

# Suwara, Bogumiła

---

## Na ceste k hypermediálnemu artefaktu

---

Kultura Media Teologia 9, 20-53

---

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*

# Na ceste k hypermediálnemu artefaktu

*On the Way to the Hypermedia Artefact*

## **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 POSTĘPUJĄCĄ, 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

**N**a úvod treba konštatovať, že na Slovensku, podobne ako v Česku, Poľsku alebo v Maďarsku, sa programovateľné médiá na tvorbu literárnych hypertextov – ktoré zastrešujeme širšou kategóriou hypermediálny artefakt – takmer nevyužívajú, dokonca možno povedať, že priamo ignorujú. Rozdiely v počte zrealizovaných projektov približne zodpovedajú rozdielnemu počtu obyvateľov uvedených krajín. Okrem štandardného dôvodu, akým je absencia vývojového počítačového priemyslu, kratšia či menšia tradícia univerzitných počítačových sietí, absencia vyučovania praktických zručností na univerzitách a menšia informatizácia spoločnosti, existujú ešte ďalšie príčiny v zmysle kultúrnej proveniencie. K nim patria zistenia v anglofónnej oblasti, kde je umelecká hodnota literárnych hypertextov v širšom kultúrnom povedomí nestabilná a v prípade ambiciózných a náročných umeleckých projektov problematizovaná napádaním z avantgardného elitárstva.

### **Okrajové alebo „krajné“**

Je isté, že Ide o „okrajovú“ záležitosť literárnej kultúry, ktorú však treba chápať skôr ako „krajnú“ (extrémnu), teda takú, ktorá istým spôsobom predznamenáva jeden z mantinelov skúmania súčasného umenia a jeho sociálnych aspektov. A to aj na Slovensku – kde podobne ako v globálnom svete osobné počítače a mobilné transmisné zariadenia nepatria jednej subkultúre (akou bol napríklad kyberpunk), ale stávajú sa stále viac predmetom bežného používania, masového konzumu. Dokonca aj slovenské školstvo sa pripravuje na vyučovanie – aj literatúry – pomocou nových (digitálnych) médií.

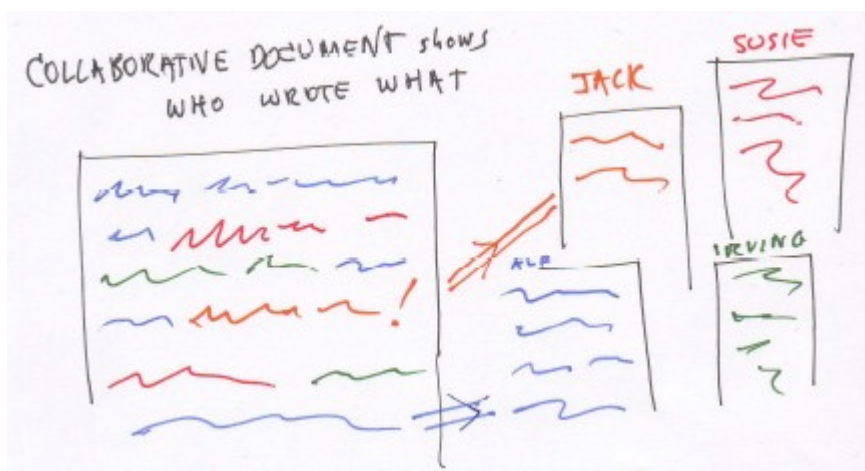
Celkovo je tu namieste otázka, prečo teoretické uvažovanie o novomediálnej literatúre predchádza jej masový výskyt, šírenie a používanie, ako to bolo zvykom v prípade dejín európskych literatúr. Otázka však neobstojí, keďže rýchlo prebiehajúce zmeny technológií používania „slova“ a ich vplyv na sociálnu komunikáciu (aj vzťahy) vyžadovali aj v technologicky vyspelejších krajinách netradičné „predbiehanie praxe teóriou“ alebo, inak povedané, nútili k teoretizovaniu „za pochodu“ (Rankov:2006). A taktiež, paralelne s prvými slovenskými pokusmi o novomediálne dielo (naposledy od Kamila Zbruža: *Energy* vychádzame v perspektíve skúmania novomediálneho diela z rozličných kontextov: technologického, sociálneho, literárnovedného.

### **Hypertext ako vedľajší produkt hypermédiá**

Revolučná zmena v komunikácii prepukla a naďalej sa pred našimi očami realizuje, jej presah do situácie v kultúre funguje podobne ako pri kontrolovanom výbuchu jadrovej zbrane na výskumnom mieste v púšti: po výbuchu sa vznášal prach dlho a v nedohľadne, postupne sa menili aj existenciálne pocity (pribudla neistota a zodpovednosť za technický pokrok) súčasníka. A preto je možné per analogiam povedať: boom novej, hypermediálnej komunikácie vypukol aj „pre“ kultúru. Hypermédiá (termín v šesťdesiatych rokoch minulého storočia navrhol podľa Genetových hypertextov T. Nelson ako označenie štruktúry stránok www), boli pôvodne zamerané len na zdokonaľovanie prístupu k veľkému množstvu dát

## MEDIALNE ARTEFAKTY

a na urýchlenie komunikácie medzi vedcami skúmajúcimi, atómovú energiu v USA a vo Švajčiarsku. Poskytli možnosť vytvárania hypertextov a následný vývoj internetu ako temer vedľajšieho výskumného produktu. Celý proces zdokonaľovania programovateľných strojov a evolučnej zmeny ako rozšírený nástroj komunikácie trval niekoľko desaťročí (Gawrysiak: 2008, Kelemen: 2010), dnes generuje produkty „nehmotného“ (virtuálneho) trhu, na ktorom nepodceniteľnú úlohu zohráva Microsoft firmy IBM). Pôvodne idea hypermédie nadväzovala na projekt „Memex“ Vannevara Busha. Ten v polovici minulého storočia vypracoval projekt na opätovné mechanické získavanie (vo veľkom množstve) uložených dát. Pomocou ich asociatívneho indexovania každá položka (item) umožňovala automatické pripomínanie jej iných pozícií (tak ako sme na to dnes zvyknutí pri prechádzaní odbočeniami (šípky, hviezdičky) či linkami v internetovej sieti, napríklad vo wikipédii). Jednoducho povedané, išlo o to, aby sa v množstve výsledkov rôznych odborníkov nestratila ani najmenšia preskúmaná súvislosť, aby v procese výskumu na seba automaticky upozorňovali - nikto totiž nebol schopný „udržať si v hlave“ celý proces bádania a všetky možné súvislosti. Tieto a podobné operácie bolo nutné riešiť prostredníctvom programovacích jazykov, ktoré umožnil vývoj počítačických strojov, čo informatikom a vývojovým inžinierom trvalo niekoľko desaťročí.



*(projekt editora textu „xanadu@“ pod vedením T. Nelsona 2007*

*prameň: <http://transliteration.org/>)*

Idea hypermédie odpovedala na (a podporovala) potrebu, ba nevyhnutnosť kolaborovania a priameho prístupu k vedeckým zisteniam viacerých účastníkov (odborníkov z viacerých disciplín) výskumného procesu. Táto spolupráca ako proces a súčasne ako produkt, ktorý proces podporuje, postupovala vzápätí (v podobe altruizmu autorov počítačových programov a paralelne predpokladaných ziskov telekomunikačných a softvérových firiem) k ďalšej etape, a síce vzniku internetových sietí. A minimálne dve desaťročia stále intenzívnejšie inšpiruje pozorovanie a skúmanie pozvoľne prebiehajúcej „plazivej“ informačnej revolúcie, ktorej podoby a následky nikto nevie s určitosťou predvídať.

Praktický princíp spolupráce intenzívne pôsobiaci vo vývoji informatiky si vynútil prax altruistického správania v internetovej sieti. Bádatelia internetu (L. Lessing, E. Raymond, Castells, Gawrysiak) ju jednak spájajú s predstavou T. Nelsona o slobodnej spoločnosti (odkaz na utopickú krajinu známu z anglickej romantickej literatúry Xanadu/Xanidu – <http://en.wikipedia.org/wiki/Xanadu>), v ktorej celá intelektuálna zásoba ľudstva bude prístupná všetkým (používateľom) prostredníctvom počítačov, bez starých obmedzení, kapitalizujúcich vedecké „poznatky“. Neobmedzená prístupnosť, plánovaná aj pre literárne diela, sa spájala s presadzovaním intertextuálnej poetiky (v globálnom význame) a v praxi mala podobu kolektívneho autorstva/písania jedného diela viacerými autormi, komunikujúcimi cez internet. To nadväzuje na druhú, bádateľmi internetu zdôrazňovanú zásadu spolupráce, ktorú spájajú s aktivitou a vedeckým zánietením študentov a doktorandov najmä amerických univerzít – pre ktorých nevyhnaná terminológia skúmania internetu (Pręgowski. M. P: 2006) našla pomenovanie: hackeri. V spoločnej publikácii Manuela Castellsa a Pekku Himanena (Castells, Himanen 2009 :65) sú ako základné charakteristiky motivácie správania hackerov uvádzané najmä zánietenosť, nezištnosť a túžba po nových, inovačných a vysoko sofistikovaných riešeniach nielen informatických, ale aj iných výskumných dilem. Ide tu v podstate o zárodok a základ novej kultúrnej praxe založenej na báze open source hackerskej etiky, ktorá stimuluje vývoj sieťovej spoločnosti v Nórsku a mení prax vedeckej spolupráce a pedagogických inštitúcií. Aktivitu hackerov v rámci techno-meritokratickej kultúry považuje znalec Internetovej galaxie za nezištnú a pre vývoj internetu a nových, účinnejších textových programov za neoceniteľnú (Castells 2003).

Oceniteľné sú však finančné náklady na spomínaný výskum, teda politické a ekonomické záujmy finančných skupín a ich rôznorodé (spoločenské, politické, sociálne, ekonomické, právne) konzekvencie. Tieto kontexty programovateľných médií a internetu sú (už) v odbornej literatúre bohato spracované, majú však svoje opodstatnenie aj pre načrtávanie perspektívy skúmania literatúry na ceste k hypermediálnemu artefaktu (zámerne nepoužívame pojem „novomediálne dielo“). Ak ostaneme pri spomínanej metafore, následky a súvislosti informačnej revolúcie ako „bombového výbuchu“ sa najintenzívnejšie a najzreteľnejšie prejavujú v jeho epicentre a do väčšej vzdialenosti prenikajú len pre človeka neviditeľné častice alebo odvodené javy. V nami prežívanej veľkej zmene analógovej komunikácie na digitálnu tým najpodstatnejším a „neviditeľným“ je zmena „atómov na bity“ a následne zmena „vecí a nerastných surovín“ na „softvéry“ a „tlačených textov“ na „softvérové“. A v neposlednom rade – vo viacerých kontextoch náročná a prekvapujúca zmena „individuálneho vlastníctva“ na „spoločné dobro obsahov“ vedeckých zistení (angl. free content) zdieľaných sieťovou spoločnosťou“. V radikálnej podobe ju vystihuje filozofia Free Software a s ňou spojená a presadzovaná – napríklad Lawrencom Lessingom, Ericom Raymondom, Richardom Stallmanom – predstava „sveta zbaveného copyrightov“ (Gawrysiak, 2008). Dva krajné názory (Free a kapitalizácia) najčastejšie dosahujú konsenzus až na úrovni praktických riešení súdnych sporov, ktoré sa týkajú heterogénneho podnikania (biznisová štruktúra, nadväzujúca na aktivity Internautov, ľudí realizujúcich svoje profesionálne, hobbystické, sociálne aktivity (aj) s použitím internetu). To sa

## MEDIALNE ARTEFAKTY

stále častejšie označuje za „hybridné“ – v oblasti umenia a pop-kultúry sa uvažuje o problematike remixov (Lessig, 2009), v oblasti výskumu o dobrovoľnej kolaborácii (prostredníctvom siete súkromných počítačov zapojených do internetovej siete) pri netradičnom riešení výskumných úloh (Castells, Himanen: 2009).

### Literárne hypertexty: hypermediálne artefakty

Reflektovanie hypertextov a hypermedií bolo v priestore humanitných vied po určitom čase fascinácie a intenzívneho záujmu v 90. rokoch minulého storočia (najmä Landowove publikácie: Hypertext, Hypertext 2.0) vystriedané problematikou nových médií (Manovich, Bolter), ktorá presúvala záujem z hypertextov na novomediálne umenie (aj net-art). Túto tendenciu momentálne opäť striedajú najnovšie témy a záujmy, pre ktoré sú však príznačné návraty nielen k skôr pertraktovaným, dobovo revolučným témam a otázkam, ale aj hľadanie spoločných otázok, riešených už tradičnými disciplínami, a teda aj skúmaním artefaktov vyrobených v rôznych, aj tradičných médiách. Avšak za predpokladu, že mediálny aspekt je prvoradý, určujúci perspektívu či bádateľské pole. Tieto zvraty a obraty výskumných záujmov nabádajú k návratu k tradičnému pojmu estetiky a literárnej vedy. Artefakt, a v súvislosti s počítačovým médiom, mobilnými internetovými zariadeniami (naposledy iPad) a možnosťami, aké v sebe skrývajú či ponúkajú nielen pre pohodlné používanie, ale aj pre umelecké aktivity, odkazujú v prospech pojmu „hypermediálny artefakt“ (ktorý ma zatiaľ pracovnú podobu a je zamýšľaný ako alternatíva pre pojem „elektronická“, či digitálna literatúra“, ktorá napríklad v prácach K. Haylovej sa vzťahuje na projekty vzdialené od „literatúry“.).

### Staré a nové médiá

Diskusia, zameraná na rozdiely medzi tzv. starými a novými médiami, v slovenskom kultúrnom prostredí rezonovala najmä v úvahách odborníkov na výtvarné, resp. mediálne umenie. Širší teoretický kontext polemík predstavila Katarína Rusnáková v monografii *História a teória mediálneho umenia na Slovensku* (2006). V práci autorka upozorňuje na stieranie diferencujúcich aspektov a pokles heuristickej hodnoty tohto rozlišovania, najmä vzhľadom na postupujúci a čoraz detailnejší výskum mediálneho umenia. Keďže primárne nejde o skúmanie výtvarného umenia, ale takej literárnej produkcie, ktorá v našom geopriestore existuje iba v počiatkoch, a k programovateľným médiám (pomenovaným tiež ako digitálne alebo nové) a k internetu sa len nesmel približuje, je rozlišovanie nových (hyper-) médií od starých (analogových) stále opodstatnené.

Ak už nemá veľkú heuristickú hodnotu – čo napokon nie je isté, keďže závisí od prijatej definície média – tak je istotne indikátorom chronológie, resp. pozvoľna sa vrstviciach dejín „počítačového umenia“ a dejín jeho skúmania, pre ktoré sa ako dôležitá javí súčasná zmena ikonoféry a „digitálna techné“ (D. Lopes: 2010:9) v nej. To sa nepriamo vzťahuje aj na literatúru, resp. napríklad remediovanie literatúry z tlačenej do

hypermediálnej podoby. V najširšom význame je médium chápané ako komunikačný kanál (napríklad J. van Dijk), v najužšom je médium len nosičom (hmotný v podobe naloženej farby tlače či obrazu i nehmotný, teda elektronický či digitálny). Z užšieho definovania je zrejmé, že v starom, čiže analógovom médiu informácia - vzniká/je šírená vďaka technickým fyzikálnym objavom (tlač: tlačiarenská farba, fotografia: svetelné lúče, rádio: zvukové vlny, ktoré skutočnosť odzrkadľujú kontinuálne) a v novom médiu, vďaka binárnemu kódovaniu (ktoré rozbieja skutočnosť na bity) je informácia „nielen“ vytvorená a šírená, ale aj unifikovaná, pretože kódovanie - softvér - zjednocuje a štandardizuje všetky druhy informácií, ktoré predtým mohli byť realizované v odlišných médiách-nosičoch. Používateľ následne môže každý druh binárne kódovanej informácie nahrávať/kopírovať a slobodne distribuovať (napríklad v internetovej sieti). A teda kedysi odlišné komunikačné kanály sa môžu stretnúť v jednom - digitálnom (a preto ex definitione multimedialnom). Toto však nevypovedá takmer nič o fakte, či jednotlivé médiá sú alebo nie sú súčasne „hyper-“, (vo význame skoku „ponad“) prepojené, a teda, či sú hypermediom alebo ide len o paralelnú prítomnosť niekoľkých médií (napríklad hudobno-textovo-vizuálne performance), a teda multimedialne podujatie (a intermedialne vzťahy a relácie v nej). A až tento nedostatok dáva za pravdu zisteniam slovenskej bádatelky, nakoľko rozlíšenie starých a nových médií treba chápať ako aproximatívnu všeobecnú typológiu, pre ktorú musíme hľadať ďalšie možnosti diferencovania, ktoré skúmanie prehĺbia.

Na problematiku starých médií obrátili pozornosť aj slovenskí literárni vedci. Vzťah literatúry a masmédií ako faktoru vedecko-technickej revolúcie riešil slovenský literárny výskum v osemdesiatych rokoch minulého storočia. V zborníku *Vedecko-technická revolúcia a literatúra* (Miko: 1982) boli médiá v súlade s vtedajšou, McLuhanom nastolenou tradíciou, vnímané najmä ako elektronické médiá (rádio, telefón, TV), ktoré problematizujú i nivelizujú zemepisné a časové vzdialenosti medzi „odosielateľom“ a „prijímateľom“ a zároveň zabezpečujú masovú komunikáciu (Slovenskí bádatelia istotne poznali okrem iného aj poľské preklady McLuhana: *Wybór pism* (1975), Jonathana Millera: *Spór z McLuhanem* 1974). Unifikujúce funkcie masmédií v kultúre považovali vtedajší bádatelia jednoznačne za protipól k tvorbe umeleckých hodnôt.

Je preto príznačné, že autori zborníka interpretovali empiricky zistené záujmy čitateľov o reportáže, denníky, literatúru faktu (tzv. nefiktívne žánre) ako nežiaduci vplyv masovokomunikačných prostriedkov, a z toho usudzovali, že za odvracanie sa čitateľov od vážnejších literárnych/umeleckých žánrov, ako sú nefiktívne, je zodpovedné účinkovanie médií. A teda ich pôsobenie viedlo postupne k degradovaniu postavenia literatúry v kultúre. Vo vzťahu k literatúre tento fakt autori spomínaného zborníka interpretovali ako mechanizmus prenášania skúsenosti médiami na očakávania, aké majú účastníci mediálnej komunikácie v situácii, keď sa z nich stávajú čitatelia. Ide teda o napĺňanie potreby a požiadavky čitateľov, aby svet prezentovaný v literárnom diele bol verifikovaný skutočnosťou (realitou) prežívanou (?) alebo prezentovanou médiami (?). Okrem toho sa zdôrazňoval fakt, že procesy vznikania literárneho diela sú voči technickým výt-

kom „takmer“ autonómne. „Takmer“ preto, lebo bádatelia predpokladali, že civilizačno-technologické výdobytky môžu ovplyvňovať literatúru len ako dôsledok pretrvávajúceho, bližšie nešpecifikovaného evolučného pôsobenia civilizačných procesov.

V zborníkových textoch sa prispievatelia nevymanili spod vplyvu Benjaminovho znechutenia z masovej reprodukcie umeleckých diel, z demokratizácie prístupu k výtvorom širšie (ako artefakty v múzeách či tlačaná kniha) chápanej kultúrnej produkcie (nadväzovanie na modernistickú predstavu výnimočného postavenia originálnych kvalít umeleckých diel v kultúre). Už samotné, spočiatku mnohopočetné, následne vďaka médiám (fotografia, reprodukcie umeleckých diel, koncom 19. storočia explózia popularity poštovej karty, film, lacná kniha) masovo šírené v začiatkoch ešte kulturológmi nešpecifikovanej subkultúry (ako „populárnej kultúry“), bolo od nastolenia kritiky „nového barbarstva“ (Adorna i Horkheimera, Dialektika osvícenství) vnímané ako degradovanie výtvorov „vyskej kultúry“.

Z dnešnej perspektívy považujeme za potrebné kvôli vedeckej korektnosti a spravodlivosti poznamenať, že zborník vznikol v dobe, keď pôsobenie civilizačných zmien nebolo primárne spájané s fungovaním (masovokomunikačných) médií, ktoré navyše plnili v tom čase neslávne „chúlostivú“ (alebo inak povedané tabuizovanú) propagandistickú úlohu. Naopak informačné médiá ešte nemohli byť vnímané ako budúci nástroj pre radikálnu zmenu komunikácie, a už vonkoncom nie ako nástroj prinášajúci novú sociálnu revolúciu. A tak Rheingold (...:the next social revolution, 2002) pomenoval komunikačnú situáciu po dvadsiatich rokoch predaja osobných počítačov a dekádu od oslobodenia internetu z uzavretého priestoru univerzít a vedeckých ustanovizní.

Po druhé, v osemdesiatych rokoch boli médiá, najmä tlač, prípadne rozhlas skúmané nanajvýš po obsahovej stránke. Historické aspekty médií, ich pôsobenie v spoločnosti i teórie médií sú v našom geopriestore ešte stále skôr módnou (preberanie hotových výsledkov zahraničných výskumov), ako odbornou záležitosťou. Naopak médium – vo veľmi zúženom význame (hmotného alebo „nehmotného“, digitálneho, elektronického, virtuálneho) nosiča (tento význam bol uvádzaný v českom, avšak nie slovenskom slovníku cudzích slov) – sa presadilo až na prelome tisícročia (Belting: 2007), a to najmä pod tlakom problematiky nových, digitálnych médií a veľmi rýchlo bolo slobodným používaním zneužívané a ohrozované (dnes si teda jeho definícia vyžaduje spresnenie). A napokon, nové médiá v širokom význame (komunikačného kanálu, kódu, jazyka, nosiča a transmisného zariadenia) presvedčivo charakterizoval Jan van Dijk v monografii *The Network Society. Social Aspects of new Media* na základe troch javov: binárneho kódovania nosiča, integrity masovokomunikačných médií s informačnými a interaktívnymi (Dijk, 2006: 4). Niekoľko rokov od vydania publikácie van Dijka zrýchlený vývoj sociálnych služieb od Youtube, Wikipedií, Facebooku či servisov Digg, Twitter a pod. zrýchlil nástup nových interaktívnych praktík do takej miery, že americký odborník na médiá Paul Levinson túto novú podobu a intenzitu sociálneho aspektu nových médií považuje za dostatočný dôvod pre zavedenie pojmu: nové nové médiá (Levinson 2010: 15-17).



## **Médium ako nosič a nástroj/inštrument**

Médium v užšom význame – aj napriek tomu, že podlieha historickým zmenám a je súčasťou technického pokroku – nepredstavovalo začiatkom osemdesiatych rokov minulého storočia taký problém ako (ešte aj?) dnes a preto slovenskí bádatelia nemali dôvod ho riešiť. A navyše, ak proces vytvárania diela vnímali ako „takmer“ autonómny voči technickému pokroku, bolo to z dôvodu, že brali do úvahy najmä ovplyvňovanie kultúry prostredníctvom dlhodobou pôsobiacich civilizačných zmien. Dnes sa s možnosťami, aké priniesli programovateľné (nové) médiá, ešte len vyrovnávame. A to dvojakým spôsobom: reflektovaním technologických a sociálnych aspektov nových médií.

Médium ako nosič patrí predovšetkým k technickému aspektu média (hardvér a softvér) a v tomto kontexte je vystavené obľube alebo odmietaniu, prejavovanému (bádatel'mi) v oblasti civilizačných zmien a ich pôsobenia v kultúre. Takto podfarbený postoj sprevádzal zavedenie počítačov do pracovní vedeckých pracovníkov z humanitných oblastí (resp. tých disciplín, ktoré počítače v informatickom zmysle nevyužívajú) a tvorcov literatúry, prekladateľov či iných umelcov, napríklad grafikov, fotografov, divadelných režiséroov a pod. Motiváciu/rozhodnutie pre používanie programovateľného média označuje van Dijk za prvú podmienku pre eliminovanie elektronickej alienácie (alebo digital divide). Neochotu k elektronickej písmu porovnávajú bádatelia médií ( McLuhan, W.J. Ong, Ch. Vandendorpe ) k Platónom prejavovanej nedôvere v písomnú komunikáciu (odkazujú na Faidrosa a Siedmy list proti písaniu). Nedôvere, ktorá sa spája tak s úskaliami retóriky, ako aj s prostriedkami názorovej manipulácie, ktoré nemusia mať nič spoločné s „pravdou“ (a v širšom zmysle s rešpektovaním kalokagatie). Ide aj o jeho koncepciu poznania (vnútorného „spomínania si“ - anamnezis ), ktoré keď prichádza „zvonku“ (v písomnej podobe), nemusí byť človekom zvnútornené, a vtedy je preňho epistemologicky nedostupné. (Platón,1990:275). Dnes by sme zjednodušenie povedali, že človek sa s ním nedokáže „stotožniť“, a vtedy sa nemôže stať aj jeho poznáním. A navyše, „písmo“ podľa filozofa degraduje pamäť, nie však v psychologickom význame, aký používame dnes, ale opäť v rámci koncepcie poznania. Druhým, v takýchto súvislostiach citovaným filozofom je Martin Heidegger. Za vyprázdňovanie slov filozofov bral zakladateľ hermeneutiky na zodpovednosť techniku, resp. písací stroj. (Kulcsár-Szabó: 2010: 53). Spochybňovanie „hodnoty písma“ spomínanými filozofmi má však odlišné dôvody. Ak Platón sleduje možnosti pre racionálne poznanie sveta, racionálne a nenapodobňujúce umenie (preferuje teda: symetriu, geometriu a matematické idey), tak v danom kontexte písmo dáva menšie záruky na jeho realizovanie ako rečová komunikácia (diskusia a argumentácia). V podstate nenachádza argumenty proti písomnému zaznamenávaniu, keď rozprávač v reči dodržiava všetky rétorické princípy (pravda, krása a dobro sú na prvom mieste). Naopak Heideggerovi nešlo o poznanie sveta človekom, ale o existenciálne vyrovnanie sa so svetom (Burzyńska, Markowski 2007: 185). Ak Platóna zaneprázdňovalo racionálne poznanie sveta, tak Heideggera viac trápilo odcudzenie človeka vo svete (s Bohom, pertraktovaným v logike negácie), a preto mu pripravil barličku v podobe vytvárania interpretácií sveta, čo malo za úlohu vytvárať predstavu, že poznanie nie je výsadou racionálnej epistemológie, ale je dostupné aj hermeneu-

tickej interpretácii. Avšak jazykový prejav, resp. reč, bola len „mŕtvym inštrumentom“, ktorý sa „prepožičiaval“ Poézii iba preto, aby mohla plniť svoju úlohu odhaľovania podstaty „bytia“ (Burzyńska, Markowski 2007:190)

Umenie teda nadobudlo takú epistemologickú silu, o akej Platón neuvažoval.

Paušálne dovolávanie sa názorov Platóna a Heideggera v kontexte argumentov proti písmu a technike je v podstate nepochopením odlišností racionálneho a existenciálneho diskurzu (racionálnej a existenciálnej epistemológie?), a preto sú spomínané názory filozofov na médium vlastne len odvodené a kontextuálne. Takáto názorová tendencia nie je však prekážkou pre skúmanie toho, ako na psychologickú úroveň interaguje človek a počítač spoločne zapojení nielen do zábavy, ale aj do procesov poznania určitej vrstvy reality (dnes televízne správy nadšene oznamovali radosť fyzikov zo šance na potvrdenie existencie Božskej častice xxx [sic!]), ani ako sú schopní internalizovať vonkajšie podnety a predstavy a naopak externalizovať vnútorné (Human-Computer Interaction, \*ďalej). Avšak názory proti technickým zmenám (médií) negatívne participujú nielen na spochybňovaní hodnoty civilizačných zmien (na tie môžu mať rôzni intelektuáli odlišné pohľady), ale aj na palette reflektovania ich kultúrnych a sociálnych aspektov. A dôsledkom toho je po prvé to, že konzervujú neochotu umelcov k technologicky vyspelejším médiám-nosičom, po druhé to, že podporujú zavádzajúce očakávania, popri ktorých je v rámci epistemológie vhodné plynule prechádzať, striedať alebo spájať vedecké skúmanie s poznaním cez/v umení (v románoch science fiction sú opísané predstavy o technológiách „budúcnosti“, ale nie je možné na ich základe nič vyrobiť).

To v podstate zneprehľadňuje a problematizuje úlohu umenia, ktoré (neskúma, ale) pozoruje dianie v spoločnosti (v rôznych oblastiach: politiky, kultúry, vedy, práva, masmédií, školstva, zdravotníctva, sociálnych sietí a pod.), vyvoláva diskusiu, polemizuje, ponúka inovované idey, názory a postoje. A ako dokazuje súčasná umelecká prax, práve takéto úlohy sú pre tvorcov umenia zaujímavé a príťažlivé. Nemôžu sa ich však zhostiť, pokiaľ neovládajú prácu s novým „materiálom“, čo dnes vyžaduje aj vysokú úroveň zručnosti práce s digitálnymi médiami či hypermediom. Dočasným riešením je spolupráca autorov s odborníkom na prenos dát, (informatikov) k čomu však prichádza len pod podmienkou, že autor prekoná prvú časť bariéry elektronickej alienácie (van Dijka) a niektoré ďalšie (materiálovú bázu a informatické zručnosti) kolaboratívne substituuje. K takému kolaborovaniu sa v strednej Európe priznávajú tvorcovia, ktorí sa odhodlali primárne použiť médium písma - napríklad poľská autorka pomerne vysoko hodnoteného hypermediálneho artefaktu *Czary i mary* (Internet) Aneta Kamińska, ktorá ho najprv vytvorila v podobe tlačenej hypertextu a neskôr virtualizovane odovzdala do rúk Davida Sypniewského, či autor slovenskej autorskej e-knihy (Kamil Zbruz, *Energy*), ktorý priznáva, že o digitálne spracovanie svojho zámeru požiadal computerového editora Jakuba Repickho, podobne autori kolaboratívnych hypermediálnych artefaktov Zuzana Husárová a Lubomír Panák (Internet). Inak postupovala autorka prvého českého hypermediálneho artefaktu, *MĚsto*, ktorá využila zručnosti získané odborným umeleckým štúdiom (FAM).

Spolupráca pri tvorbe artefaktu je dobre známa v umení. A to nielen v prípade krátkodobého záujmu o spoločné (sieťové) písanie kolaboratívnych textov iniciovaných napríklad blogermi (občas aj renomovaný autor s amatérskymi prispievateľmi), ale najmä v prípade knižných ilustrácií či grafiky. Význam spolupráce výtvarníka a typografa zaujímavosť koncipuje výstava Multiplicity (The Smithsonian American Art Museum.) Podľa kurátorky Joann Moser cieľom výstavy bolo nabúranie zaužívej schémy o „ateliérnom“ výtvarníkovi, ktorý osamote oslavuje „sériu“ svojich artefaktov a naopak vyzdvihovanie spolupráce, napríklad s typografom. Výnimočnosť, individualizmus procesu tvorby sú týmto problematizované a vyzdvihuje sa proces spolupráce, kolektívneho zdokonaľovania, t. j. vylepšovania zámeru umelca invenčným/inovatívnym „zosúladovaním“ modelu, náčrtu z ruky umelca so schopnosťou kolaboranta pochopiť ho a perfektne použiť v materiáli, čiže spojiť s invenčne zvládnutým umeleckým remeslom, čo nielen odkazuje k analógiám s teóriou mozgu (podľa ktorej mozog neustále doladzuje modely reality k novo získaným informáciám o nej, Frith 2007), ale aj k rudimentárnym predpokladom pre umeleckú tvorbu (ktorá tkvie v spoločenskom zvýhodňovaní jedinca, ktorý je obdarený schopnosťou a potrebou prekonávať obmedzenia a nevýhody v kultúre (Boyd 2011:147) . V tomto prípade sa umenie zasa pomaly navracia k zručnostiam a schopnostiam pracovania s „materiálom“ (techné). Táto prax sa asi netýka len tradičných zručností, ale vzťahuje sa aj na hypermediálne artefakty (teda vyrobené v digitalizovaných médiách).

To potvrdzuje názor francúzskeho monografistu (Rouille: 2007), podľa ktorého umelci, pracujúci s materiálom fotografie, za posledné obdobie veľmi skvalitnili svoje osobné technické zručnosti (digitálnej fotografie) a tento fakt (priaznivo) pozdvihol umeleckú úroveň ich tvorby.

Zavedenie písma označil McLuhan, priekopník skúmania médií, za medzník v pokroku abstraktného myslenia. Tento názor do istej miery problematizuje ruská znalkyňa antickej kultúry O. Freidenbergová . Tú istú tendenciu, čiže smerovanie od metaforických obrazných porovnaní k abstraktným pojmom i metaforám dokazovala na základe sledovania jazykovej podoby obrazov ešte v čase, keď texty nevznikali primárne v písomnej, ale v orálnej podobe (Freidenberg 1954/2007). Evolučný vývoj od obrazov k pojmom nemusel teda závisieť len od písma. Je vôbec opodstatnené si myslieť, že ďalšia civilizačná pohnútka k pokroku - digitalizované médiá - posunie, či rozšíri kognitívne schopnosti človeka? Ovplyvní tvorivý proces písania, alebo len postupy s ním spojené? A či tieto zapadnú len do všeobecných charakteristík sociálnych či antropologických aspektov hypermédiá?

Pocity a skúsenosti spojené s premenou písacieho stroja na počítač sa stali pre niektorých literárnych a vedeckých tvorcov príležitosťou tematizovať svoje empirické skúsenosti - pomocou nového pracovného nástroja - a zanechať svedectvo nadobúdania zručností, pomenovaných computer literacy (softvér). Primárne si všímali médium ako nástroj a nosič a následne to, ako sa menila praktická stránka vytvárania textu (umeleckého, vedeckého). To občas spájali s procesom myslenia, uvažovania, väčšinou skončili pri opisovaní procesu zvykania si na nový spôsob tvorby a redigova-

nia svojich textov, čo v podstate nepresahuje oblasť komunikácie cez počítač (CMC, Crystal:2001: 38). Spojitosť tvorby s racionálnym uvažovaním (a jazykom, avšak nie prispievajúcim k vedeckým poznatkom), je na jednej strane triviálnym poznatkom o súčasnom umení, na druhej strane spojitosť mysle a jazyka je stále predmetom racionalizácie (Searle 1994, Gut 2009) a výskumu (aj empirickými metódami neurobiológie či kognitivistiky). A teda nemôžeme prekážku – v podobe náročnosti a námahy, aké si vyžadoval proces synchronizovania toku myšlienok s motorickým obsluhovaním klávesnice i paralelne prebiehajúcich činností editovania textu, ktorá bola individuálne vnímaná a individuálne prekonávaná i popisovaná – prezentovať ako dôvod na inovovanie štruktúry myslenia, resp. procesu umeleckej tvorby. Totiž po určitom čase, opakovaním pokusov a omylov, každý používateľ počítača prestáva zmeny v používaní nástroja citlivo vnímať a zvykne si na vzhľad písmen na obrazovke (samozrejme, ak koncepcie „písania ako stroja“ neberieme do úvahy).

Výskumy v oblasti evolučne podmieneného participovania motoriky ľudského tela v oblasti vývoja písania (a počítania) i umenia nie sú triviálne. Avšak skôr otvárajú perspektívu pre skúmanie biologických a súčasne kultúrnych aspektov písania a tvorby než explicitné, technologické aspekty médií. Za zmienku však stojí výskum Denisy Schmandt-Besserat, ktorá na antickom materiáli skúmala vzťah písania a umenia (When Writing Met Art From Symbol to story, 2007). Podľa nej písmo je voči potrebe človeka tvoriť umenie druhotné. K umeleckým aktivitám nestimulovali techniky písania či počítania (ich vývoj sa vzájomne podporoval), ale naopak, sklony k umeniu, k umeleckým činnostiam motivovali človeka k písaniu (zo začiatku potreboval zaznamenať známe príbehy, zaznamenať počty a pod.). Je teda opodstatnená predstava, že aj dnes je potreba umenia rovnaká, a menia sa len jej formy. A preto v umení (nie vo vede, ani vo filozofii, sic!) písmo ako materiál umeleckej výpovede pre tvorcu určite ostane plastickým materiálom, médium (prinajmenej vo význame kódu, nosiča, nástroja, chápaného pomerne široko). Tvorca umenia využíva totiž materiál (médium: farba na papieri alebo monitorový obraz počítača) na to, aby mohol realizovať svoje umelecké zámery občas aj presahujúce do zracionalizovaných či vedecky preskúmaných sfér reality. Je možné, že počiatkové nadšenie (odpor) z toho, ako počítač inovačne pôsobí na tvorbu literárnych textov, vyplývalo z neznalosti viacerých súvislostí. A najmä z nesprávneho stotožňovania zmien postupov, sprevádzajúcich proces tvorby so zmenami kognitívnych schopností človeka. O tých, v súvislosti s novými médiami, resp. s internetom a napádaním internetu z intelektuálnej degradácie súčasníka, bádatelia tvrdia, že schopnosti sú natoľko plastické, že (bez badateľných evolučných zmien) človek dospeje k pozitívnemu vyrovnaniu sa novými podmienkami, čiže k novému konsenzu s prostredím (v danom prípade virtuálnym).

Donedávna, podtlakom životnej predstavy romantikov o výnimočnosti tvorcu a pod vplyvom epistemologických ambícií hermeneutiky, rozšírenie bádania či interpretovania literatúry o kognitívne (a teda aj biologické) aspekty nemalo kladný priestor. A hoci sme poznali výpovede tvorcov o tom, kde nachádzali podnety ku konkrétnemu dielu, čo ich inšpirovalo, prípadne ako si predstavovali architektúru textu, ako postupovali pri jeho výsta-

vbe, aké problémy umeleckej či sociálnej reality ich viedli k expresii či k tvorbe, nemôžeme z toho usudzovať nič o charaktere procesu tvorby v celku. Už len rozdiely v tom, ako autori deklarujú napríklad vnímanie obraznosti v poézii (myslenie v obrazoch, v predstavách alebo dynamické nepredstavovanie si, čiže sledovanie toku myšlienok a abstrakcií, Balcerzan, 2009), spochybňuje možnosť presvedčivo argumentovať len na základe skúmania literárnych diel a literárnych inštrumentov. Bádatelia v oblasti literatúry sa pokúšali „simulovať“, vyjadrovať sa (implicitne) o tvorivom procese prostredníctvom uvažovania o štruktúre diela/artefaktu alebo prostredníctvom kognitívnych schopností, čiže cez prízmu modelovania figúr predstavivosti (napríklad predstava cesty, vertikálneho a horizontálneho presúvania objektu a subjektu v priestore, predstava škatule a pod.), či recepčných i kultúrnych teórií. Na určité medzery takto nasmerovaného skúmania upozorňujú zástancovia novovznikajúcej disciplíny neuroestetiky ako pokračovania naturalistických koncepcií v literárnej vede a nedávno etablovanej biológie, resp. sociobiológie. Treba však súhlasiť s názormi (v takých intenciách intepretuje názory londýnskeho výskumníka Semira Zekiho na svojom blogu filozof Alva Noë), podľa ktorých takáto perspektíva bádania môže ozrejmiť len systémové pozadie tvorivých činností. Tieto totiž vytvárajú len rámec či skôr „vstup“ (ako napríklad neurobiologické odpovede na otázku, čo je pre človeka „krásno“) do priestoru sociálnych kontextov a súvislostí umenia, ktoré skúmajú humanitné a umelecké disciplíny. Je už asi zrejmé, že umenie, realizované na materiáli slova, v písme – v podstate na úrovni média ako nosiča – neprichádza v prostredí digitálnych, elektronických médií do styku ani tak s kognitívnymi, ale skôr s názorovými a psychologickými prekážkami tvorcov.

Otázne však je, či naopak nové médiá (napríklad hypermédiu) ako nástroj a komunikačný kanál, ponúkajú procesom písania niečo, s čím môžu autori tvorivo zápasiť a (invenčne) za ich pomoci riešiť svoje umelecké zámery alebo prekonávať strnulé komunikačné modely. Alebo, „len“ umožňujú reagovať na konflikty a konfrontácie záujmov, prezentovaných v médiách cez rozličné záujmové skupiny a inštitúcie (napríklad v umení frekventovaná téma kontroly a obmedzovania prístupu občanov k informáciám, týkajúcim sa fungovania inštitúcií v demokratickom štáte, čiže limitov elektronickej demokracie). A možno spolu s písaním participujú digitálne médiá na podnecovaní k istej (evolučne) inovovanej zručnosti alebo inovovaným spôsobom odpovedajú na potreby súčasníka v procese naplňovania potreby umeleckej tvorivosti? Akokoľvek naivne by vyznela táto otázka, je isté, že v súčasnosti neukladáme všetky poznatky do knihy a písma, ale hojne využívame rôzne dimenzie vizualizácie. A teda prinajmenšom na „uskladňovanie“ poznatkov, ak nie priamo v bádateľskom procese participujú spoločne písmo (a čísla) a obraz (image). Akoby sa obraz dostal do epistemologickej polohy, v ktorej primárne neeliminuje písmo, ale približuje sa skôr k pozícii hovorenej reči.

### **Konsenzus média s umením, uvažovanie inšpirované dejinami fotografie**

Na možnosti uvažovania o vzťahu technikou zdokonaľovaného média (ak nie sme technofóbni) a umenia, resp. literatúry dnes možno lepšie a jednoduchšie odkazovať cestou analógie s iným druhom umenia, ktoré vzniká v symbióze – s fotografiou, pre ktorú digi-

tálne (počítačové) médium poskytlo obdobnú príležitosť inovácie, akú môže zužitkovať literatúra. Fotografia, podobne ako tlačená kniha, patrí k „starým“, analógovým médiám, avšak práve prenikanie do nej a pôsobenie atribútov nových médií participovalo na zvýšení jej kultúrnej gravitas. Podľa jedného z názorov povýšenie fotografie – spočiatku len techniky, ktorá fascinovala najmä vedcov (!) a nadšencov (Sontag 2009:15) – na umeleckú hodnotu, sa udialo až v dobe, keď jej praktické opodstatnenie už vyprchalo (Rouille 2007: 7). Evalvovanie postavenia fotografie enormne zvýšila digitálna technika, ktorá však navodila začiatok procesu likvidácie predstavy fotografie ako „odtlačku“ reality, ako dokumentárneho svedectva a koncepcie „pravdy“ o realite, ktorú fotografia mohla obligátne potvrdzovať a verifikovať. Na druhej strane ju zbavila nepohodlného a umelecky dehonestujúceho balastu služby (posluhovania) realite. Manipulovanie s digitálnymi možnosťami nástroja, čiže manipulovanie s takto definovanou „pravdou fotografie“ otvorilo pred ňou nové možnosti a príležitosti.

Nie sú to manipulácie, predvádzané masmédiami, na ktoré dôsledne upozorňovala v kontexte politických machinácií s obrazom Susan Sontagová, ale manipulácie, ktoré už kedysi pre moderné výtvarné umenie pripravil Paul Klee . A to v dnes už zľudovenom výroku, podľa ktorého úlohou umenia nie je odzrkadľovanie toho, čo je v realite viditeľné, ale zviditeľňovanie videného. Ďalšou konzekvenciou evolučných zmien, na ktoré upozorňuje autor dejín francúzskej fotografie, sú predpoklady pre aktivity tvorcov, ktorí nepripúšťajú už žiaden vzťah fotografie k skutočnosti, a teda naopak, realitu dôsledne spochybňujú. Podľa hli totiž postmodernej predstave, že fotografia je vhodná na dokazovanie existencie niečoho, čo je možné pochopiť, a čo je neviditeľné, a teda je to nemožné ukázať (Rouille: 2007: 425).

Oblúk, ktorý prekonala fotografia v kultúre, vhodne demonštruje odlišný postoj k nej zo strany modernistu a súčasníka. V dobe uvádzania fotografie do praxe zaútočil na ňu z hľadiska moderného umenia Charles Baudelaire (O artista moderno, 1856) a tvrdil, že zničí maliarstvo (podobné sú nedávne výroky o zabíjaní printovej knihy prostredníctvom knihy elektronickej), čo sa v určitom zmysle fotografii aj podarilo (Szarkowski: net). Na prahu 21. storočia súčasný výtvarník, Christian Boltanski o svojej tvorbe, zameranej na potieranie umeleckej a druhej čistoty vyhlásil: „maľujem používaním fotografie“ (Rouille 2007: 390). V tomto spore o technický pokrok verzus umenie išlo o ujasňovanie si odbornou verejnosťou istých odlišností medzi praktickým a umeleckým aspektom používania techniky, a teda napríklad medzi množstvom vykonaných fotografických snímok – Szarkowski uvádza za New York Daily Tribune z r. 1853, že počas troch rokov vznikli tri milióny dagerotypov – a širokou paletou dosiahnutého formálneho efektu od demonštrovania technických zručností cez nepodarky, nedorozumenia, improvizácie až k empirickým experimentom. Najpodstatnejšie však bolo, že každý z tých obrázkov/fotografií nielen „masívne útočil na tradičné zvyklosti videnia“, no upozorňoval najmä na rozmanitosť stratégií infiltrovania života cez fotografiu a opačne. Čo dnes ovplyvňuje ne jednej strane definovanie umeleckej fotografie, na strane druhej je napríklad východiskom pre chápanie fotografie ako sociologického faktu (Bourdieu), čo rezonuje v bádateľských praktikách vizuálnej antropológie (Pink: 2009: 50).

O náznak smerovania cesty, ktorú prejde printová kniha k elektronickej, sa neďávno pokúsil kanadský bloger a prispievateľ do vedeckých časopisov Cliv Thompson (.net). Jej dosah nevieme ešte presne určiť. Zdá sa však, že pesimistické názory, aké sa šíri v 80. rokoch minulého storočia v euro-americkom prostredí a začiatkom 21. storočia aj na Slovensku, podľa ktorých printovú knihu zabije elektronická, naberajú nový zmysel. Nepôjde už o veštenie ani o futuristické úvahy, ale len o pomenovanie určitej tendencie, čiže empirické pozorovanie novej praxe, a síce tlačenia knihy (technikou "Print-on-demand" publishing) - na mieru aktuálnej potreby používateľa či individuálnej objednávky (materiály ku konferencii, k jubileu a pod.) ako prevládajúcej formy tlačenej publikácie, keďže vo veľkých vydavateľstvách naberá na frekvencii predaj kníh do elektronických čítačiek. Najznámejšia a najrozšírenejšia čítačka KINDL je spojená s internetovým kníhkupectvom Amazon.com, a práve toto kníhkupectvo v poslednom čase predávalo viac e-kníh do čítačky ako kníh v tlačenej podobe. Navyše nakupovanie a prevedenie e-knihy do čítačky KINDL (pri spúšťaní čítačky si používateľ ihneď môže vytvoriť na serveri Amazon konto, na ktorom môže e-bloky kupovať) trvá zhruba toľko ako kopírovanie súboru v počítači. Z porovnania tendencie zvyšovania množstva nových titulov, publikovaných renomovanými vydavateľstvami (v období od r. 2009 do 2010 ich počet vzrástol o 5 percent a dosiahol číslo 316 000) s množstvom svojpomocne tlačených publikácií (self-publishing, ktorý v tom istom období vzrástol o 169 percent a dosiahol 2,8 milióna titulov) usudzuje komentátor (v kontexte otázky *Will the ebook kill off the print book?* Thompson: net), že tlačaná kniha v blízkej budúcnosti bude vznikáť z nostalgie za hmotnou podobou knihy, alebo bude navrhnutá na objednávku, ako bohato ilustrovaná (aj reprodukciami rodinných či školských fotografií) kniha alebo limitovaná bibliofilská séria, a zoznam môžeme predĺžiť o tzv. autorskú (peknú) knihu (stále častejšie sa v podobnej súvislosti odkazujúcej najmä na konkrétny, jednorazový zámer, používa pomenovanie liberatúra). Na obdobnú tendenciu presúvania vedeckých publikácií do internetových sietí poukazuje jeden z bádateľov informačnej revolúcie. A prezentuje ju ako fundamentálny predpoklad zúčastňovania sa konkrétneho vedca na diskurze konkrétnej disciplíny, keďže podľa neho vedecká kniha vytlačená a uložená na knižničnej poličke kvôli šetreniu času a (nevyhnutnej) slobode pohodlného prístupu k vedeckým výsledkom bude mať k odbornému čitateľovi sťažený prístup (Gawrysiak 2008: 247).

### **K počítačovému umeniu**

Ak začiatkom 20. storočia išlo v súvislosti s médiami o fotografiu, reprodukciiu či telefón, neskôr o rozhlas a film, následne o televíziu, a v 80. rokoch ešte stále o analógové médiá, dnes sme obklopení digitálnymi, resp. elektronickými médiami. Ak do 80. rokov minulého storočia bola literatúra pre analógové médiá stále vzorom fabulačných a narátiivných schém (Hoppfinger, 2010:137) - rozhlasové, filmové a televízne adaptácie literárnych diel boli bežné, v TV sa miesto reklám na vyplnenie medziprogramových prestávok vysielalo čítanie poézie ako spôsob nobilitovania televízie - dnes filmové umenie nielen úspešne odpovedá na ďalšie požiadavky (vstupovanie do politických, sociálnych,

kultúrnych debát a dialógov), ale aj slobodne narába s vlastnou umeleckou tradíciou a otvára sa iným médiám. Filmová forma je otvorená nielen digitálnej technológii, počítačovej hre, komiksu, ale remediuje aj tradičné výtvarné umenie – napríklad vo filme *The Mill & The Cross*, (2009), ktorý vznikol ako „odpoveď“ režiséra L. Majewského na esej Michaela Francisa Gibsona o obraze Petera Brueghela "The Way to Calvary", alebo Wernera Herzoga *Cave of Forgotten Dreams* (2010), čo je filmová produkcia 3D o kresbách v Chauvetovej jaskyni. Obraz uvedený do pohybu nadobúda sémantické významy spojené s následnosťou sekvencií v čase a priestore. A nielenže spúšťa mechanizmus rozprávania, ale na rozprávaní príbehu participuje a vytvára ho. A napokon plocha televíznej obrazovky podlieha väčšmi estetike počítačovej grafiky (pribúda aj textových informácií) či dizajnu ako realistickému obrazu či fotografii. Vďaka neustálemu vývoju je binárne kódovanie textu, zvuku, obrazu a ich multimedialna integrácia v hypermédiu (aPod, aFon, iPad) pre používateľa stále komfortnejšie, keďže producentmi zjednodušené (softvérové) možnosti „preskakovať“ – selektovanie a asociovanie – medzi textovými či audiovizuálnymi blokmi informácií sú pre kompetentného (informaticky zručného) užívateľa stále zaujímavejšie, imerzívne a hravé, a navyše schopné zabezpečovať (dizajnovat) aj konkrétne ponuky obsahov informácií pre konkrétneho užívateľa.

A preto sa dnes literatúra stretáva so starými a novými médiami na križovatkách problémov, aké všeobecne sprevádzajú súčasné umenie a ich tvorcov. Literárny text sa preto môže stať materiálom pre performance výtvarníka, ktorý protestuje proti politickej cenzúre i homofóbií a pod. Môže sa týkať vzťahu umenia a sveta, resp. skutočnosti (reprezentácia, referencia, virtuálna realita, hyper-realita, možné svety, metonymia), postavenia umenia v súčasnej trhovej a globalizovanej spoločnosti (sociálne a politické problémy), v spoločnosti zaplavenej gýčovou produkciou (kultúrnej, etnickej, politickej) totožnosti subjektu a pod. Podstatným nie je opisovanie vzťahu umenia a sveta, ale sledovanie súvislostí, kde a ako svet umenia vstupuje do sociálnych svetov, aké vzťahy so svetom umenie nadväzuje. Pretože tieto, kedysi na svojej autonómnosti si zakladajúce dva svety, sa vzájomne prelínajú, využívajú, exploatujú, bojujú so sebou, avšak navzájom sa nestotožňujú. Takto charakterizovaný proces umenia, vychádzajúceho zo svojich vlastných „posvätných útrob“ k svetu, k sociálnym či politickým aspektom života, pomenoval francúzsky bádateľ procesom sekularizácie. Tá do súčasného umenia vniesla nielen radikálnu zmenu tém, foriem, koncepcií diela, jeho fungovania či postavenia i úlohy tvorca, ale nastolila aj javy predtým v umení neprípustné, ako je sex, feminizmus, intimita a médiá (Rouille 2007: 447). Takúto charakteristiku umenia možno legitímne aplikovať aj na literatúru.

Otázkou teda je, prečo sa našli fotografi, ktorí svoje fotografie napokon sprístupnili počítačovému médiu a v kontexte umeleckej hodnoty získala samotná fotografia, a naopak tvorcovia literatúry (najmä v našom geopriestore) zatiaľ len v ojedinelých prípadoch využívajú digitálne médiá či hypermédiu, a literatúra v podstate digitálnym médiám (hypermédiu) úspešne odoláva (dokedy?).

V 80. rokoch minulého storočia bolo teda fotografické umenie vnímané ako nové, podľa autora monografie vznikalo na hranici destabilizovanej štruktúry umenia a ab-



sorbovalo do seba všetko z jej pozadia – sociálny svet a fotografiu (Rouille, 448). Následné desaťročia vystavovali tvorcov novej technickej výzve, ktorá poskytla tak pre fotografiu, ako aj literatúru nové, programovateľné médium, počítač a napokon aj internet (ako „globálny počítač“). Niektorí z tvorcov umeleckej fotografie neodmietli digitálne fotoaparáty a používali elektronické médium na hľadanie možností vyjadrenia emócie, nahromadenej vo fotografickom a/i inom materiáli. „Umelecké fotografie“ o. i. odlišuje od „umenia vyrobeného fotografom“ napríklad pokračovanie v tradícii Duchampa a otváranie problematiky produkovania umenia strojom, resp. programovateľným strojom (ktorý tak obraz, ako aj text alebo zvuk premení na bity a následne ich môže moduľovať, rozmnožovať a upravovať).

A v týchto, technických súvislostiach sa uvažovanie o fotografii križuje s reflektovaním „počítačového umenia“ Digitálne spracovaná fotografia umelca sa po prvé vzhľadom na médium (nosič a prístroj) ukazuje ako pozoruhodné „miesto“, v ktorom sa dejiny fotografie (Rouille) nielen empirickým, ale aj analytickým spôsobom prelínajú s počítačovým umením (Lopes). Ako ďaleko môžu siahať takéto analógie technického rázu v súvislosti s literatúrou? Zatiaľ sa zdá, že podobnou križovatkou môže byť literárny hypertext, čiastočne animované rozprávky (Disneyland – prístupné pre iPad a cez internet v počítači), nové formáty novín pre iPad (text, obrázky a animácie). K takto nasmerovanému uvažovaniu pozitívne podnecuje príklad prác fotografa Andreasa Gurského. Český kritik o nich píše, že bez invenčného a poctivého manipulovania so softvérom (napríklad pre architektov) by tieto fotografie „novej reality“ nemohli vzniknúť (Jiří Mrázek: net. ).

A práve tento aspekt balansovania na rozhraní vnímanej skutočnosti a reality umenia v prácach Andreasa Gurského bol spoločným východiskom tak pre výklad dejín fotografie (Rouille), ako aj pre autora filozofickej koncepcie „počítačového umenia“ (Dominic McIver Lopes: 2010 A Philosophy of Computer Art).

Rouille analyzuje a dokumentuje cestu od fotografie (dokumentu) cez umeleckú fotografiu až k fotografii ako umeniu (v umení). Práve tá posledná kategória sa úzko spája s počítačovým spracovaním a manipuláciou (Lopes). Rôzne pohnútky k manipuláciám si môžeme predstaviť napríklad ako experimentovanie s kompresiou informatických dát (jeden z efektov kompresie informatici pomenovali artefaktom) a experimentovanie s obrázkovými softvérmi: od grafických cez stavebné, architektonické až po mikrobiologické či softvéry elektronických mikroskopov až k módnemu návrhárstvu, teda všetky tie disciplíny, ktoré pracujú s vizualizáciami – rozmanitosť používania fotografie, zdá sa, nemá hraníc. Siahla od implantovania fotografie do rôznych netradičných miest použitia (subverzia reklamy, kritika konzumu) až po jej vystavovanie v múzeách, čo napokon viedlo k zrovnoprávneniu fotografie s inými druhmi umeleckých materiálov, ktoré môžu byť nosičom pre Obraz, chápaný ako komunikačný kanál (obrazové médium). Podobne vnímala a povyšovala fotografiu na úroveň umeleckého artefaktu Wislawa Szymborska, keď u nej bola predmetom básnickej ekfrázy.

Počítačové médium teda otvorilo pred fotografiou cestu k umeniu, k digitálnemu umeniu (Digital art), avšak práve ono digitálne umenie nie je podľa Lopesa au-

tomatický totožné s „počítačovým umením“. Pre kanadského bádateľa sa elektronické médium, počítač, stalo príležitosťou detailnejšej žánrovej diferenciácie. Jej „základnou jednotkou“ je umelecká forma (žáner?) – teda napríklad digitálna fotografia, hudba, či kresba. O stupeň vyššie je druh (kind), a tak Obraz, obrazový druh zastrešuje rôzne formy, napríklad fotografickú a filmovú. Digitálna fotografia je však subformou (žánrom) fotografie. Počítačové médium (hypermédium) ponúka vhodné prostredie pre rôzne formy umenia (žánre), avšak nie je ešte možné, vzhľadom na nedostatočný súhlas odbornej verejnosti, hovoriť o digitálnom umení, o digitálnych druhoch a žánroch (Lopes 2010: 18).

Analogicky k premenám a konvergenciám digitálnej fotografie do sféry umenia je možné položiť si otázku, kde je priestor pre digitalizované verbálne umenie. A čo by mohlo znamenať manipulovanie s textom, ako „digitálnou materiálou“ pre umelecké aktivity, čo by text/verbálnu formu, zmenilo („povýšilo“) na počítačové umenie?

Po technickej stránke, z perspektívy softvérového spracúvania dát, sú najobjemnejšie a teda aj najkomplikovanejšie obrazy, fotografie a kresby, následne hudba a ako najjednoduchšie sú známe textové repliky. Zdá sa teda, že paleta technických príležitostí na manipulovanie s textom ako plastickým materiálom (ešte nejde o technotext vo význame K. Haylsovej) nie je veľká a nelíši sa veľmi od možností analógového média (kníhtlače). Určite je možné skladať rôzne fragmenty do jedného celku („cut“ a „copy“), teda rozhodovať o distribuovaní fragmentov napríklad v hypertextovom programe (HTML), ďalej používať rôzne typy písma a rozloženie na strane (tabulatúra), čo sa zvyčajne nazýva „vizualizovanie písma“. A napokon popri textoch/písme umiestňovať vizuálne elementy, pridávať obmedzený čas na „vnímanie kmitavých obrázkov“ (Aarseth), či dnes obľúbenú „animáciu“ písmen.

Rozloženie písmen na strane nedáva veľa možností na vytváranie sémantických či logických významov (používajú sa napríklad v poľskej literatúre – Gretkowska, Burzynska na vystriedanie diskurzívneho prezentovania, v slovenskej – Hevier, Zbruž), avšak výrazne frekventované striedanie ich možností je zo semiotickej perspektívy signifikantné (porov. Faryna v ďalšej kapitole). Ponúka sa nám ešte perspektíva remediácie, teda perspektíva pôsobenia na konkrétny (spočiatku analógový) text (prekódovaný na bity) obrázkovým softvérom alebo programami, ktoré vygenerujú z pôvodnej informácie (v bitoch) ďalšie verbálne alebo vizuálne (príp. zvukové) varianty. Na východiskové predpoklady môžu analyticky pôsobiť základné parametre nových médií, modularizácie, permutácie a transkódovania, opísané Manovichom. V tejto súvislosti ide najmä o tzv. generickú poéziu a vizualizácie či ozvučenie (zhudobnenie). Informácie je možné modifikovať, prekladať (transkódovať) z jedného programovateľného média do druhého (v počítačovom médiu). Médium sa dokonca môže stať čokoľvek informačnej (infomatickej) povahy, napríklad genetický kód baktérií (*Escherichia coli*), do ktorej Christian Bok z University of Calgary zakódoval (transkódoval) konkrétnu báseň (aktivitami Kaca vzniknutá biopoézia), ktorá bude žiť v telách genetických nasledovníkov (net.).

Na druhej strane, konvergencia má aj iné podoby. Informačné médium, ako je internetová encyklopédia (wiki), využíva napríklad centrum vedy Kopernik v podujatí

„Spiewajúca wiki“ (net.), v rámci ktorého populárni poľskí herci naspievali alebo nahrali textové heslá, zvolené internautmi.

Staršieho dáta sú príklady manipulácií umelcov (na úrovni softvérov) s kódom sieťových prehliadačov (k tomu v ďalšej kapitole), softvér art a pod., ktorých výsledkom boli aj hypermédialne artefakty (New Media Art: 2009, Digital Art:2009).

### **Počítač – médium: umenie**

Prostredníctvom analógie s dejinami fotografického umenia sa zdá byť zrejmé, že tak ako fotografia – médium, musí aj počítač – médium (počítačové digitálne kódovanie, čiže hypermédium) dozrievať ako prostriedok pre počítačové umenie. Už len oblasť digitálne „vyrobeného“ umenia (made digitally) je oveľa širšia, ako umenie vytvorené pre digitálnu prezentáciu (made for digital display) (Lopes). Názornou ukážkou vtipného pohrávania sa s digitálnou úpravou sú digitálne adjustované olejomalby (Museum-Paintings-Computer-Adjusted, net.). Napokon aj tzv. akrylové obrazy patria síce k digitálne vytvorenému umeniu, ale nejde o počítačové umenie, pretože nie je prezentované prostredníctvom obrazovky. Podobne fotografie A. Gurského, ktoré sú vystavované v múzeách: „Jeho obrazy nejsou rozhodně určeny k masovému rozšíření, nehrozí jim devaluace, které je mnohdy internet nástrojem. Na jeho díla se vždy lidé budou chodit dívat do galerií, kde je budou moci pozorovat v jejich monumentalite.“ (Mrázek, net.).

Podľa Lopesa sa počítačové umenie môže realizovať za podmienok, ak je projekt pripravený pomocou počítača, invenčne využíva jeho „programovacie“ možnosti a je pre užívateľov prístupný zasa len prostredníctvom počítača.

Najbližšie týmto požiadavkám a podmienkam majú videohry, tie však nie vždy spĺňajú ďalšie požiadavky. A síce vysoké hodnotenie používateľmi – ako tomu je v prípade projektov napríklad projekty Kodama alebo Telegarden – ktorí formou atraktívneho, invenčného naprogramovania musia byť zapojení do interaktívnej spoluúčasti (Lopes: 2010:123), kolektívnej participácie alebo presnejšie povedané kolaborácie. Až vtedy, keď pre konkrétny umelecký projekt budú invenčne použité výpočtové možnosti počítača vrátane interaktivity, môžeme o počítačovom umení hovoriť ako o novej forme umenia. Samotný vývoj počítačových hier však túto požiadavku v kontexte pestovania literatúry, resp. literárnej tradície asi nenaplní, čo môžeme napokon usudzovať z toho, že najliterárnejšia hra *Myst* sa zatiaľ pokračovania (nasledovníkov citlivých na literatúru) nedočkala.

Kanadský bádateľ ide o krok ďalej – „za“, typologické analýzy najčastejšie citovaného nórského bádateľa Espena Aarsetha. Rozširuje bádateľský priestor z kybertextov, a ich mediálne zjednodušenej formy hypertextov, na digitálne výtvary a s nimi spojené zručnosti používateľov. Do pozornosti sa tak dostáva celé spektrum projektov, diel (výtvarné umenie, hudobné projekty, performance, Net-art, videohry), ktoré vznikajú v hypermédium – počítači. Až k takto definovanému predmetu skúmania pridáva „aj“ požiadavku ich hodnotenia ako estetických. To si však vyžaduje ďalší výskum – nielen v oblasti úzko koncipovanej sociológie umenia, ludológie, literárnej vedy alebo umenovedy (a po čase možno aj neuroestetiky).

Tak v prípade Aarsetha, ako aj Lopesa sú predmety skúmania (subjekt, médiá, veci, čiže triáda Latourova) z hľadiska používanej techniky v podstate totožné, t. j. vyrobené a používané „s počítačom“ (najmä videohra). Odlišné sú len stanovené ciele a metódy skúmania. Aarseth skúma textové manipulácie či výpočtové manipulácie s textom v kyberpriestore a hľadá zovšeobecnenie nezávisle od voľby média (tlač alebo počítač), a napokon dokazuje, že autori textov využívajú len minimálny počet možných textotvorných kombinácií. A Lopes, naopak, volí jedno médium, počítač, a otvára cestu k druhej (a žánrovej) diferenciacii, k hodnoteniu v počítači vytvorených diel, výtvorov a zručností, ktoré sú nevyhnutné pre realizovanie umeleckých projektov – teda hypermediálnych artefaktov. Jeho cieľom bolo otvoriť diskusiu o definovaní toho, čo sme ochotní vnímať ako (digitálne spracované) „počítačové umenie“, čiže o kultúrno-spoločenský aspekt.

### Human-Computer Interaction

Je prekvapujúce, že kultúrno-spoločenskú perspektívu preferuje vo svojom výskume aj nová disciplína Human-Computer Interaction (HCI) (Bodker: 1995). V rámci nej bola vyvinutá tzv. teória aktivity, ktorá ozrejmuje základnú otázku nových médií, konkrétne interaktivitu a virtuálnu realitu. Obom už bolo venovaných mnoho publikácií a na ich adrese sa vyslovilo veľa rôznych, neraz extrémnych názorov. Práve preto im venujeme taký veľký priestor a pozornosť. Ako tvrdí bádateľ nových médií, ktorého zistenia a názory tu prezentujeme (Składanek, 2006: 148-155), teóriu aktivity antropológa E. Hutchinsa uviedli do HCI škandinávski odborníci a výsledky ich práce sú aj jedným z najzávažnejších prínosov európskeho myslenia do novej disciplíny (HCI) rozvíjanej najmä v americkom vedeckom prostredí. Základom teórie aktivity sú koncepcie L. Wygotskeho, A. Leontieva a J. Piageta. Všetci traja vo svojich tézach zdôrazňovali existenciu vzťahov medzi poznaním a kultúrno-spoločenskou realitou na jednej strane a aktivitou ako základnou jednotkou analýzy na strane druhej. Hlavnou implikáciou tejto idey je uvedenie viacerých mediantov, sprostredkovateľov – t. j. jazyka, štruktúry spoločenských noriem a technológií – medzi poznávajúci/konajúci podmet a predmet poznávania/konania. (S touto ideou sa spája aj snaha polemizovať s Benjaminovou koncepciou straty aury u reprodukovanej umeleckého diela.)

Nebudeme prezentovať trojúrovňový model ľudského konania vypracovaný tzv. aktívnou psychológiou, chceme iba zdôrazniť význam jeho predpokladaných rekonfigurácií, čiže prechádzania mechanických, automatických myšlienkových postupov na úroveň konceptualizovaných, teda uvedomelých postupov, a opačne.

Z toho následne vyplýva predstava o možnosti externalizácie mentálnych aktivít, a naopak, internalizácie aktivít externých. V súvislosti so skúmaním interaktivity človeka a počítača je príkladom prvého procesu mentálna simulácia (interakcie s predmetmi fyzického sveta nie je nevyhnutné testovať skutočnou manipuláciou s nimi). K procesu internalizácie dochádza napríklad v súvislosti s vizuálnymi predstavami (imagining) alebo pri konštruovaní mentálnej reprezentácie mesta (tzv. mentálne mapy) a pod.

Externalizácia je nutná vtedy, keď sa objavuje potreba kolektívnej aktivity, je teda fundamentom spoločenskej komunikácie. Dôležité je napokon vymedziť, do akej miery je správanie človeka ukotvené v kultúrno-spoločenskej praxi, a ako človek, využívajúc aparát (svojich mentálnych štruktúr a civilizačno-kultúrnych výdobytkov), neustále transformuje vzťahy medzi predmetmi, pochádzajúcimi z rôznych svetov. Ľudské konanie sa môže v rámci všeobecnej kategórie aktivity/konania v závislosti od situácie realizovať v mentálnom, kultúrno-spoločenskom a fyzickom priestore a môže sa týkať mentálnych reprezentácií, exteriérových reprezentácií (artefakty kultúry) a taktiež objektov fyzického sveta. Teória aktivity vníma človeka ako subjekt, ktorý neustále rekonfiguruje prostredie, v ktorom žije. (A asi, ako dokazujú neurobiologické výskumy, dokáže im flexibilne prispôbiť svoje kognitívne schopnosti, teda fungovanie mozgu).

Pre túto aktivitu je nesmierne dôležitý aparát, ktorý sa na spomínané transformovanie používa: predmety, konštrukcie, procesy rôzneho druhu, výtvary techniky, fyzikálne objekty, jazyk, texty kultúry, výroky, organizačne štruktúry, ako aj reprezentácie rôzneho druhu a mentálne modely. Aparát a artefakty sú nevyhnutnými mediátormi vzťahov medzi podmetom a predmetom konania (komunikácie), pretože formujú podobu našich interakcií s prostredím a ostatnými ľuďmi. V súlade s procesmi internalizácie a externalizácie ovplyvňujú taktiež naše chápanie týchto interakcií, a teda aj sveta, v ktorom žijeme (podoba jeho mentálnej konštrukcie je odvodeninou konštrukcií a spoločensko-kultúrnych interakcií.) A napokon aparát kumuluje v sebe aj praktickú stránku jeho používania, teda podlieha stálemu procesu zdokonaľovania. Podstatou aparátu sú tak nielen štrukturálne črty, ale aj princípy jeho použitia, z čoho je zrejmé, že charakteristika aparátu je v úzkom vzťahu s kultúrno-spoločenským kontextom.

### **Jazyk nových médií a HCI**

Skratku HCI Lev Manovich rozvíja v monumentálnej publikácii *The Language of New Media* (2001, 2006) ako Human Computer Interface, čím nielen signalizuje vývoj počítačových programov a ich možnosti, ale aj upozorňuje na fakt, že počiatočne neinteraktívne interfaces užívateľa počítača sa zmenili na interaktívne. Teda tie, s ktorými mali skúsenosti „pamätníci“, spojené s praxou tzv. podprogramov, v ktorých „príkazy“ boli súčasťou textového súboru inštrukcií a užívateľ sa nezúčastňoval na procese spracovávaní dát, keďže výsledky úlohy, riešenej pomocou analytického stroja-počítača sa k nemu dostávali post factum, teda v podobe vytlačenej správy. Dnes sú interaktívne, pretože užívateľ v reálnom čase práce na počítači manipuluje s informáciou, ktorú pozoruje na obrazovke. Objekt, viditeľný na obrazovke počítača (matematická úloha, fotografia, písaný text, mapa a pod.), na ktorom užívateľ momentálne pracuje, sa už automaticky stáva interaktívnym. Pre L. Manovicha sa interaktivita v prípade počítačových, digitálnych médií stáva tautologickým pojmom, preto navrhuje uvažovať o rôznych typoch interaktívnych štruktúr a operácií, a síce: interaktivite voľby menu, škálovaní, simulácii, obraze-interface, obraze-inštrumente (aparáte). Interaktivita sa teda v nových médiách už netýka doslovnej fyzickej „interakcie“ (klikanie, otváranie spojenia/portov, pohyb tela), ale

deje sa na úrovni psychologickej interakcie. Ide o psychologické procesy dopĺňovania chýbajúcich informácií, formulovania hypotéz, aktualizovania známych informácií/dát a identifikácií, ktoré sú nevyhnuté k tomu, aby človek porozumel akémukol'vek textu či obrazu. A teda pojem „interaktívne médiá“, obmedzovaný len na médiá počítačové, môže viesť k omylu, teda k stotožňovaniu interaktivity s objektívne existujúcou (v počítačovom programe) štruktúrou interaktívnych spojov/prepojení. „Psychologická interaktivita“ je tu chápaná ako exponovanie aktívnych mentálnych procesov, čo predstavujeme aktualizovaním výsledkov „teórie aktivity“.

### Jazyk nových médií a interaktivita

Podľa Leva Manovicha je doslovné chápanie interaktivity najnovším príkladom širšej tendencie externalizácie psychického života, procesu, v ktorom nové mediálne technológie – fotografia, film, virtuálna realita – zohrali hlavnú úlohu. Odvoláva sa tu na teoretikov a praktikov nových médií (F. Galtona, ktorý objavil techniku fotografickej montáže [70. roky 19. storočia], H. Munsterbergera, S. Ejzenštejna a J. Laniera), podľa ktorých technológie externalizujú a objektivizujú ľudský um. Munsterberger (1916) tvrdil, že esenciou filmu je možnosť predstavovania, opakovania alebo „objektivizovania“ rôznych mentálnych funkcií na filmovom plátne, pretože filmová dráma sa riadi zákonmi rozumu a nie zákonmi (vonkajšieho) sveta. Ejzenštejn si zasa kládol otázku, či sa dá použiť film na externalizáciu a kontrolu myslenia. V tejto súvislosti L. Manovich hovorí o režisérovom experimentovaní s filmovou adaptáciou Marxovho Kapitálu. Ejzenštejn chcel oboznámiť diváka s princípmi marxistickej dialektiky cestou vizuálnych ekvivalentov tézy a antitézy takým spôsobom, aby divák sám dospel k syntéze, teda správnej konklúzii, dopredu naprogramovanej režisérom (a to by už mohla byť fáza aktivít spojených s interiorizáciou/internalizáciou). Úskalia procesov externalizácie myslenia (opísaného pomocou predstavy kognitívnych vied o izomorfizme reprezentácií a mentálnych funkcií s externalizovanými vizuálnymi efektmi: skladanie obrazov na seba, strih sekvencií) spočívajú v tom, že to, čo kedysi patrilo do sféry neopakovateľného a individuálneho, sa stáva štandardným. To, čo bolo individuálnym, unikátnym mentálnym procesom, sa stáva verejným priestorom. Intímne/vnútorne procesy a reprezentácie, kedysi neprístupné pozorovaniu, sa „vyťahujú z hlavy“ (ako hovorí L. Manovich) a umiestňujú mimo nej – v podobe náčrtov, fotografií a iných vizuálnych foriem. A preto sa o nich môže ihneď verejne diskutovať, možno ich štandardizovať, distribuovať a pod. Práve samotný princíp hyperspojení interaktívnych počítačových médií vyvoláva proces spredmetnenia asociatívnej schopnosti ľudského myslenia, ktorý považujeme za jeho prirodzenú črtu. A teda mentálne procesy – reflektovanie, riešenie problémov, pamätanie si a asociovanie – sa už neodohrávajú vnútri mysle, ale sú obmedzené na voľbu nového prepojenia, nového obrázku a pod. Tento názor podporuje zásadné používanie termínu hypermediálny artefakt, ktorý je týmto spôsobom prístupný (tak tvorcovi, ako prijímateľovi).

Zmenu myslenia, navodenú procesom jeho externalizácie, L. Manovich spája s novými návykmi používateľov programovateľných médií, ktoré vedú k vystriedaniu tradičnej recepcie obrazov a literatúry. Ide o vyvolávanie si v pamäti kedysi už čítaného a vi-

deného alebo postupné obohacovanie predstavivosti v procese čítania – „kedysi čítajúc román alebo báseň, sme mysleli na predchádzajúce/nasledujúce strofy, aktualizovali si sme obrazy, spomienky. Teraz nás interaktívne médiá nútia kliknúť na podčiarknutú vetu, len aby sme prešli k inej vete, sme nútení nasledovať dopredu naprogramované, objektívne existujúce asociácie... sme nútení preberať štruktúry cudzej mysle za svoje“ (Manovich: 2006: 135) . Interaktívne médiá nás vedú k polemizovaniu alebo stotožňovaniu sa s cudzou štruktúrou mentálnych predstáv. A v prípade umenia nových médií sme nútení k pohybu po mentálnych cestách tvorcov/autorov. A teda napriek bádateľmi priveľmi vyzdvihovaného významu úlohy interaktivity, teda najmä úlohy aktivity používateľa pre vznik „novomediálneho diela“, existencia dopredu naprogramovaných asociácií je argumentom v prospech predstavy o tom, že tvorca použitím nových, programovateľných médií, vytvára artefakt, resp. hypermediálny artefakt, ktorý používateľ musí sledovať a nasledovať. (Táto praktika sa v súčasnej kultúrnej komunikácii úspešne zažíva, avšak stále častejšie prostredníctvom mobilných elektronických zariadení, a nie cez počítač) A z tohto dôvodu napríklad maďarský autor hypertextu sprístupňuje používateľovi navigačnú mapu (Golem, net.).

„Dôslednejšie“, ako je koncipovaná Manovichova predstava o degradovaní, spredmetňovaní myšlienkových pochodov autora, je prepracovaná koncepcia Human-Computer Interaction (HIC), pretože externalizovaná myšlienka podlieha opätovnej internalizácii a zabezpečuje komunikáciu.

Zdá sa totiž, že spredmetnené myšlienkové pochody cudzej mysle, ktoré sme nútení prijať za svoje, sa v literárnej tvorbe využívajú a môžu podliehať reflexii, asociáciám a rekonfigurácii, teda aj spätnej internalizácii. Inak povedané, mediálne povedomie sme už mohli sledovať (aj v tlačenej literatúre), avšak jej tvorcovia vynakladali pomerne veľa úsilia na to, aby boli pred čitateľom skryté a tajomné (dlho bol takto vnímaný Pamiętnik znaleziony w Saragossie Jana Potockého – orig. Manuscrit trouvée ř Saragosse). Alebo naopak možno povedať, že až nezvyk pracovať s programovateľným médiom dodatočne nastolil otázku odhaľovania štruktúry či „staviteľskej aktivity“, sprevádzajúcej tvorivé postupy autorov. Tento smer uvažovania podporuje (nielen) hypertext Koniec swiata wgl. Emeryka, v ktorom sa Radoslaw Nowakowski k otázke štruktúrovania myšlienkových pochodov niekoľkokrát vracia a konfrontuje ju s novým, programovateľným médiom – počítačom, resp. hypertextovým programom. A napokon, aj koncepty vizualizácie štruktúr hypertextových uzlov (Mark Bernstein: net.) či praktické pripájanie navigačných máp k literárnym hypertextom sú akýmsi priznaním sa pred čitateľom/používateľom k potrebe externalizácie a spredmetnenia štruktúry (architektúry), podľa ktorej nasledujú fragmenty – linky hypertextu ako smeru postupovania tvorivej mysle. V tejto súvislosti je veľmi lákavý názor anglického bádateľa Chrisa Fritha (2011), podľa ktorého tvorivosť nie je izolovaná od vonkajšieho sveta, ale naopak vzniká len v neustálom procese konfrontovania (modelu) predstavy o svete s neustále mozgom registrovanými novými údajmi o ňom a následným opravovaním/zdokonaľovaním predchádzajúcej predstavy. Je teda lákavé interpretovať tento názor v kontexte umeleckej tvorivosti v tom zmysle, že tvorivá myšlienka nesídlí v mozgu, v duši autora a nevzni-

ká len vďaka jeho genialite, ale k záverečnej podobe speje cestou náčrtov, zápiskov, ktoré dokumentujú proces konfrontácie, resp. polemizovania so svetom, aký tvorca pozná, a ktorým chce, vzhľadom na svoje skúsenosti a znalosti vstupovať do poznatkov a skúseností iných ľudí, resp. umenia (umeleckej tradície, literárneho kánonu, umeleckých výziev a pod.), ako aj vedy či politiky...

### Hypermediá : sieťová spoločnosť

Hlavnou stratégiou tejto štúdie je pozorovať vzťah evolučných zmien literatúry/kultúry i spoločnosti ako spôsobu sondovania do problematiky literatúry a kultúrnej komunikácie v nových médiách, resp. hypermediách. Pre digitálne, zosieťované médiá, a teda aj novomediálne dielo, to budú okrem už spomenutých najmä praktiky komunikácie v sieťovej spoločnosti. Problematickým ostáva, ako, a či vôbec existujú možnosti usúvzťažnenia spoločenských vzťahov, resp. zmeny spoločenskej praxe (spojené s používaním rôznych médií) s istými objektívne sledovateľnými kategóriami. Sledovanie sa totiž v kontexte kultúrnych aspektov literatúry, známej a podnetnej Lotmanovej sémiosféry javí dnes ako príliš všeobecné, náročné, ak nie až nerealizovateľné (keďže verifikácia poznatkov je vzhľadom na nesúmerateľný výskum v oblasti humanitných vied subjektívna). A navyše sa zdá, že priame sledovanie symbolických reprezentácií, v našom regióne doposiaľ vytvorených novomediálnych dielach, je vhodné skôr pre kauzálne štúdie a interpretácie, nie je však dostatočne preskúmané pre potreby načrtávania „perspektív“.

V známej publikácii *The Rise of the Network Society* Manuel Castells (1996) zbavuje problematiku zmien spoločnosti nežiaducej subjektivity a neverifikovateľného konštruktivismu tak, že sa spolieha na zistenia odborníka na sociálne vedy Davida Harveya. Podľa neho je v spomínanej súvislosti vhodné využiť materialistickú argumentáciu, z ktorej je zrejmé, že objektívne uchopenie – napríklad priestoru a času – je vytvárané cestou materiálnej praxe a procesov slúžiacich na reprodukciu života spoločnosti. (Castells: 412)

Podobný názor na usúvzťažnenie problematiky symbolických reprezentácií, ekonómie a spoločenskej /sociálnej praxe sieťovej spoločnosti nachádzame aj v publikácii odborníka na výskum diskurzov, Jana van Dijka (2010).

Inšpiratívnym je Castellsovo upozornenie na význam vzťahov a interakcií medzi sieťovými a inštitucionálnymi tokmi, teda ako spolu s prúdom inštitucionálnych interakcií fungujú spravované v sieťach toky kapitálu, informácií, technológií, obrazov, zvukov a symbolov.

V danej súvislosti bádateľ sleduje dominantné spoločenské procesy týchto presunov, ktoré sú predikované dominantnými sociálnymi štruktúrami. Tie sú charakterizované prostredníctvom: 1. hmotnej podpory, teda počítačového vybavenia, 2. uzlov a koncentrátorov (hubs), pre ktoré bázu vytvárajú elektronické siete, 3. priestorovou organizáciou dominantných (riadiacich) elít a štýlov ich fungovania.

Aké symbolické manifestácie/podoby nadobúdajú dominantné sociálne štruktúry pre sociálnu prax, spojenú s fungovaním literatúry, resp. s procesom transmisie symbolických reprezentácií, obrazov, informácií, kapitálov a technológií?



Vzhľadom na stratégiu preferovanú v tejto kapitole: „načrtnúť“ perspektívy skúmania novomediálneho diela, resp. hypermediálneho artefaktu v procese transmisie textov a obrazov v sieťovej spoločnosti, sa do popredia dostávajú nasledovné implikácie:

1. a) počítačové umenie/literatúra, digitalizácia literárnych/umeleckých diel, odborných prác a odborných časopisov;
2. a) on-line prístup k nim, digitálne archívy, čítačky elektronických kníh, iPad ako multimediálna hračka i hypermediálny artefakt, CMC (Computer-mediated communication),  
b) internetové predajne kníh (prvá založená v r. 1994 Jeffreyom Prestonom Bezosom – firma Amazon, dnes jeden z centrálnych uzlov internetovej distribúcie e-kníh),  
c) miesta (ako procesu premiestňovania textov a stretnutí autorov s čitateľmi) rozhodujúcich o vydavateľských stratégiách na knižných trhoch;
3. a) fungovanie vydavateľstiev ako obchodných podnikov,  
b) fungovanie vedeckých a kultúrnych inštitúcií a v nadradenom postavení k nim manažérskych elít (neúmerné rozhodovacie kompetencie používania finančných prostriedkov bez znášania následkov nesprávnych dlhodobých rozhodnutí pre možnosti invenčného fungovania kultúry),  
c) rankingové hodnotenia odborných publikácií o umení/literatúre ako súčasť manažérskeho štýlu riadenia kultúry a vedy.

Ako uvádza Castells, politické rozhodnutia, týkajúce sa vývoja informatickej spoločnosti (v konkrétnych štátoch) v podstate stroskotali. Kapitál potrebný na výskum a vývoj digitálnych technológií (limitom bola pamäť počítačov a pomalé sieťové spoje) mohli zhromaždiť a poskytnúť až nadnárodné finančné spoločnosti, ktoré vlastnili nielen masmediálne a telekomunikačné vydavateľské trhy a trh videohier, ale ráтали aj s patričným ziskom. A preto technologické inovácie, zamerané na vytváranie literatúry/umenia sú takmer nulové, avšak v procesoch zmien sieťovej spoločnosti niektoré sociálne procesy už nie sú celkom stratené, hoci sú periférne (politika, e-demokracia, moc a právo). Podrobne sa týmto otázkam venujú bádatelia v štátoch s väčším prepätím internetových pripojení a mobilných zariadení na obyvateľov a ich domácnosti, ako je tomu na Slovensku (Lessig, Levinson, van Rijk).

### **Umenie na perifériách komunikačných tokov a technologických inovácií**

Hoci pre tvorbu umeleckých/ literárnych diel nebol vytvorený žiaden zvláštny, exkluzívny softvér, niektorí výtvarníci a programátori sa pohrávali so softvéromi pre textové súbory, a pre ich umelecké aktivity sa zaužívalo pomenovanie software Art i netArt. Známa je iniciatíva umeleckého využívania programu PowerPointových prezentácií. Literárnej tradícii najbližšie využívané digitálne možnosti počítača sú tzv. hypertextové fikcie, písané v jazyku HTML alebo Storyspace. Za literárne hypertexty boli totiž čitateľmi označené projekty, zrealizované v Storyspace, o ktorých bádatel'ka M. Ryanová

uvádza, že na vytvorenie myšlienkovvej predstavy textu využívajú digitálne inštrumentárium (tools) ( Ryan: 2006: 137). Inak povedané, v prípade Storyspace ide o inštrumentárium, ktoré primárne podporuje tvorbu rôznych lineárnych a nelineárnych textov. A je to hlavne softvér, ktorý mal zjednodušiť etapu prípravných činností, smerujúcich k textovej výstavbe na základe nelineárnych a ešte neusporiadaných textových a vizuálnych fragmentov i elementov (obr. 1, Ted Nelson) konečnej podoby budúceho textu (v konečnej podobe aj lineárneho textu). Keďže niekoľko projektov, zrealizovaných v programe Storyspace získalo ohlas a obdiv čitateľov, sú aj v odbornej literatúre prezentované ako literárne hypertexty – najznámejšie projekty: Afternoon (M. Joyce), Victory Garden (S. Mouldroph) a Patchwork Girl (Shelly Jacksonová). Túto premisu potvrdzuje empirická skúsenosť prechádzania niektorými literárnymi hypertextmi, pretože autorom, zdá sa, ide nielen o domyslené, dopísané/skončené dielo, ale viac o zárodočné vrstvy literárneho textu, na čo odkazuje napríklad samotný názov maďarského hypertextu Golem (jeden z jeho významov je „zárodok“, vytváril ho v rokoch od 1997 do 2005 maďarský spisovateľ P. Farkas). Tento stav nepriamo vysvetľuje, prečo používateľ/čitateľ takýchto projektov má podľa koncepcie Aarsetha nielen exploračnú a interpretačnú úlohu, ale často bádateľmi zdôrazňovanú, a uvádzanú ako podstatnú tiež konfiguračnú úlohu, predstavujúcu čitateľom vytvorenú/konštruovanú ideu, podľa ktorej skladá/aranžuje usporiadanie elementov čítaného hypertextu. A v najuznávanejšom poľskom projekte Nowakowského: Koniec świata według Emeryka sa nachádza množstvo verbalizovaných návratov k procesu vytvárania textu a analyzovania tohto procesu.

Internetovou interaktívnou literárnou formou sa mohli stať – avšak záujem o ne sa asi už vyčerpal – projekty na báze blogov. Poľské projekty analyzovala v kontexte hypertextuálnej poetiky Anna Nasilowska (2006a). Išlo najmä o projekty, ktoré začali vznikáť ako blogy, a následne boli v upravenej podobe publikované knižne (pod pseudonymom A. Wierny: Matka mojego dziecka; K. Kofty: Krótka historia Iwony Tramp a úspešný bestseller, inšpirovaný internetovou komunikáciou J. L. Wiśniewskeho: S@motność w Sieci). Tieto a ďalšie texty umiestnené na internete však nezískali v kruhu znalcov Libernetu (Marecki, 2003) vysoké, ale naopak negatívne ohodnotenie. Napriek tomu bádateľka konštatuje, že z poľskej kultúry sa nevytratil záujem o literárnu komunikáciu, ale začal sa objavovať na takých miestach a v takých kruhoch, ktoré doteraz neboli priestorom tradičnej literárnej recepcie, pretože tradičný priestor sa, naopak, pod tlakom komercializácie a masovej kultúry, zužuje a zmenšuje. Podľa nej nový prostriedok komunikácie vedie k relativizácii, ba dokonca k obchádzaniu určitých pravidiel tradičného literárneho diskurzu. V konkrétnych uvádzaných prípadoch ide o prehodnocovanie emotionality v literatúre (nízko hodnotenej v kultúre tlačenej knihy, tlačenej literatúry), o prehodnocovanie prítomnosti tematiky tehotenstva a rodovej problematiky a ich spájania s tzv. ženskou literatúrou, a napokon i o možnosť výmeny/striedania úlohy medzi autorom-umelcom a neumelcom-čitateľom.

Prekračovanie týchto obmedzení môže na literárnu komunikáciu pôsobiť osviežujúco a napokon nejde ani o absolútne príkazy v podobe literárnych princípov, ani o úplne neznáme „porušovanie hraníc“ medzi napríklad populárnou a avantgardnou kultúrou.

V širších súvislostiach sa autorke ako problematický javí (a je potrebné s ňou súhlasiť) postmodernizmom propagovaný zánik hierarchickej kategorizácie literatúry (spolu s exponovaním tzv. vysokej literatúry). Naozaj platí, že hranica úplne zmizla? Zrejme musíme pochybovať, zatiaľ totiž kódy literárnosti a jemnejšie povedané „rôznorodé kódy internetovej komunikácie vzájomne diskutujú“ (Nasiłowska, 2006b) a proces „diskusie“ medzi nimi v rámci obhajovania svojich pozícií a vzťahov napokon pozvoľne pokračuje.

Opačný pohľad, aspekt možných strát, ktoré prináša kultúre tzv. tvorivosť zdola v internete (skúsenosti v súvislosti s Web.2.0) prezentuje americký autor Andrew Keen. Podľa neho prax výmeny úlohy tvorca a prijímateľa je obdobou kultu amaterizmu (Keen: 2007), ktorý na vysokú, inštitucionalizovanú kultúru pôsobí deštruktívne. Svoju tézu autor podopiera príkladmi bankrotov fonografických firiem, kultových obchodov s hudobníkmi, poukazuje na finančné ohrozenie seriózných novín, filmových štúdií, vydavateľstiev, ktoré sú dôsledkom slobodného prístupu prostredníctvom internetu napríklad k hudbe, informáciám a pod. Sprievodným javom úpadku je poklesnutá umelecká produkcia a neoverené informácie, pripravované nie odborníkom, ale diletantom, a aj unikanie finančných prostriedkov do rúk majiteľov internetových portálov.

Za týmito názormi o. i. stojí aj skúsenosť autora s podieľaním sa na výskumných projektoch, realizovaných v Kremíkovej doline, a teda skúsenosť spolupráce so znalcami, či inak povedané so špičkovými odborníkmi. Preto neprofesionálne tvorivé zásahy „zdola“ vníma ako úpadok.

Zaujímavejšie však je, ktoré aktivity majú širšie kultúrne súvislosti a ktoré treba zaradiť k novej, gramotnosti, napríklad screen literacy, súvisiacej so štýlom práce s počítačom a internetom nielen v biznise, ale aj v kultúre, vede alebo v každodennom živote. Niektorí bádatelia počas posledného desaťročia stihli už vo svojom skúmaní sieťovej spoločnosti svoje názory zjavne zmeniť. V tejto súvislosti sú príznačné názory Sharon Turkleovej (1995, 2010), ktorej (dlhodobý) psychologicky zameraný výskum komunikácie prostredníctvom počítača (a internetu) doviedol bádatelku k zmene optimistického vzťahu k digitálnym technológiám na menej zhovievavý postoj (napríklad k umelej inteligencii a ohrozeniu psychiky človeka ponechaného na komunikáciu „najmä“ s počítačom a nie s iným človekom.).

V interaktívnom (kolektívnom a kolaboratívnom) písaní literárnych textov, iniciovaných blogermi, je možné nachádzať tak pozitívne nadväzovanie na tradíciu kyberpunku, jeho subkultúry, ako aj spolupráce hackerov (na vypracúvaní a zdokonaľovaní softvérov). A najmä demokratizáciu tvorby, ako dokazuje zástanca Free Software A. Lessing. A napokon, predlžovanie uplatnenia v sieti konkrétnou lokálnou kultúrou pestovaných sociálnych a kultúrnych procesov (Castells, van Dijk). Z toho pohľadu je pozoruhodné, že ak v poľskom internete vzniklo aspoň niekoľko interaktívnych textov a blogy sa stali predlohou pre printovú prózu či divadelné predstavenie a v Česku aj Maďarsku boli realizované kolaboratívne projekty písania, ktoré moderoval spisovateľ, žiaden slovenský projekt zatiaľ nevyvolal pozornosť lokálnej odbornej verejnosti. Za zmienku tu však stoja: kolaboratívna publikácia *Medzi kvapkami dažďa* (2009), ktorá sa opiera o primárne internetový žáner, autorský blog Jozefa Bednára (blog.sme.sk) a do printovej po-

doby bola dovedená za spolupráce s fotografom Tiborom Huszárom. Novou platformou pre literárnu komunikáciu vytvorili iniciátori (M. Rehuš, J. Repický) internetového časopisu Kloaka (<http://kloaka.membrana.sk/>, ktorý je otvorený pre „experimentálnu a netradičnú tvorbu“ (hádam aj na hypetmediálne artefakty?).

Prívetmi prvoplánové a náhodné je komparatívne zistenie, že ak v poľskej literárnej tradícii existovala fragmentárna a „na pokračovanie“ dotváraná silvická (vo význame silva rerum) forma amatérskej literárnej expresie (avšak aj explorácie prístupných literárnych diel či domáceho archívu), v slovenskej literatúre obdobná forma nie je známa či používaná. Je napokon zaujímavé, ako mohlo byť – vo všeobecnosti či v našom geopriestore – interaktívne blogové písanie literárnych textov (kolaboratívne/kolektívne písanie) podoprotvané modelmi komunikácie, ktoré ich bádatelia popisujú ako vzorce informačných tokov (van Dijk: 21).

### Diferencovanie informačných tokov: kolektívne písanie

Typológia informačných tokov (J. Bordewijk, Ben Van Kamm: 1982) obsahuje štyri vzory a vyčleňuje: alokúciu, konzultáciu, registráciu a konverzáciu.

V nových médiách podľa bádateľov dochádza k zoslabovaniu alokúcie, ktorá sa typologicky vzťahuje na staré médiá a posledné tri toky sa v nich naopak vyvíjajú a posilňujú (svoju intenzitu). Nové médiá sú stále interaktívnejšie a sieťovo integrovanejšie, čo vedie k postupnej nivelizácii rozdielov medzi médiami masovokomunikačnými (kníhtlač, rádio, televízia) a informačnými (CMC, internet).

Logicky by sa dalo predpokladať, že proces tvorby kolektívneho (literárneho) textu, realizovaný na internete, (možno) bude kopírovať túto tendenciu. Zdá sa však, že opak je pravdou. („nulové pôsobenie média“?). A to aj napriek tomu, že pri zmene starého (tlač, vydavateľstvo) média na nové (počítač, internet) sa tvorca stretáva s čitateľom už v procese tvorby (pred prípadným ingerovaním vydavateľa). K zníženiu sily alokúcie, teda k obmedzeniu jednosmerného toku informácie od autora k čitateľovi, však predsa dochádza, čitateľ je prizvaný, aby dopisoval fragmenty textu. A teda informácie plynú aj opačným smerom – od čitateľa k autorovi – a ovplyvňujú aj proces rozhodovania. Už v etape voľby témy či plánovania príbehu (registrácia, teda zbieranie informácií v centre) ide nielen o informácie, týkajúce sa čitateľského vkusu, ale aj o bezprostrednú účasť na výbere (témy, alebo konkrétnej realizácii nasledujúcej kapitoly – ak sú volené napríklad v čitateľskej súťaži).

Ako „centálna autorita“, ktorá nerealizuje vzor konzultácie, ale stále trvá pri vzore alokúcie, pôsobili moderátori kolaboratívneho písania. Totiž blogger, redaktor vydavateľstva, iniciátor projektu, či skúsený autor len pripúšťal účastníkov alebo pozorovateľov projektu k procesu selekcie a voľby ďalších fragmentov, realizovania motívov – a teda informácií) alebo (ako R. Nowakowski) pridával na okraj poznámky, ktoré „dokumentovali“ etapu „internetového života“ diela (počas ktorej autor pozýval na svoju web-stránku internautov), avšak úloha konzultantov nemala veľkú šancu na realizáciu. Prísun informácií, ktoré boli zrealizované v odlišnom než textovom médiu nebol totiž frekvento-

vaný (inak tomu bolo v prípade autorských tradícií avantgardy nasledujúcich hypermediálnych artefaktoch, ako napríklad Afternoon).

Okrem toho, tok informácií autora/moderátora sa v podstate môže len veľmi málo líšiť od toku informácií ostatných účastníkov hypermediálneho projektu. A teda konverzácia, výmena informácií, založená na hľadaní partnerov mimo tvorcov, zúčastnených „v centre“, zvyčajne v podobných projektoch zaostáva. Je to stále „len“ osobná skúsenosť, existenciálne pocity a potenciálne veľmi „podobná“ literárna i kultúrna tradícia. Konzultácia je obmedzená, pretože moderuje bloger alebo moderátor či iniciátor projektu, teda neustále z centrálnej pozície a pri konzultácii mimo neho, medzi ostatnými účastníkmi, nie je získavanie dôležitých informácií automaticky garantom úspechu podujatia. Očakávaný transfer väčšieho množstva informácií od väčšieho množstva účastníkov z rôznych sociálnych sfér sa síce konal, avšak k „zázračnému“ integrovaniu nedochádzalo. Dalo by sa povedať, že selekcia informácií je obmedzená na jeden aspekt, a navyše výber spomedzi príbuzných informácií, teda informačné toky, pochádzajúce z jedného (informačného) kanálu, neviedli pri vznikaní internetových kolaboratívnych textov k vytvoreniu integrovanej siete (autorov). Autorov schopných inovatívnych riešení ako sa to občas podarí kolaborantom participujúcim na vedeckých výskumných projektoch.

Samotný proces spolupráce viacerých autorov a aktívne používanie ich informácií teda negarantovalo vznik integrovanej siete. Preto nebolo nástrojom pre úspešné využitie/spracovanie inovácie, nastolenej iniciátorom projektu, akú pokus multiplikovať autora v procese tvorby určite predstavoval. A preto nebude asi priveľmi odvážne tvrdenie, že ak by sa do kolektívnej aktivity zapojili účastníci, ktorí majú predpoklady realizovať a naplniť všetky vzory/typy informačných tokov v súlade s intenzitou, akú nadobúdajú v nových médiách a taktiež ovládajú zručnosti používať hypermédiu aj na úrovni technického systému (Van Dusek 2011: 42), šanca na kladné hodnotenie projektu čitateľmi by sa zvyšovala. Nové médiá, internet v súvislostiach kolaboratívnej tvorby textu, v podstate nemenili postupy starých médií. Je však potvrdené umeleckou praxou, že zručnosť pracovať „v materiáli“ a zvládnutie média pre úspešnú realizáciu stanoveného zámeru môže predikovať aj umeleckú úspešnosť a hodnotu. Približne takým spôsobom, ako napríklad nedávno v tandeme Lem - Głowacki, kedy vzájomná korešpondencia (2011) získala veľmi priaznivý ohlas kritiky.

Napriek tomu, že inovácia v podobe kolektívnej tvorby literárneho textu v digitálnom médiu (made digitally) bola (nielen v Poľsku, Česku alebo v Maďarsku) neúspešná a nezískala si pozitívny záujem kritiky ani čitateľov, stále tu ostáva otázka, aký bol cieľ a s ním spojené očakávania, ako boli nastavené predstavy o „literárnosti“ alebo umeleckej hodnote. Alebo išlo len o demokratizáciu umenia? O nabúravanie praxe elitárskej činnosti, literárnej tvorby prostredníctvom demokratizácie umenia? A narúšanie vysokého umenia populárnym?

Tieto otázky ostávajú aktuálne, hoci v podstate zrejme išlo len o vyskúšanie hypermédiu. V prvom prípade ako istej zručnosti používateľa digitálneho inštrumentária (tools), v druhom ako fundovaných kultúrnych postupov, ktoré sú známe ako

hackerská kultúra. V prvom význame ide v podstate o zručnosti a chuť zapojiť sa do systému komunikácie prostredníctvom počítačovej siete (CMC). Z hľadiska systémových technických zručností išlo o jednoduchú činnosť, analogickú s posielaním elektronickej pošty a prihlasovaním sa do lokálneho uzlu alebo inak povedané do sociálnej siete či blogovej diskusie. Tento smer uvažovania vedie k sledovaniu stále jednoduchších softvérových aplikácií, ktoré čoraz viac integrujú nové a staré médiá a zjednodušujú vstupovanie používateľa do integrovaných sietí. Ide tu nielen o elektronické čítačky kníh (e-books), ktorých prednosťou je zatiaľ bleskurýchle získavanie nových kníh (spojením producenta čítačiek a vydavateľstiev) z internetových obchodov (Amazon + KINDL, e-books od iných predajcov treba kvôli trhovej konkurencii, prácne konvertovať, niekedy softvér čítačky aj tak blokuje ich komfortné používanie: nedajú sa zväčšovať písmená, ani plnohodnotne využívať vizuálne rozlíšenie a zmeny usporiadania na obrazovke). Ale ide najmä o (najnovšie) aplikácie komunikačných technológií v aPadoch. Tie totiž konečne umožňujú používanie hypertextov bez veľkých softvérových obmedzení (známe, pre používateľov nekomfortné prepájanie dvoch počítačov, počítača a digitálneho fotoaparátu či videokamery a pod.). Používateľ môže jednoducho sledovať internetové verzie printových novín, čítať e-books, sledovať internetovú televíziu, audiovizuálne nahrávky, sledovať dianie na Facebooku, svoju elektronickú poštu, môže vytvárať videosnímky a spájať ich so svojimi poznámkami a so súbormi, kopírovanými z internetovej siete alebo z poštovej schránky. A to všetko v jednom prístroji, ktorý musí však byť sústavné zapojený do siete a je ovládaný dotykovým displejom (aPad sa pripája k internetovej sieti cez wi-fi pripojenie, teda je použiteľný všade, kde je voľný prístup na internet).

Napriek tomu, že používanie aPadu vyznieva veľmi optimisticky, a (možno) smeruje len k „potešeniu“ používateľa, ktoré sa, za predpokladu virtuózneho ovládania prístroja, podobá potešeniu z komponovania/aranžovania fotografií v rodinnom albume, v inom móde, aktualizuje činnosti spojené s komponovaním napríklad Tablíc Aby Wartburgom (Didi-Huberman: 2009). A dáva príležitosť pre aktívnu percepciu umenia či obsahov informácií a to smerom k performativite alebo pre cibrenie zručnosti pri ovládaní programov na prezentáciu výsledkov napríklad PP prezentácií.

Na inej úrovni a s iným cieľom však môžu byť užitočné v procese edukácie, ako to dokazujú ponuky a stratégie komunikovania so spoločnosťou európskych serverov, popularizujúcich vedecké poznatky, ako napríklad Xplora, The Royal Society, Wissenschaft im Dialog, Nauka w Polsce (Małgorzata Jaskowska:net.). Tie ponúkajú a sprístupňujú materiály pre vedcov, novinárov, učiteľov, študentov a pod. (napokon takto možno pripravovať aj „dejiny literatúry“ pre edukačné účely) a sú nástrojom pre elektronické odstraňovanie vedeckej odcudzenosti (bez potreby zaoberať sa autorskými právami).

Ak všetky tieto možnosti bude používateľ aPadu invenčne ovládať (a producent urobil všetko pre zjednodušenie používania prístroja), tak je možné, že takéto zariadenia ponúknu pre prezentovanie tvorby literárnych textov možnosti, porovnateľné s manipuláciou s Obrazom v digitálnom fotoaparáte, resp. pre manipuláciu s Obrazom v počítači.

## Záver

Cesta k hypermediálnemu artefaktu vedie jednak prostredníctvom manipulácie a experimentovania s technickými možnosťami digitálnych nástrojov, a (možno) aj prostredníctvom tvorby integrovaných informačných tokov (teda javov, vnímaných ako revolučné zmeny techniky a spoločnosti). Pre jej reflektovanie a chápanie jej socio-kultúrnych kontextov je potrebné sa odvolávať tak k procesom transdisciplinarity, ako aj k umeleckým procesom, zaužívaným v dejinách rôznych (tradičných) druhov umenia. A tiež cestou porovnávania zmien, napríklad v rámci kedysi extrémne odlišne koncipovaných „techné“, ktoré sa dnes „stretávajú“ v jednej, digitálnej techné, hľadať pre hypermediálne artefakty nové definície druhov a žánrov, pre ktoré sú fundamentálne: Obraz, Zvuk, (Animácia?). Text sa z nich nestráca, avšak oproti tlačenej podobe nadobúda nové charakteristiky: vizuálne a zvukové (audiovizuálne), a stále častejšie aj animačné. Hypermediálny artefakt nebude teda patriť primárne literatúre, avšak pred našimi očami sa asi menia praktiky, ktorými človek chce pokračovať v tvorbe príbehov, a módy ich rozprávania. Jednou z pozoruhodných praktík je prekonávanie tradície literárneho rozprávania príbehov vytvorenej v kultúre tlače a smerovanie ku kombináciám diskurzívnych a obrazových formátov narácie. Zdá sa totiž, že napríklad v kontexte vývoja/zmien v oblasti, ktorú nazveme obraznosťou slova, bude potrebné skúmať, ako budú odlišné systémy notácie (zapisovania textov, obrazov, animácie a zvuku) medzi sebou zápasit' a spolupracovať, teda polemizovať a negociovat' participovanie na tom, čo budeme pozorovať/vytvárať/používať na obrazovke počítača, aPod-u a pod. (aká bude podoba screen-slidov). Zdá sa, že empiricky pozorovateľné javy negociovania vážnosti tak jazykovej ako obrazovej kultúry a gramotnosti vo všadeprítomnej mobilnej komunikácii (Crystal:2010) nie sú nijaké nóvum. A v archaických dobách ich objavila aj Schmandt - Besserat (2007), podľa ktorej sa vývoj jazyka a obrazu vzájomne podporovali a ťahali dopredu. ■

## BIBLIOGRAFIA POUŽITÝCH PRÁC:

- AARSETH, E.(1997) *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimor: Hopkins University Press,
- BALCERZAN, E.(2009), *Widzialne i niewidzialne w sztuce słowa*, In: *Teksty Drugie*, 1-2 (115).
- BELTING, H. (2007), *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, Kraków: Universitas.
- BERGER, J. (1999), *O patrzenu (About Looking)*, Warszawa: ALETHEIA,
- BOURDIEU, P. (1990 /1965), *Photography: A Middle-BrowArt*, Cambridge: Polity Press,
- BOYD, B. (2011): *O pochodzeniu opowieści. Spojrzenie wstecz i perspektywy: ewolucja, literatura, krytyka*, In: *Teksty Drugie* (29) č.3.

- BURZYŃSKA ,A., MARKOWSKI, M. (2007), *Teorie literatury XXwieku*, Kraków: Znak,
- CASTELLS, M (1996), *The Rise of the Network Society*, New York: Wiley-Blackwell,
- CASTELLS, M., HIMANEN, P. (2009), *Spółczesność informacyjna i państwo dobrobytu*, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej,
- CASTELLS, M., (2003), *Internetowa galaxia. Refleksje nad internetem, biznesem i społeczeństwem*, Poznań: Rebis.
- CRYSTAL, D. (2001), *Language and the Internet*, Cambridge: University Press.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2008), *Obrazy mimo wszystko (Images in Spite of All)*. Kraków: Universitas .
- DIJK. Van, J.(2010), *Spółeczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci*, Warszawa:PWN
- DUSEK VAL. (2011), *Wprowadzenie do filozofii techniki*, Wydawnictwo WAM, Krakow.
- FRITH, CH. (2007, 2011): *Od mózgu do umysłu. Jak powstaje nasz wewnętrzny świat*, Warszawa:UW,
- FREIDENBERG, O. (2007), *Obraz i pojęcie*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego,
- GAWRYSIAK, P. (2008), *Cyfrowa rewolucja. Rozwoj cywilizacji informacyjnej*, Warszawa: PWN,
- GUT, A. (2009), *O relacji między myślą a językiem, Studium krytyczne stanowisk utożsamiających myśl z językiem*, Lublin: Towarzystwo Naukowe KUL,
- HOPFINGER, M. (2010): *Literatura i media. Po 1989roku*, Warszawa: Oficyna Naukowa,
- HUSZÁR, T. , BEDNÁR, J. (Foto: K. Acélová, M. Bystianský, F. Rozman, H. Varečková) (2009), *Medzi kvapkami dažďa - autizmu svet pravdy*, Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Matoda,
- KEEN. A. (2007), *Kult amatora. Jak internet niszczy kulture*, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne,
- KELEMEN, J. (2010), *Myslenie a stroj*, Bratislava:Kalligram,
- KULCSÁR-SZABÓ, Z. (2010), *Píšuce stroje in: World Literature Studies č.2*,
- LESSIG, L. (2009): *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitły w hybrydowej gospodarce*, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne
- LESSIG,L. (2005), *Free Culture. How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*, 2004. Pol. prekl.: *Wolna kultura*. Warszawa: WSzIP,
- LEWINSON,P.(2010), *Nowe nowe media*, Kraków: WAM,
- LOPES, D. McIVER (2010), *A Philosophy of Computer Art*, London, New York: Routledge,
- MANOVICH, L. (2001, 2006), *Język nowych mediów (The Language of New Media)*, Prekl. Piotr Cypryański, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne,



- MARECKI, P.(2004), Liternet.pl, Kraków: Rabid
- McLUHAN, M. (2001), Wybór tekstów, Poznań: Zys i s-ka,
- MIKO, F. (1982), Vedecko-technická revolúcia a literatúra, Bratislava: Tatran,
- NASIŁOWSKA, A. (2006a), Estetyka w dobie internetu. In: Teksty Drugie, roč. 100, č. 4,
- NASIŁOWSKA, A. (2006b), Hipertekstualna estetyka i literatura w dobie Internetu, In: Teksty Drugie, roč. 100, č. 4.
- NOWAKOWSKI, R. (2007), Koniec swiata według Emeryka , (CD), Kraków: Ha!art!
- ONG, J. W. (2006), Technologizace slova. Mluvená a psaná řeč, Praha: Karolinum.
- PINK, S. (2007), Doing Visual Ethnography: Images, Media and Representation in Research, Second Edition, London: SAGE,
- PLATON, (1990), Dialógy, Prekl. Július Špaňár Bratislava:Tatran,
- PRĘGOWSKI, M. P (2006), Między słowami. O wieloznaczności terminologii internetowej, In: Ł. Jonak, P. Mazurek, A. Tarkowski (ed.): Re: internet – społeczne aspekty medium. Polskie konteksty i interpretacje, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne,
- RANKOV, P. (2006), Informačná spoločnosť – perspektivy, paradoxy, problémy. Levice: LCA,
- RHEINGOLG, H. (2002), Smart mobs: the next social revolution, New York:Basic Books
- ROUILLE, A. (2007): Fotografia. Między dokumentem a sztuką współczesną, (La photographie. Entre document et art contemporain) Prel. Oskar Hedeman, Kraków: UNIVERSITAS,
- RUSNÁKOVÁ, K. (2006), História a teória mediálneho umenia na Slovensku, Bratislava: Vysoka škola výtvarných umení,
- RYAN, M. (2006), Avatars Of Story (Electronic Mediations), Minneapolis: University Of Minnesota Press
- SCHMANDT-BESSERAT, D. (2007), When Writing Met Art: From Symbol to Story, Texas: University of Texas Press
- SEARLE, J.R. (1994), Mysl, mozek a věda, Praha: Mladá fronta
- SKŁADANEK, M. (2008), Perspektywa społeczno-kulturowa w badaniach interakcji człowieka z komputerem. In: (ed). R.W. Kluszczyński, A. Zeidler-Janiszewska, Perspektywy badań nad kulturą, Łódź: Uniwersytet Łódzki,
- ZEIDLER-JANISZEWSKA, A. (2006), Kierunki zwrotu ikonycznego w naukach o kulturze, IN: Teksty Drugie, 4, (100),
- ZEIDLER-JANISZEWSKA, A. (2006),: Visual Culture Studies czy antropologicznie zorientowana Bildwissenschaft? In: : Teksty Drugie, 4, (100),
- VANDENDORPE, CH. (2006), Od papirusu do hypertextu. Esej o przemianach tekstu i lektury, Warszawa:WUW 2008.SONTAG, S. (1978). On Photography. New York: Farrar Straus, Prekl. Sławomir Magala, O fotografii, Kraków:Karakter
- TRIBE, M., JANA, R., GROSENICK, U. (2009), New Media Art, TASCHEN GmbH: Köln,

- TURKLE, S. (1995) *Life on the screen*, New York: Touchstone
- Mark Bernstein: <http://www.markbernstein.org/papers/HT02.pdf>
- STAFF. (2009), Christian Bök: Experimental Poet, *Utne Reader* visionary, [online], 2009-12-01, [cit. 2011-05-07] Dostępne na internecie: <<http://www.utne.com/arts-culture/Christian-Bok-Experimental-Poet-Eunoia.aspx>>
- KAMIŃSKA, A. (2007) *Czary i mary* [online], [cit. 2009-05-07], Dostępne na internecie: <<http://www.czary-i-mary.pl/>>
- Husárová Zuzana a Lubomír Panák: [online], [cit. 2011-05-07], Dostępne na internecie: <<http://www.delezu.net/>>
- Zbruž, K. (2011): *Energy.°Kloaka*, [online], 2011-08 cit. [cit. 2011-10] Dostępne na internecie: <<http://kloaka.membrana.sk/2011/08/kamil-zbruz-energy/>>.
- Xanadu/Xanidu < <http://en.wikipedia.org/wiki/Xanadu>>
- Moser, Joann (2012) *Multiplicity*, *Art World News* [online], [cit. 2011-12-1] Dostępne na internecie: <http://www.artnewsworldwide.com/art-knowledge-news/55940-the-smithsonian-american-art-museum-shows-prints-by-major-american-artists-in-multiplicity.html>
- Noë, A. (2011), *Art and the Limits of Neuroscience*, *The Opinion Pages* [online], [ 2011-11-04] [cit. 2011-11-04], Dostępne na internecie: <<http://opinionator.blogs.nytimes.com/2011/12/04/art-and-the-limits-of-neuroscience/#more-114397>>
- Śpiewajaca wikipedia:
- Redakcja, *Centrum nauki Kopernik: Śpiewajaca wikipedia* Se.pl [online], [ 2011-12-13] [cit. 2011-12-15], Dostępne na internecie: [http://www.se.pl/rozrywka/plotki/centrum-nauki-kopernik-wykorzystaj-nasze-gwiazdy\\_218001.html](http://www.se.pl/rozrywka/plotki/centrum-nauki-kopernik-wykorzystaj-nasze-gwiazdy_218001.html)
- SZARKOWSKI, J. (2007) *Introduction to the catalog of the exhibition, The Photographer's Eye*, New York: Museum of Modern Art, Dostępne na internecie: [http://www.photokaboom.com/photography/pdfs/john\\_szarkowski.pdf](http://www.photokaboom.com/photography/pdfs/john_szarkowski.pdf)
- Thompson, C. (2011), *Clive Thompson on the Future of Printed Books*, *Wired* [online], [2011-11-29], [cit. 2011-12-1] Dostępne na internecie: [http://www.wired.com/magazine/2011/11/st\\_thompson\\_books/](http://www.wired.com/magazine/2011/11/st_thompson_books/)
- MRÁZEK, J. (2010), *Andreas Gursky: Obrazy odjinud* *Light Garden Magazin* [online], [19.03.2010], [cit. 2011-07-1] Dostępne na internecie: <http://www.lightgarden.cz/magazine/clanky/osobnosti/andreas-gursky-obrazy-odjinud>
- Museum-Paintings-Computer-Adjusted*, *slideboom* [online], Dostępne na internecie: (<http://www.slideboom.com/presentations/324624/Museum-Paintings-Computer-Adjusted>)

JASKOWSKA, M. 2006 : Europejskie inicjatywy pod hasłem „Public understanding of Science” z wykorzystaniem Internetu,  
in: e-Publikacje Instytutu INiB, Uniwersytet Jagiellonski. Red. Maria Kocójowa  
Nr 2. E-WŁACZENIE CZY E-WYOBECOWANIE? , Dostępne na internete:  
<http://skryba.inib.uj.edu.pl/wydawnictwa/e02/jaskowska-n.pdf>

**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.