiovizuálna kultúra „len“ pokračuje vo vývoji orálnej kultúry.

Cestou k vytýčenej problematike „približovania“ slovných a vizuálnych elementov hypermediálnych artefaktov sa ako produktívne javí sondovanie vzájomných relácií medzi slovom, rečou a obrazom, pre ktoré v dejinách európskej kultúry nachádzame potvrdenie ani nie tak v umenovednom diskurze, ale v podobe autormi realizovaných inšpirácií, filiací alebo naopak v autorských polemikách. Z pragmatického hľadiska riešenej problematiky sú nosné tie, ktoré sa týkajú prítomnosti textových segmentov vo výtvarnom umení (verba visibilia) a naopak „videných“ (v skutočnosti, v predstavách, v pamäti) segmentov, symbolizovaných v jazyku, resp. v diele (v podobe ekfrázy). Tieto „intermediálne“ stratégie treba totiž vnímať ako nižší stupeň integrácie umenia (synkretické druhy ako opera, divadelné predstavenie, happening a pod. nie sú v centre nášho záujmu), ktorá je v oblasti vizuálnej komunikácie, resp. v (na intenzite nestrácajúcom) bádani audiovizuálnej kultúry síce prítomná, avšak mení sa perspektíva jej začleňovania do disciplíny. Práve v nej, stráca text svoju – v kultúre dlhodobo dominantnú – úlohu podporovanú koncepciou intertextuality. Text v kultúre, či z Gutenbergovej galaxie známej podobe logickej, pojmovej argumentácie i diskurzu sa ocitá nielen na periférii, ale v určitom zmysle je na ústupe. Na druhej strane zasa nemôžeme na text a tradíciu jeho skúmania zabúdať ani v takej disciplíne, ako je napríklad Visual culture (Mieke Bal).

Toto smerovanie zvyšuje svoj význam aj v ďalších otázkach, spojených s výskumom nových médií, kde aspekty intermediality, odkazujúcej skôr k autonómnosti konkrétnych médií, ustupujú integrovaným médiám a aspektom hypermediality (v našom užšom chápaní ide o hypermediálny artefakt).

Intermediálne aspekty budeme demonštrovať na tradícii európskeho umenia, realizovanej na základe prepájania odlišných kódov, teda napríklad jazyka a obrazu. Auto-nómnosť diskurzov o literatúre a vizuálnom umení v dejinách výtvarného umenia ignorovali a napádali jeho producenti, čiže autori. Obraz svoju epistemologickú silu stratil už v gréckej antickej kultúre, pretože na základe spochybňovania jeho predpokladov vypovedať o skutočnosti (podľa Platóna obraz patril k duchovnej realite, a Uhr-bild, idea obrazu mohla existovať nezávisle od toho, či obraz-dielo ako odzrkadlenie idey vôbec vzniklo), bol presunutý do umeleckej sféry (Belting 2007: 214). A teda bolo len otázkou času a vývoja bádateľského inštrumentária, kým sa literatúra a vizuálne (výtvarné) umenie dostali do spoločnej bádateľskej perspektívy. Príležitosť tohto druhu sa naskytla spolu s etablovaním a implementovaním sa v zmysle reflexie umeleckej expresie, vedeckej a lingvistickej koncepcie jazyka. Základná jednotka – znak (označované a označujúce, teda základná jednotka kódu na reprezentovanie symbolických významov, vytváraných v kultúre), priviedla bádateľov k premise o kódovej povahe umenia. Naopak materiálny charakter znaku (médiu vo význame nosiča), posunulo otázku kódovania umenia z úrovne systému, pre ktorý bol základom systém jazyka (F. de Saussure, N. Chomsky) a pre ktorý médium (nosič) nebolo rozhodujúce a nevnášalo takmer žiadne (dodatočné) sémantické informácie – na úroveň digitálneho kódovania. Čiže kódovania podľa informatických systémov (bitov), pre ktoré nosič a prístroj sú neoddeliteľné (a to nielen v procese vytvárania artefaktu, ale aj v procese jeho recepcie, teda používania.) Označujúce a označované sa v súvislosti s elektronickým znakom napokon vracia k tretej zložke (M. Foucault hovorí o treťom sprostredkujúcom elemente, v období renesancie ide o „napodobňovanie“). V tom prípade sa ako aktuálny kandidát ukazuje softvér a ním poskytované možnosti manipulácie s digitálnym znakom (napríklad digitálna fotografia, digitálne úpravy filmu a pod.).

Videné slová

Témy a motívy preberané z písaných textov, sa hojne vyskytovali vo výtvarných dielach od neskorej antiky až po 18. storočie. Podľa niektorých znalcov (A. Sapiro) výtvarník len „prekladal“ reč do formy obrazu, ktorý bol zasa „čitateľný“ iba za predpokladu jasnej/zrejmej relácie k textovému prameňu. Pokým sa ikonografický kánon dostatočne neustálil a voľby tém neozrejmili, do obrazov sa vpisovali mená alebo vety, odkazujúce na textové udalosti (Kordys 2009). Analýzu podobných „textových“ elementov pomenoval poľský semiotik umenia M. Wallis pojmom „sémantická enkláva“ (Wallis 1983: 191) (významná F.Saint-Martinova práca *Semiologie du langage visuel*)

Práca *Semiotics of Visual Language*, ktorá problematiku abecedy vizuálneho jazyka rieši konceptom „kolorémy“ *A coloreme can be composed of a picture's actual color, texture, size, boundaries, direction or position in the frame of view*, bola publikovaná o niekoľko rokov neskôr, v r. 1987). Koloréma sa v podobe „boundaries“ najčastejšie vyskytovala v stredovekom umení, kedy „obrazu vládlo slovo“ (podľa J. Schlossera). Stredoveké naratívne výtvarné umenie, zamerané na predstavovanie (représenter, vertreten) symbolizovaných „vecí“, využívalo znalosti (z každodenného života, liturgie,

rôznych písomností) kresťanskej alebo inej symboliky. Uvádzané nadpisy uľahčovali identifikáciu postupnosti deja „rozprávaného“ príbehu (často sa život a smrť nachádzali v jednom výjave), rozdeľovali plochu obrazu na zamýšľané, predstavované (représenté, dargestellt) „sémantické časti“ príbehu. Podľa semiotika bolo používanie nadpisov a titulov vodidlom racionalizácie pocitov, ktoré maľba vyvolávala, oproti tomu slovné prezentovanie (représenter, vertreten) smerovalo k „významu“, na základe prijímateľovej predstavy (se représenter, sich vorschtellen). Nápis plnil rôzne funkcie: pomenúvali a charakterizovali postavy, aj alegorické, predmety alebo udalosti, aktualizovali teologické stredoveké učenie (súlady medzi Starým a Novým zákonom). Neúplné „prepisy“ citácií, mott a zvlášť invokácií (v latinčine, občas v starogréčtine a hebrejčine) ráтали s ich znalosťou aspoň u obmedzeného množstva divákov. A možno na princípe responses call navodzovali vyvolávanie ďalších súvislostí a asociácií z ich pamäti. Signalizovali zmenu situácie, miesta, pocitov postavy, čím nahradzovali gestá a mimiku postáv (až neskôr, v závislosti od vývoja maliarskych zručností, techné). Priestorové rozloženie slovných enkláv substituovalo dynamiku, podobnú úlohu plnilo podľa Wallisa aj v období moderny. V 20. storočí dynamiku aktualizovali tzv. bandes dessinées, komiksy, a nimi inšpirovaní tvorcovia pop-artu. V súvislosti s putovaním textov je príznačný fakt, že nápisy, ktoré v stredovekom umení patrili k „ezoterickej zložke malieb,“ (Wallis 2007: 207), sa v kultúrnej reflexii 20. storočia premiestnili – vďaka demokratizácii kultúry písma – spolu s obrazmi a ikonickými znakmi do populárnej sféry (aj plagáty a reklamy, ktorým sa dostáva stále viac bádateľskej pozornosti). Z hľadiska vizuality je dôležité ich typografické (antikva, etapy Bruchschrif) a maliarske spracovanie. Stredoveké nápisy podliehali starostlivej úprave (rozmiestnenie písmen, zdobené iniciály) a priestorovému usporiadaniu (nad postavou, symetricky, vertikálne alebo horizontálne vedľa nej, občas na vlnke). Okolo 15. storočia na maľbách sa už pre ne nevyčleňuje zvláštne miesto (enkláva) ako vo vzduchu zvlnené „banderoly“, „filaktériá“ alebo zvláštne predmety (tabličky), ale tieto podliehajú výtvarnému zjednocovaniu s predstavovanými predmetmi, čo potláča črty sémantickej enklávy. Rovnako realisticky znázornené (pôsobia ako vytesané v kameni, dreve, vyšité na látke) ako všetky ostatné elementy sa vďaka hre so svetlom stávajú integrálnou súčasťou predstavovanej či prezentovanej skutočnosti. Umelec ako by pod vplyvom zdokonaľovania svojho remesla anticipoval problematiku opätovného presúvania slova z ústneho do zrkovitého kanála, ktorú vyzdvihujú súčasní teoretici písma (Harris, Cárdenas, Perri). „Sémantické enklávy“ v stredovekom umení sú príkladom nielen intertextového nadväzovania, ale nepochybne aj integrácie (na princípe konvergencie) rôznych druhov umeleckej tvorby. So semiotikom povedané, sú príkladom viackódovej expresie (Klinkenberg 2008: 6), a podľa slov umenovedca sú jednoduchým príkladom neskoršieho, oveľa náročnejšieho postupu, pri ktorom sa obraz, chápaný ako znak niečoho, čo vzniklo vplyvom jazyka – diskurzívnosti (Aichele 2009: internet), odlišuje od toho, čo možno iba vidieť, čo je sférou vizuálnej figuratívnosti (Bryson, Bakoš, Aichele).

Slovné sekvencie vo výtvarnom umení, v mimo-ikonickú diskurzívnu funkciu hojne používali prívrženci modernizmu 20. storočia. K najznámejším patria: P. Picasso

(papiers collés, do ktorých nalepoval kúsky povytŕhované z novín, alebo použil citáciu, napríklad z piesne *Ma jolie*), M. Chagall (inskrpcie v hebrejčine), M. Ernst (do maľby *L'Énigme de l'Europe centrale* z roku 1920 vpísal asociácie slov a fráz, ktoré nedávajú zmysel), P. Klee (Dokument, 1933 – využil kolónky kresieb, v ktorých možno identifikovať písmená alebo číslovky, sú však „nečitateľné“). Verba visibilia boli pre tvorcov nástrojom ako skomplikovať percepciu, prevapit', provokovať, ozvláštniť. O českých dobových paralelách písala L. Janská (2007), ktorá pripomenula vzťahy medzi poetikou poetizmu a „obrazovými básňami“ K. Teigeho či J. Štyrského. Výtvarné básne K. Teigeho (*Odjezd na Kytheru, Pozdrav z cesty*), pripomínajúce re-mediácie fotografie (a filmu), vznikali pod vplyvom fascinácie odlišným, novým médiom, ktoré pracovalo so svetlom a tieňom na báze fotochémie a bolo vtedy oveľa demokratickejšie ako výtvarné dielo. Obrazovú báseň *Odjezd na Kytheru* K. Teige spracoval aj ako „úsek lyrického filmu“, kde sa nápisy „*Au revoir! A Bon vent!*“... „mely rozsvítit se současným vzdalováním plachetnice na závěr filmu“. (Janská 2007: 132) Obrazové metafory pohybu a dynamických zmien vzdialenosti poskytla nielen filmová technika, ale aj hypermédiá. Dnes by asi Teige využíval video alebo simulácie v technológii 3D. Túžba poetistov po demokratizácii umenia, ako správne tušili jej propagátori, sa musela viazať na nové, prístupnejšie médium. Dnes je jej príkladom nielen technika photoshopu alebo video a miestom ich zdieľania internet (facebook, autorské blogy a pod.), ale aj najnovší trend využívania počítačovej obrazovky ako miesta novej gramotnosti, screen literacy. Zjednodušene možno povedať, že na jednej strane nové vizuálne/audiovizuálne technológie síce občas nadbytočne multiplikujú obrazy, na druhej strane však vychádzajú v ústrety túžbe uchopiť dynamicke zmeny, o čo sa výtvarné umenie pokúšalo (prinajmenej) od stredoveku.

Veci v slovách (ekfráza)

Predstava vizuálnych vnemov v literatúre nebola zatiaľ predmetom systematického skúmania, najmä vzhľadom na ich „neprioritné“ postavenie v tvorivých postupoch autorov a málo diferencovanej intenzite predstavivosti čitateľov. Najstaršiu tradíciu ich reflektovania prezentuje literárna ekfráza, pertraktovaná v sústave takých pojmov ako mimézis, reprezentácia, ikonickosť, zobrazovanie, intertextualita, intersemiotika. Ekfráza ako literárny žáner, občas sa vynárajúci v európskych literatúrach, aktualizuje grécku tradíciu rétoriky, resp. rečového žánru, zameraného na jasné, ucelené, pregnantné vyjadrenie, teda na určitý druh popisu, ktorý garantoval „videnie“ predstavovanej veci. V dobe rozkvetu gréckej rétoriky išlo o akýkoľvek objekt, neskôr bývalo predmetom najčastejšie výtvarné umenie, najmä architektonické dielo. Dnes sa legitímne uvádza nielen umelecká, ale aj úžitková fotografia. I samotný žáner rozširuje svoju platnosť (v kontexte komunikačných teórií a žánru ako prototypu) z výhradne umeleckých na neliterárne texty (Witosz 2009). Úmysel odvolať sa k ekfráze v kontexte súčasného vnímania textových a vizuálnych segmentov sa netýka priamo jej žánrového začleňovania a kategorizovania, ide skôr o aktualizáciu určitého typu vzťahov a relácií, aké tradícia ekfrázy môže v predstavivosti čitateľa/pozorovateľa oživovať.

Ekfráza bola jazykovým „nástrojom videnia“ reálnych, ale ako dokazujú výskumy, aj imaginárnych predmetov (Juszczak: internet), a vnímaná ako dôkaz prekonávania obmedzení obrazu i väčších zobrazovacích možností jazyka než výtvarného umenia. Môže byť dnešné prehodnocovanie vizualizácie nástrojom, ktorý „poukazuje“ na niečo, čo prekračuje obmedzenia jazyka, reči alebo tradičného obrazu? „Vidíme“ vďaka vizualizáciám lepšie, inak alebo viac? (k týmto otázkam sa vyslovali Mitchell, Mirzhoff, Bredekampa ďalší.).

Subverzívna ekfráza

Nápis, označujúci predmet namalovaný na obraze (nie je to názov obrazu) Karla Purkyňe Sova snežná (1862), je nielen špecifickým použitím „sémantickej enklávy“ v obraze, oživujúcim stredoveké konvencie banderolly s nadpismi či ukázkou nadväznosti záujmu o grafémy medzi (českými) avantgardami 20. storočia a starším umením, ale poskytuje aj príležitosť pozastaviť sa pri problematike ekfrázy ako súčasť obrazu (namalovaný predmet znázorňuje neživého operenca, pod ktorým je umiestnená lovecká výzbroj a v pravom hornom rohu priklincovaná kartička s textom). A to aj napriek tomu, že sa spomínaný postup javí neopodstatnený (slovný opis obrazu v obraze!). Zmysel podobnej stratégie bude semiotik hľadať v zdvojení/duplicite kódov a funkciu textu objasní ako substitúciu reality. Dvojité kódovanie podrobne interpretuje aj Janská: nastolenie češtiny v úlohe jazyka prírodovedy, dokumentovanie ojedinelého ornitologického úkazu a vytvorenie pôsobivého výtvarného diela. Obsah textu znázornený grafémami: “Letha Panie 1862 na začátku měsíce dubna byla tato sova střelená na stráni naproti Niemericum v kraji boleslavském“, realizuje princíp ekfrázy v jej pôvodnom význame, pochádzajúcom z gréckych rétorických žánrov: rečou zviditeľniť reálnu vec. Slová síce vyjadrujú najmä to, čo na obraze nemohlo figurovať (čas a miesto zostrelenia), ale týkajú sa sovy na obraze ako súčasť umeleckého diela. A to sú napokon predpoklady literárnej ekfrázy. Čo však provokuje, je súčasné umiestnenie dvoch (takmer) samostatných, alebo v skutočnosti sa vzájomne objasňujúcich segmentov (inými slovami, zámer autora korelovať figuratívny a textový segment).

Ponúka sa otázka: ktorý segment „vypovedá“ a o ktorom „sa vypovedá“? Text vypovedá o figuratívnej zložke, opisuje ju, čiže je ekfrázou. A figuratívna zložka znázorňuje, vizualizuje text, pretože rozhodne nie je jeho „prekladom“. Všetko však vidíme na ploche obrazu súčasne. Čím je teda ekfráza, ktorá tvorí jeho súčasť a nie je voči nemu externá (post-temporálna)? Ako ju napokon umelec použil alebo ako ju môžeme vnímať? Po prvé, vo funkcii nástroja „znázorňujúceho“ predmet, ktorý odkazuje k mimoobrazovej realite (svet žijúcej sovy), a po druhé, paralelne, ako opis jej ikonickej (výtvarnej) podoby. Alebo naopak, ikonická podoba odkazuje k svetu živej sovy a paralelne znázorňuje/vizualizuje textový segment (ekfrázu). Tieto možnosti platia za predpokladu, že zraková percepcia ikonickej a textovej zložky prebieha súčasne a obraz vnímame globálne. Ak nie (týmto smerom vedú napríklad Barthesove úvahy o postupnosti percepcie a vnímania obrazu/fotografie), tak z hľadiska pozorovateľa sa jeden zo segmentov voči druhému ocitá v pozícii ekfrázy alebo subverzívnej ekfrázy. Svet života sovy je vo vzťahu k nim prezentovaný dvoj-

stupňovo: ako prezentácia najprv jazykovej a potom ikonickej reprezentácie. Tento aspekt presúvania ontológie ikonosféry od vzťahu prezentovaného dvojicou realita – znak v tradičných médiách k vzťahu obraz reality – znak, považujú znalci audiovizuálnej kultúry za príznačný pre digitálne médiá a internet. Ako vidno, podobné prípady „neistých obrazov“ nie sú ani vo výtvarnom umení neznáme. Čo ich však istotne odlišuje, je technológia, ktorá umožňuje multiplikáciu a ďalšiu modifikáciu obrazov.

V súvislosti zohľadňujúcej priestor, čiže médium realizácie obrazu, môžeme o subverzívnej ekfráze uvažovať ako o vizualizácii za predpokladu, že siahneme k jej pôvodnému významu „vysvetľovať“ (ukázať, oznámiť, vyjadriť, naznačiť, navádzať). A práve tento význam „vizualizácie“, teda vysvetľovať neviditeľné, ktoré sa v ikonickej alebo slovnej podobe stáva viditeľným, obsahuje obe spomínané rozlíšenia ekfrázy.

Otázka spoločnej koincidenčnej dimenzie reči a obrazu rezonuje v uvažovaní Jeana Parisa, ktorý spojenie videnia a reči, jazyka a obrazu odmieta skúmať na úrovni znaku a navrhuje skúmať „syntax viditeľného sveta“. (Bakoš 2000: 321) Ako východisko mu poslúžila predstava „hlbinnej štruktúry obrazu“, ktorá netkvie v jeho „(...) viditeľnosti, ale je ňou to, čo túto viditeľnosť umožňuje uskutočniť, – „neviditeľný aspekt každej viditeľnosti“, čo koniec koncov znamená „kompozíciu diela“ („the work of composition“). Na rozdiel od starého formalizmu však nejde o latentný obsah, ktorého by bol obraz iba prekladom či manifestáciou. Ide skôr o „synchronickú súbytnosť“ („a synchronic concomitance“) viditeľnej a neviditeľnej zložky diela“. (Bakoš 2000: 321) „Synchronickú súbytnosť“ Paris nenastoluje ako riešenie otázky či obraz dominuje nad rečou alebo naopak, ale proklamuje ju na pozadí predstavy o „hlbinnej štruktúre“ reči i obrazu a bezprostrednej a nedeliteľnej jednote vnímaného. A to nezávisle od zrakového či jazykového kanála. (Zdá sa však, že problematika vizuálnej syntaxe je zatiaľ viac prínosná pre prakticky zamerané bádanie vizuálnej gramotnosti, než pre stanovenie princípov koincidencie jazyka a obrazu či vnášanie harmónie medzi bádateľské metódy. tejto súvislosti por. napr.: K. Dimopoulos, V. Koulaidis, S. Sklaveniti: internet) Čo však napriek rôznym výskumom a predstavám ostáva naďalej problematickým, je určenie alebo odhalenie parametrov „hlbinnej štruktúry“. Tie si síce najjednoduchšie (a najpresnejšie) môžeme predstaviť ako matematický vzorec, na základe ktorého počítačový program vygeneruje „povrch“ obrazu (napríklad umelecké fraktály), alebo väčšmi neurčito ako odhalenie postupov „netriviálnej práce“ autora („the work of composition“), vynaloženej na kompozíciu obrazu.

Vizualizácia

V spojitosti so spomínanou „súbytnosťou“ definuje poľský literárny vedec E. Balcerzan vizualizáciu (v kontexte umenia) ako komunikačnú udalosť, proces, v ktorom má jeho účastník pocit, že bol svedkom premeny neviditeľného na viditeľné. Komunikácia prebieha na úrovni verejnej (film, divadlo a pod.) a individuálnej, vzťahujúcej sa na určitý druh videnia, pozerania a predstavivosti (Balcerzan, 2009) V súvislosti s najnovšími bádateľskými trendmi treba brať do úvahy aj výsledky empirického skúmania kognitívnych (evolučných) schopností, resp. skúmanie procesov percepcie a ich presah do literárnovedného bádania.

Vizualizácie ako komunikačného procesu sa súčasný človek zúčastňuje v rámci naplňovania rôznych aktivít, postupov a činností. Nasvedčuje tomu etymológia pojmu vizualizácia, s ktorou sa v exponovanej podobe stretávame v súčasnom skúmaní kultúry, resp. literatúry. A síce: počínajúc praktickým využitím počítačovej grafiky (aj vizualizácie výskumných úloh, prezentácie, reklamy a pod.) cez psychické aktivity (v psychológii pojem označujúci stav zvýšeného produkovania „tvoriacich“ predstáv) a psychoterapeutické postupy (transformácia „obrazov“ ako symptómov do rôznych terapeutických činností a umeleckej expresivity; S. Freud, C. G. Jung), rôzne podoby virtual arts (umenie, ktoré prakticky využíva virtuálnu, rozšírenú realitu - augmented reality - alebo ich strieda, ako umelecké fraktály, počítačové generovanie obrazov ako grafické komponenty hudobnej skladby, digitálne visual arts), výsledky vizuálnej antropológie (filmové záznamy), antropológiu senzuality (Plessner, Antropologie der Sinne), vizualizácie ako pomocné inštrumentárium pre muzeálne výstavy a pedagogický proces až po koncepty výtvarného umenia a ich vzťahy k literatúre (napríklad: futurizmus a „zaumnyj jazyk“ Potebňu, poetizmus a obrazové básne K. Teigeiho alebo Danteho teória obrazu z Božskej komédie a jej odozva v Giottovej tvorbe (Belting 2007: 242-245). V tejto štúdii sa obmedzíme na jeden projekt z oblasti art-Net.

Slovo a informácia (v New Media Art)

Preberanie tém a námetov z písaných textov nadobudlo v nových médiách špecifické dimenzie. Napríklad v publikácii New Media Art (2009) je nadväzovanie zrejme len z pomenovania projektov P. Kaisera a S. Eshkara Pedestrian, inšpirovaných dielom E. Canetihho Masa a moc a J. Klimovova Glassbead, čiastočne nadväzujúci na Hru so sklenými perlami H. Hesseho.

Druhé nadväzovanie sa nepriamo týka rôznych typov textov (doklady, internetové stránky, web a pod.). Slová, fragmenty textu, texty nezávislé od ich obsahov sú v projektoch New Media Art predovšetkým materiálom bázou, nielen „napísanou“ v programovacom jazyku, ale aj invenčne spracovanou pomocou programov, fungujúcich v sieti/sieťach. Práve tie bývajú zdrojom a impulzom umeleckých koncepcií (site-specific). (Berry: internet) Jeden z projektov, Shredder, sa zameriava na gesto tvorby umenia z textov-informácií, ktoré sprístupňujú a usporadúvajú internetové prehliadače (prístupný na internete: <http://www.potatoland.org/shredder/shredder.html>.)

Projekt Shredder Marka Napiera 1.0 (1999) vznikol roku 1998, teda v období, kedy sa končila vojna počítačových firiem o zisky z inovovaných internetových prehliadačov. Umelecké projekty, ktoré vznikali na pozadí prehliadačov, patria k tzv. browser art. Hypertextový základ prehliadačov vyvolal na jednej strane nadšenie z ľahkej prístupnosti k rôznym dátam a možnostiam ich neobmedzeného šírenia, na druhej strane sa vnímali ako zdroj nadbytočného kvanta informácií, ktorých kvalita bola navyše často nespoľahlivá. Je zrejme, že predstava literárnych diel, ktoré by vznikali z technologickej mixáže prístupných fragmentov digitalizovaných diel svetového literárneho kánonu (známy projekt XANADU), musí pripadať kritikom internetu ako zbytočná a nezaujímavá (<http://www.digitalathena.com/kevin-kellys-visio>)

n-of-screen-literacy.html), avšak, naopak, predstava podobných diel ako praktickej tvorby literárnych hybridov, napríklad pôvodnej a prekladovej tvorby (vo význame imitatio), môže byť z hľadiska literárnej kreativity prínosná (nová poľská inscenácia, postavená na výbere z troch diel Calderona de la Barca, pre ktorú dramatizáciu vytvoril významný básnik Jan Marek Rymkiewicz), a predsa je už dobre známa z internetovej praxe amatérskych artefaktov na blogoch či na facebooku. Napokon postmoderná literatúra práve „cudzie texty“, čiže citácie, parafrázy, palimpsesty, resp. intertextuálne nadväzovania s obľubou využíva. Jeden z poľských bádateľov „intertextuálnu poetiku“ povýšil na metódu skúmania literárnej prezentácie všetkých skúseností súčasného človeka, vrátane tej s virtuálnou realitou (Nycz: 2007).

M. Napier nevníma internetový prehliadač ako jednoduchý nástroj na získavanie a vedomostné využívanie/zneužívanie informácií. V jeho projekte nepôjde o diskurzívne, ale o vizuálne spracovanie informácií, pre ktoré je primárnym zmysel zrakovej percepcie, „videnia“ siete. Tým sa provokatívne zapája do polemiky medzi postmodernými prívržencami okularocentrizmu a ich odporcami (okularofobikmi). Z východiskovej, tradíciou overenej pozície, v ktorej obraze „velil obsah textu“, sa organizátorom významu stáva (jeho) grafická podoba na obrazovke. Účasť používateľ na procese vytvárania obrazu z textu, ako ho naplánoval M. Napier, zdôrazňuje genealógiu obrazu, vytvoreného akoby „zo všetkého“, ktorú tradičná ikonológia obchádzala. Ako vraví Didi-Huberman (2010), ide o spôsob uchopenia prelínajúcej sa podstaty obrazu, plnej výrazných elementov, ktoré sa zmiešavajú s neistými prvkami, alebo vizuálnych figúr premiešaných so stelesnenou myšlienkou/nápadom. Je aj príležitosťou prehodnotiť predstavu siete ako odpadkového koša (táto predstava bola základom predchádzajúceho projektu Napiera: Digital Land fill), v ktorom nie je „nič“. Nemôže byť teda pre Napiera obraz ako artefakt „ani všetkým, ani ničím“?

Autora projektu Shredder zjavne oslovil internetový prístup k rôznym písomnostiam (časopisy, knihy a pod.) alebo ku katalógom v elektronickej, vizuálnej podobe na ploche počítačovej obrazovky, na ktorej boli text i obraz už „napísané/kódované“ (v jazyku HTML), a nie v tlačenej podobe (čo však odkaz k tlačným písomnostiam nepopiera), a napokon aj ich priestorové usporiadanie na ploche obrazovky. V projekte Shredder sa zmena kódu HTML metaforicky nazýva skartovanie/ničenie, pretože funguje ako inštrukcia filtrovania, usporiadania textov v sieti ešte skôr, ako ich prehliadač „prečíta“ (čiže pred tým, než ich program nájde a sprístupní na obrazovke počítača). Napier si položil provokatívnu otázku: Prečo skartovať web? V projekte však nejde o znázorňovanie úskalí práce s webovými stránkami, ale o prehodnotenie diskurzívnej a figuratívnej funkcie písma, o kreatívny experimentálny proces „strihania“ digitálnej podoby textu (zmena kódu) a následné digitálne skladanie vysvieteného textu z metaforicky nastrihaných „kúskov“. Tu sa ponúka analógia k literárnemu hypertextu Shelly Jacksonovej, populárneho v polovici deväťdesiatych rokov 20. storočia Patchwork Girl (on Modern Monster). Hlavný link základných častí príbehu rozprávania (Phrenology a Body of text) znie: strihanie (hercut). „Strihanie a následné zošívanie“ sa týka grafického znázornenia ženskej postavy a „Tela textu“. V textových častiach rovnomenného bloku hypertextu

narácia ich erzählung raz patrí súčasnej žene, raz je personifikovaným textom, stotožňovaným s telom. Používateľ hypertextu musí podľahnúť analógii medzi zošíváním častí tela bábiky a intertextuálnym nadväzovaním textových fragmentov, medzi zošíváním paplónu, handrovej bábiky, teda medzi vzkriesením z mŕtvych (telesná podoba) a spájaním častí tela. Navyše text je tu telom, telo zasa textom (intertextom). (por. Lebkovska 2008:156-159)

Podobne, aktualizujúc metaforu telesnosti textu-informácie v počítačovom médiu, koncipuje svoj projekt M. Napier. Prechádzanie linkmi možno začať len kliknutím na aktívny link: Čo Shredder obeduje? Metafora spracovania/trávenia textov personifikovaným Shredderom sa týka nielen tlačenej podoby textov, ale najmä textov v digitálnej podobe, ktorú v polovici osemdesiatych rokov Lyotard v súvislosti s umením nových médií nazval „nehmotnou“. A práve táto „nehmotná“ podoba textov je vystavená metaforickému „rezaniu na úzke pásiky“. Text, ktorý podlieha zmene (ako v tráviacom trakte), je na konci procesu spracúvania interaktívnym médiom, čiže sa dá percipovať, „vidieť“. No nielen ako plocha, ale skôr ako viacvrstevný povrch monitora (kontrast blíkajúcich a stabilných súčastí „maľovaného“ obrazu). Proces „trávenia“, transkódovania informácií a jeho vizuálna podoba sa vzájomne prelínajú. Počítačová informácia zo siete sa tým v rukách autora projektu a interaktívneho používateľa (počítača a internetu) stáva hypermediálnym artefaktom, umením.

V prenesenom význame je umením aj kreatívne využívanie informácií z webu. Digitálne médium poskytlo M. Napierovi príležitosť zmeniť ambivalentne vnímané rozmnožovanie informácií (derridovská diseminácia textov, baudrillardovská multiplikácia obrazov) na výtvarný počítačový projekt. Interaktívne médium, manifestujúce sa jednak v úlohe zrakovej percepcie ako novej verifikácie poznatkov založených iba na pojmoch a diskurzívnom argumentovaní, jednak v epistemologicky ladenej úlohe nástroja poznávania, ktorá sa stále častejšie zveruje programovateľným médiám, je v projekte Shredder presunuté do umeleckej ikonosféry. V tejto súvislosti treba zohľadniť názory odborníkov, podľa ktorých je oproti modernistickým stratégiám súčasná digitálna komunikácia založená najmä na vzťahu znak - iný znak. Striedanie reality s obrazmi reality (vzťah: znak - realita) sa z nej vytráca, pretože nastúpili procesy, v ktorých sa realita stále častejšie stáva vlastným obrazom. Obraz reality v nových médiách je už odkázaný na to, aby bol znakom obrazu predstavovanej/prezentovanej reality - reflektujúcim svoj vzťah k médiu (v tejto situácii aj samotné médium, resp. zviditeľnená relácia k nemu, pôsobí ako Lotmanov druhotný semiotický systém). Upozorňujeme, že podobné reflektovanie média, resp. jeho úlohy je na princípe prototypu prítomné v aj spomínanom Purkyněho diele Sova sněžná. Podstatou sú vzájomné vzťahy medzi figuratívnou a grafémickou zložkou v podobe ekfrázy a subverzívnej ekfrázy, čiže vizualizácie textového opisu miesta a času udalostí ornitologickej trofeje. Textová a figuratívna zložka sa nielen dopĺňajú, vyvolávajú „neviditeľnú“ predstavu alebo asociáciu, ale najmä sú si navzájom „znakom obrazu prezentovanej reality“ (ak použijeme jazyk súčasného diskurzu audiovizuálnej kultúry).

Možno konštatovať, že naša súčasná ikonosféra je „popretkávaná problematickými obrazmi“ už nielen na princípe ojedinelých prípadov umeleckého experimentu, ale na princípe „každodenných zvyklostí“, ktoré sa následkom demokratizácie nových médií množia a zdokonaľujú. To, čo do ikonosféry však vnáša skutočne nové komplikácie, sú také „videné obrazy“, t. j. vizuálne syntézy, ktoré nevznikajú priamo pomocou strojov videnia (čiže pomocou optických prístrojov, nahradzujúcich zrakovú percepciu – napríklad analógová fotografia), alebo vďaka prístrojom, prenikajúcim k štruktúram neviditeľným prostým okom (napríklad magnetická rezonancia), ale sú to najmä tie „obrazy/vizualizácie“, ktoré buď znázorňujú matematické vzorce alebo sú ich integrálnou súčasťou, súčasťou čistej logiky.

Softvérová manipulácia s informáciou v hypermediálnom artefakte (M. Napiera, alebo iných príkladoch net-artu) vedie v rukách umelca k estetickému výsledku. Inak tomu býva v prípade vizuálnych efektov v bádateľských projektoch.

„Obraz“ môže byť nielen grafickým znázornením riešenej otázky, ikonickou virtualizáciou softvérových manipulácií s matematickými dátami, bádateľských projektov, resp. procesov, ale predovšetkým je súčasťou informácie, ba informáciu spoluvytvára (napríklad fraktály ako problém matematickej kalkulácie, ako nástroj virtual arts, alebo vizualizácie v architektonických softvéroch).

Sumarizácia

Opatrný názor na možnosti otvárania/rekonštruovania hraníc odlišných druhov umenia nepochybne stále tkvie nielen v tradícii ortodoxne chápaného druhového členenia umenia (tradícia rozlišovania Lessingom), ale aj v tradícii dualizmu mysle a zmyslov, ako ju nastolil Descartes. Napokon aj miesto telesnosti bolo v európskej filozofickej tradícii situované v hierarchii súcien na najnižšom stupni. Od Foucaultovej iniciatívy ponúknuť telesnosti vyšší epistemologický štatút je telesnosť pertraktovaná ako politická kategória, voči ktorej sa vymedzujú rôzne aktivity tvorcov umenia.

Sémantické enklávy, slovné segmenty využívalo výtvarné umenie v snahe prekročiť svoje časové obmedzenia, ktoré literárnu tvorbu netrápili. Jednako tvorcovia výtvarných avantgárd, siahajúcich po slovných segmentoch, túžili už po možnostiach filmu, resp. animácie. Až digitálne textové médium však ponúklo nielen nástroj, aby sa realizovala radikálne estetická idea avantgardnej typografie, ktorá podľa L. Manovicha v deväťdesiatych rokoch 20. storočia predstavovala nielen štandardnú počítačovú technológiu (2001), ale aj nástroj na spracovávanie dát, čo napokon dovolilo realizovať zámery konceptuálneho umenia (šesťdesiate roky). Ako sa ukázalo, slovné segmenty, „očistené“ od textových, jazykových atribútov, mohli poslúžiť chápaniu počítača a internetu ako textového média, ktoré namiesto sémantickej informácie vytvára umelecký (výtvarný) artefakt za účasti autora projektu a užívateľa internetu. Avšak pre uvažovanie o intermediálnych vzťahoch textového a figuratívneho segmentu zo sémantického, ako aj vizuálneho hľadiska, sa javí zaujímavou ich korelácia na princípe ekfrázy a subverzívnej ekfrázy. Z nich totiž môžeme (?) usudzovať, že vizualizácia, teda zviditeľňovanie „neviditeľného“, sa ako udalosť a proces komunikácie vzťahuje tak na jazykový, ako aj

na zrakový kanál. V digitálnom médiu nepôjde len o vytváranie vizuálnej správy (U. Eco) pomocou „slabých“, čiže kontextuálnych (ikonických) kódov. Aktívna účasť prijímateľa/používateľa na primárne počítačových (internetových) hypermediálnych artefaktoch (napríklad Shredder) núti zohľadniť aspekt interaktivity. Najmä vo význame vizuálnej komunikácie, v ktorej sa do popredia dostáva komunikačná a vizuálna kompetencia už na úrovni vyhľadávania, selektovania informácií, následne používania editorských možností plastického tvarovania textu a vizuálnych modifikácií digitálneho písania (screen literacy), a najmä na úrovni schopností a znalostí vnímať vizuálne informácie (visual literacy). Zdá sa však, že interaktivita i vizualita upozorňujú na špecifické črty digitálnych textov, ktoré treba skúmať nielen v kontexte literárnej, ale aj vizuálnej gramotnosti. Obidve vyžadujú pestovanie sústredenej percepcie, predstavivosti, invenčnosti, empatie, rôznych úrovní pamäti a napokon schopnosti konceptualizácie artefaktov v/voči neobvyklým kontextom, ktoré sú pre ne konštitutívne. Vedecké poznatky, týkajúce sa týchto ľudských aktivít, empiricky skúmajú najmä kognitívne vedy. Z ich doterajších výsledkov možno konštatovať aj to, že ľudský mozog, zodpovedný za spracúvanie tak slovných, ako aj vizuálnych informácií, „nerobí“ v podstate medzi nimi rozdiel a spolu s novými dávkami informácií neustále zdokonaľuje a koriguje (svoju predchádzajúcu) predstavu o skutočnosti (Frith 2011: 183). A následne túto predstavu „zdieľa“ v slovách a obrazoch. Tie posledné sa vďaka novým hypermediám intenzívnejšie ako predtým hlásia o vyrovnanie podielu tak na dizkurzívnej tradícii umenia (ekfráza, subverzívna ekfráza, mimetické umenie), ako aj na participovaní na „obsahu zdieľanej informácie“ (vizualizácie, umelecký odkaz hypermediálneho artefaktu Shredder).■

O AUTORZE:

Mgr Bogumiła Suwara, Ph. D., - samodzielny pracownik naukowy w Instytucie Literatury Powszechnej Słowackiej Akademii Nauk (SAV) w Bratysławie. Zajmowała się translatologią, historią polskich przekładów literackich na Słowacji (O preklade bez prekladu, VEDA, Bratislava, 2003), komparatystyką literacką, a ostatnio literaturą w środowisku cyfrowym.

Była nauczycielem akademickim na Uniwersytecie Mateja Bela w Bańskiej Bystrzycy, na Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie, Uniwersytecie Masaryka w Brnie. Publikowała artykuły w monografiach zbiorowych - Czechy, Słowacja, Polska, Bułgaria.