aní technológií Literatúra na rozhraní technológií Literatúra na rozhraní technológií

Bogumiła Suwara

Literatúra na rozhraní technológií

aní technológií Literatúra na rozhraní technológií Literatúra na rozhraní technológií

Literatúra na rozhraní technológií Literatúra na rozhraní technológií

Literatúra na rozhraní technológií zachytáva dobovo vyhranený úsek procesu technologizácie literatúry a s ňou spojených posunov v oblasti kultúrnych praktík, ktoré ovplyvňujú samotný proces literárnej tvorby, jej skúmanie aj recepciu. A taktiež sleduje posuny, aké spôsobuje aplikovanie digitálnych technológií v oblasti literatúry, v ktorej podporujú plastickosť a difúznosť jej hraníc, posilňujú tendencie k inkluzívnosti vo vzťahu k iným druhom umenia a napokon stimulujú stieranie ich hraníc. Tieto fenomény sú do značnej miery determinované dobovým stavom vývoja digitálnej technológie, a preto ich skúmanie môže byť inšpiratívne pre dnešný neustále napredujúci vývoj technologických možností, ktorý viac alebo menej signifikantným spôsobom preniká do literatúry, kultúry, spoločenstiev. Jeho dôsledky sú a budú ďalekosiahle.

Literatúra na rozhraní technológií Literatúra na rozhraní technológií

VEDA

ÚSTAV
SVETOVEJ
LITERATÚRY
SAV

INSTITUTE
OF WORLD
LITERATURE
SAS

Bogumiła Suwara

Literatúra na rozhraní technológií

VEDA

ÚSTAV SVETOVEJ LITERATÚRY SAV

INSTITUTE OF WORLD LITERATURE SAS

Bratislava 2022

Bogumiła Suwara, *Literatúra na rozhraní technológií*, Bratislava 2022.

Prvé vydanie.
ISBN 978-80-224-1974-1
EAN 9788022419741
DOI 10.31577/2022.9788022419741

Vedecké recenzie: **Doc. PhDr. Pavel Rankov, PhD.**, **Mgr. Jana Kostincová, Ph.D.**
Jazyková redakcia: **Ina Martinová**
Grafický dizajn, obálka a sadzba: **By Mouse** | www.bymouse.pl

Publikácia vznikla na pôde Ústavu svetovej literatúry SAV a bola o.i. podporená v rámci projektu VEGA č. 1/0563/18.

Vydala a z tlačových podkladov Ústavu svetovej literatúry SAV, v. v. i., vytlačila VEDA, vydavateľstvo Slovenskej akadémie vied, Centrum spoločných činnosti SAV, v. v. i., Dúbravská cesta 5820/9, 841 04 Bratislava, v roku 2022 ako svoju 4 656. publikáciu.

www.veda.sav.sk

Obsah

5
Skúmanie literatúry a programovateľné médiá

6
Archeológia médií alebo Formy hypermediálneho artefaktu

7
Programovacie jazyky ako zdroj poézie

8
Autor verzus techné alebo Rozširovanie priestoru tvorivosti (literatúry)

Úvod

Monografia *Literatúra na rozhraní technológií* syntetizuje čiastkové výsledky výskumov realizovaných v rokoch 2007 až 2018 v rámci niekoľkých kolektívnych grantových projektov podporovaných agentúrou VEGA. Grantové projekty sa zameriavali na viaceré problémové oblasti: od skúmania literatúry v kyberpriestore cez text na internete ako jav r@evolúcie kultúry až po hypermediálny artefakt v postdigitálnej dobe.

Projekty vychádzali zo záujmu o charakter a pôsobenie civilizačných a kultúrnych zmien, ktoré boli naštartované implementovaním digitálnych technológií do rôznych oblastí vytvárania textov, zvuku, obrazov… Výskum zachytil ešte dozvuky nadšenia z nových možností a s nimi spojené predstavy revolučných zmien, tie sa však diali oveľa pomalšie, než to predpovedali mágovia počítačovej technológie (Nelson) a diali sa málo dôsledne. A preto výskum pokračoval v súlade s pozmenenou paradigmou: zo skúmania revolučných zmien bol nasmerovaný na pozvoľnú, skôr plazivú revolúciu (projekt *Text na internete ako prejav r@evolúcie kultúry*). Hraničným bodom zamerania výskumných projektov sa stali sociálne siete, ktoré v určitom význame odsunuli do úzadia tak problematiku individuálnych výhod a technologických zlepšení, ako aj technologické vymoženosti programovateľných médií využívané na výskum a produkty prospešné pre civilizačné zmeny.

Ako ukázal nielen náš výskum, literatúra sa oproti iným druhom umenia nachádzala v technologickej nevýhode. Túto skutočnosť naznačuje už časový posun technologickej ponuky. Ak sa príležitosť vyskúšať technológiu programovateľných médií naskytla tvorcom literárnych diel s uvedením programu *Storyspace* až koncom 80. rokov minulého storočia, tak odkazovanie na nové, ešte tzv. elektronické/elektrické médiá (McLuhan) a ich zapojenie do procesu tvorby vo výtvarnom umení sú oveľa skoršieho dáta a majú korene v 60. rokoch minulého storočia (Rusnáková).

Nakoľko publikácia *Literatúra na rozhraní technológií* je prezentáciou výskumu jednej z členiek grantového kolektívu, je pokusom predstaviť ho ako jeden z ucelených prístupov skúmania široko chápanej literatúry na rozhraní technologizácie písma a technológie komunikačných médií. Ucelenosť prístupu môžeme z dnešnej perspektívy sústrediť do štyroch uzlov, ktoré odkazujú tak na bádateľské východiská, ako aj na dnes už ľahšie identifikovateľné perspektívy zmien.

Z dnešnej perspektívy aj z perspektívy budúcej čitateľskej obce je táto publikácia svedectvom určitej doby a zmýšľania, ktoré sa zakladalo na nádeji úrodného pestovania bielej stránky internetu, respektíve komunikačných technológií, ktoré neboli ešte výrazne kompromitované pragmatizmom a praktikami sociálnych sietí. Vytváranie napríklad fotografických obrazov umelou inteligenciou patrilo skôr na podujatia prezentujúce práce z oblasti *Art & Science* (napr. Ars Electronica v Linzi) než do priestoru sociálnych sietí, fejkových news a novinárskych praktík vystavených tlakom pôsobenia umelej inteligencie v komunikačných prostriedkoch. Jedným z rozmanito pôsobiacich univerzálnych následkov bolo stieranie hraníc reality a fikcie.

Realitu doby na začiatku tohto storočia charakterizoval optimizmus, otvorenosť a nádeje spojené s prínosom tvorivých inovácií, aké poskytovala konvergencia komunikačných tokov, nádeje na potenciál, aký sa nachádza v demokratizovaní možností zverejňovania textov, hlasov a názorov tzv. amatérov (Keen) na internete. Dnešná skutočnosť verifikuje tieto optimistické prístupy a okrem toho odhaľuje úskalia pôsobenia autority amatérov na sociálnych sieťach a ich (často negatívne) dôsledky pre spoločnosť.

Štúdie ďalej vznikali v kontexte doznievania vlny technologického optimizmu spojeného s predstavou veľkého potenciálu elektronického umenia a literatúry a skúmania tak štruktúry internetu, ako aj ešte málo rozšírených softvérových aplikácií programovacích jazykov. Napríklad ako im poslúžila hypertextová štruktúra web 2.0, aplikácia PowerPoint, kódová poézia a prvopočiatky digitálnej humanistiky založené na teórii kybertextu.

Výnimočné experimentovanie s digitálnou technológiou sa súčasne posúva do oblasti univerzitnej didaktiky, najmä umeleckých smerov. Avšak stále je vzácna aura inovácií, aké môže vytváraniu umeleckých prác a textov poskytovať kolektívna práca. V predkladanej publikácii je prezentovaná ako skúmanie úskalí medzigeneračnej komunikácie tvorcov literatúry používajúcich odlišné technológie vytvárania textu. A teda ako pokus o empirické overenie, do akej miery proces tvorby literárneho projektu založeného na interaktivite chápanej ako spolupráca je realizovateľný v *ad hoc* plánovanom (a organizovanom) kolektíve príslušníkov generácií *native digital* a *digital immigrant*.

Literatúra na rozhraní technológií zachytáva dobovo vyhranený úsek procesu technologizácie literatúry a s ňou spojených posunov v oblasti kultúrnych praktík, ktoré ovplyvňujú samotný proces literárnej tvorby, jej skúmanie aj recepciu. A taktiež sleduje posuny, aké spôsobuje aplikovanie digitálnych technológií v oblasti literatúry, v ktorej podporujú plastickosť a difúznosť jej hraníc, posilňujú tendencie k inkluzívnosti vo vzťahu k iným druhom umenia a napokon stimulujú stieranie ich hraníc. Tieto fenomény sú do značnej miery determinované dobovým stavom vývoja digitálnej technológie, a preto ich skúmanie môže byť inšpiratívne pre dnešný neustále napredujúci vývoj technologických možností, ktorý viac alebo menej signifikantným spôsobom preniká do literatúry, kultúry, spoločenstiev. Jeho dôsledky sú a budú ďalekosiahle. Už dnes je zrejmé, že výskum treba sústrediť na technológiu web 3.0, na nové aspekty internetovej gramotnosti, ktoré zrejme bude treba po prvé sledovať v kontexte dôsledkov demokratizácie kultúry prejavu, a teda konceptualizovať normy etického správania a pôsobenia bývalého amatéra, dnes autority na internete. A po druhé, internetovú gramotnosť treba rozšíriť z digitálnych softvérových zručností na schopnosti percepcie a recepcie tzv. postpravdy.

Bogumiła Suwara, jún 2022

1

Kríza reprezentácie, hybridizácia, remediácia

Hybridizácia textu a obrazu

Zmyslové vnemy, respektíve obraz ako výsledok súčinnosti telesnej[1] (biologickej, anatomickej či fyziologickej) a intelektuálnej aktivity, podobne ako mentálne aktivity chápané ako súčinnosť mozgových a vôľových prejavov človeka, nepatrili k systematicky skúmaným literárnovedným javom. Napriek tomu, že tradícia verbalizovania obrazu či, naopak, vizualizácie jazykových výpovedí je pomerne dlhá, využívala sa v interpretačných praktikách a v systematickom bádaní len sporadicky a príležitostne. Avšak rýchly nárast rozmanitých praktík spájania textových a vizuálnych segmentov, ktoré sú čoraz prístupnejšie aj vďaka programovateľným médiám, inšpiruje k návratu k starším výskumom, napríklad ku skúmaniu archeológie jazyka (Freidenberg 2007) i rôznych iných zručností či gramotností (*literacy*), ktoré úspešne skúmala napríklad Denisa Schmandt-Besserat (2007). Spoločne tieto kontexty tvoria nové výhľady pre frekventovanú a aj v našom geopriestore atraktívnu hybridizáciu literárnych žánrov či foriem.

1 — Ako správne poznamenáva Anna Burzyńska, otázky „telesnosti" nastoľované takými autormi ako R. Barthes, M. Foucault a J. Derrida predstavovali najmä vzburu voči pozitívnej štrukturalistickej teórii a hermeneutickej interpretácii. Pričom jej dominantou bolo vyzdvihovanie záujmov čitateľa, respektíve pocitu slasti v procese čítania (Burzyńska 2007). Inak, z perspektívy evolučnej psychológie, sa snažili riešiť otázky telesnosti bádatelia preferujúci „darwinistickú literárnu vedu" (Gottschall, Wilson 2005; Boyd, Carroll, Gottschall 2010), ktorú napokon zastrešil diskurz novej humanistiky (Gottschall 2008).

Nedôveruj zraku, nedôveruj obrazu

Obraz, obraznosť, zobrazovanie, verbálne znázorňovanie, čiže aj metaforické vyjadrovanie, opis záberu reality, opis detailu – to sú perspektívy literárnovedného záujmu o obraz, ktoré sa podobajú pohľadu na nehybný artefakt cez mikroskop, a bádatelia na ich analýzu najčastejšie využívajú inštrumentárium poetiky (v minulosti aj rétoriky). Opačný pohľad, záber na celok, čiže pohľad z diaľky ako cez ďalekohľad odkazuje na tradíciu *mimesis* ako na verbálne napodobňovanie niečoho, na zopakovanie udalosti formou jazyka alebo prostredníctvom iného média, alebo reprezentácie (Girard 1979; Goffman 1999; Walton 1990; Mitosek 1992).

Kvázi holistická perspektíva, v ktorej *obraz* obsahuje už aj pohyb, čiže časovú a priestorovú následnosť či rytmus, odkazuje nielen na poetiku, ale aj na stratégie rozprávania, na literárne postavy, na kompozíciu literárneho diela, na štylistiku. K týmto naznačeným tendenciám obligátne smeruje uvažovanie o tom, čo bolo naozaj videné, alebo o tom, čo literárne dielo „zviditeľnilo" vďaka autorovej predstavivosti. A to jednak zapamätaným obrazom skutočnosti (diáre, itineráriá a pod.) alebo jazykovou pamäťou (opisy exotických krajín či prírodných úkazov), prípadne vlastnou jazykovou šikovnosťou a vynaliezavosťou (E. Balcerzan navrhuje pojem *vizualizmy* – analogický s jazykovedou etablovaným pojmom vulgarizmy (Balcerzan 2009).

Z dejín národných literatúr je známe, že niektoré básnické smery prejavovali zvýšenú citlivosť na senzuálne vnemy (zrakové či sluchové), že určití autori vytvárali výnimočné, obrazné metafory. Avšak element času, časová postupnosť, kompozícia znepokojovali tak autorov, ako aj bádateľov umeleckých diel, umenia. Dokazujú to nielen občasné polemiky okolo princípu *ut pictura poesis* (Skwara, Wysłouch 2006) či semiotické analýzy básnického jazyka, ktoré odkazujú nie na statiku, nehybnosť, ale na dynamiku, obraznosť. Alebo prostredníctvom paralely, alegórie, symbolu vytvárali symbolizácie rozmanitých aspektov skutočnosti (existenciálnej, nábo-

ženskej, vedeckej, svetonázorovej či filozofickej a pod.). Aspekt času, vo výtvarnom umení vnímaný z pohľadu dejín európskeho umenia, čoraz citlivejšie a detailnejšie prekážal svojou prítomnosťou tvorcom zo začiatku 20. storočia, a to tak naliehavo, že odstraňovali už len jeho náznaky.

Dobrým príkladom je dôsledná, ba až chorobná snaha priekopníka „unizmu" Władysława Strzemińského odstraňovať čo i len stopy časovosti vo vizuálnom umení, ako je napríklad „rytmus zmien/posunov" a podobne (Załuski 2012, 348). Avšak v začiatkoch vytvárania umenovedného európskeho diskurzu aspekt času poslúžil typologickému diferencovaniu umeleckej aktivity na umelecké druhy (lineárne, časové a priestorové). Napriek typológiám a diferencovaniu umeleckých disciplín spolupráca verbálnych a vizuálnych elementov v umeleckých praktikách pretrvávala (hoci v rôznych podobách) a vytvárala viac alebo menej explicitné vzťahy.

Slovom alebo obrazom

V dejinách reflexie umenia fungovali v európskej tradícii (okrem iného) dva konkurenčné prístupy: zjednocujúca Horáciova idea *ut pictura poesis* a Lessingove premisy nadväzujúce na rozdeľovanie odlišných druhov umenia. Prvá idea, podľa ktorej sa predstavivosť tvorcu poézie a výtvarného umenia nelíšia, čiže sú analogické, bola vytesnená a zabudnutá, respektíve presunutá do spodnejších vrstiev kultúry (nachádzala sa už v maxime Simonida z Keosu o poézii ako o „hovorenom obraze" a o maľbe ako o „nemej poézii"). Na jej miesto nastúpilo diferencovanie umenia podľa časovej a priestorovej perspektívy. G. E. Lessing v práci o súsoší Laokoon, preslávenej v Európe v 18. storočí (Lessing 1766/1960), rozdelil umenie na základe princípu momentálnej percepcie (možnej v prípade výtvarného umenia) a lineárnej percepcie (týkajúcej sa literatúry). Dnes skôr uvažujeme o holistickom a syntaktickom (jazyková, procesuálna organizácia) aspekte, ktorý rezonuje aj v preslávenej úvahe Michela Foucaulta o Velázquezovej maľbe *Las Meninas* (Dvorné dámy) (Foucault 1987). Hľadanie podobností/analógií v rôznych druhoch umenia ustúpilo do úzadia pod tlakom racionalizácie umeleckých aktivít, čiže nielen ako následok separácie na základe materiálu, v ktorom umenie vzniká, ale aj dejín kritiky a stratégií jeho popisovania a reflektovania. Teda najmä emancipácie samostatných disciplín koncentrovaných na výskum a hľadanie vývinových tendencií umeleckej tvorby.

Intenzívnejší záujem o špecifické vlastnosti odlišných druhov umenia treba v súčasnosti spájať s nástupom digitálnych médií. Tie na technologickej úrovni, čiže na úrovni média ako nosiča a prístroja podstatným spôsobom nivelizujú odlišnosti známe zo skúseností s analógovými médiami. Za najsignifikantnejšiu zmenu sa považuje konvergencia médií, čiže spájanie odlišných komunikačných a informačných médií do jedného hypermédia. Zároveň tieto médiá nútia zamýšľať sa nad vzťahom umenia k médiu ako k prostrediu, v ktorom projekty vznikajú. A to opäť vo dvojakom význame: k digitálnemu médiu verzus k tomu, z ktorého geneticky pochádza, čiže

k primárnemu médiu (*remediácia*), napríklad jazykoveda sa pokúša o typologizáciu textov na primárne a sekundárne internetové (Grzenia 2008, 154) a ku konkrétnym prostrediam (galérie, komerčné či sociálne priestory, mestské lokality a pod.), v ktorých odlišné umelecké zámery nachádzajú vhodný materiál a adresátov.

V kontexte polemík venovaných umeleckým projektom v digitálnych médiách, respektíve hypermediálnym artefaktom sa takto môže pozitívne (produktívne) rozširovať inštrumentárium tradičných disciplín (napríklad inkorporovať problematiku remediácie do literárnej vedy). Tento smer reprezentovali bádatelia, ktorí vychádzali najmä z fungovania nových médií (chápaných ako revolučná zmena). Svoje uplatnenie má aj tradičný, diachronický postup, ktorý, naopak, môže novým kultúrnym aspektom a technike percepcie poslúžiť ako východisko, ktoré stačí len inovovať alebo rekonceptualizovať. Príkladom podobného postupu je napríklad známa práca Waltera J. Onga o technologizácii slova, podľa ktorého audiovizuálna kultúra „len" pokračuje vo vývoji orálnej kultúry (Ong 1982/2006).

Cestou k vytýčenej problematike približovania či spolupráce a následnej hybridizácie slovných a vizuálnych elementov hypermediálnych artefaktov sa ako produktívne javí sondovanie vzájomných vzťahov medzi slovom, rečou a obrazom, pre ktoré v dejinách európskej kultúry nachádzame potvrdenie ani nie tak v umenovednom diskurze, ale skôr v podobe autormi realizovaných inšpirácií, filiácií alebo, naopak, v autorských polemikách. Z empirického hľadiska riešenej problematiky sú nosné tie vzájomné vzťahy, ktoré sa týkajú prítomnosti textových segmentov vo výtvarnom umení (*verba visibilia*) a naopak, segmentov „videných" (v skutočnosti, v predstavách, v pamäti), symbolizovaných v jazyku, respektíve v diele (v podobe *ekfrázy*). Tieto intermediálne stratégie treba totiž vnímať ako nižší stupeň integrácie umenia (synkretické druhy ako opera, divadelné predstavenie, happening a podobne nie sú v centre nášho záujmu), teda integrácie, ktorá je v oblasti vizuálnej komunikácie, respektíve v bádaní audiovizuálnej kultúry síce prítomná, avšak mení sa spôsob jej začleňovania do disciplíny. Práve v nej stráca text svo-

ju – v kultúre dlhodobo dominantnú – úlohu, podporovanú koncepciou intertextuality. Text v kultúre alebo skôr v *Guttenbergovej galaxii* (McLuhan 1962) v špecifickej podobe uzavretého celku či v podobe logickej, pojmovej argumentácie sa ocitá nielen na periférii, ale v určitom zmysle je na ústupe (Miller 2002, 19). Na druhej strane zasa nemôžeme na text a na tradíciu jeho skúmania zabúdať ani v takej disciplíne, ako je napríklad *visual culture* (Bal 1985; Eby 2013). Pokračujúc týmto smerom, treba podotknúť, že intenzívne ovplyvňuje a bude ovplyvňovať redefinovanie textu v kultúre, respektíve textu kultúry používania sociálnych sietí a rôznych aplikácií, ktoré ponúkajú „čítanie" textov v rozmanitých formátoch[2].

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

Intermediálne aspekty budeme demonštrovať na tradícii európskeho umenia realizovanej na základe prepájania odlišných kódov, napríklad jazyka a obrazu. Autonómnosť diskurzov o literatúre a o vizuálnom umení v dejinách výtvarného umenia ignorovali a napádali jeho producenti, čiže autori. Obraz svoju epistemologickú silu stratil už v gréckej antickej kultúre, pretože na základe spochybňovania jeho predpokladov vypovedať o skutočnosti (podľa Platóna obraz patrí k duchovnej realite a *Urbild*, idea obrazu, môže existovať nezávisle od toho, či obraz-dielo ako odzrkadlenie idey

2 Informatici už dávnejšie upozorňovali na fakt, že aplikácie vytvárané na rozmanitých platformách nevyužívajú plne a inovatívne potenciál softvérov. A práve v nich sa nachádzajú veľké príležitosti na kreatívne riešenia. Môžeme doplniť, že podobne je to aj v prípade tvorcov elektronickej literatúry: napríklad na iPhone dostupný projekt A. Karpińskej *Shadows Never Sleep* (Marecki 2014) alebo projekt Z. Husárovej a L. Panáka *Obvia Gaude* (2013) dostupné: http://zuz.delezu.net/2013/03/25/application-obvia-gaude/, por. Z. Husárová... ENTER, 54–57. Tendenciu majiteľov platforiem a zdrojových kódov podporovať vytváranie rozmanitých aplikácií výrazne manifestuje rozhodnutie firiem Microsoft (Apple a Google) zväčšovať voľný prístup k zdrojovým kódom na dizajnovanie napríklad internetových prehliadačov. Čo bude zjavne povzbudením k aktivite pri vytváraní aplikácií tak pre Androidy, ako aj iPhony. (Finlay 2015)

vôbec vzniklo) bol presunutý do umeleckej sféry (Belting 2007, 214). A teda bolo len otázkou času, zmeny bádateľských záujmov a vývoja bádateľského inštrumentária, kým sa literatúra a vizuálne (výtvarné) umenie začali posúvať do spoločnej bádateľskej perspektívy. Príležitosť tohto druhu sa naskytla spolu s etablovaním a implementovaním v zmysle reflexie umeleckej expresie, vedeckej a lingvistickej koncepcie jazyka. Základná jednotka – znak (označované a označujúce, teda základná jednotka kódu na reprezentovanie symbolických významov vytváraných v kultúre) – priviedla bádateľov k premise o kódovej povahe umenia. Naopak, materiálny charakter znaku (médium vo význame nosiča), posunulo otázku kódovania umenia z úrovne systému, pre ktorý bol základom systém jazyka (F. de Saussure, N. Chomsky) a pre ktorý médium (nosič) nebolo rozhodujúce a nevnášalo takmer žiadne (dodatočné) sémantické informácie, na úroveň digitálneho kódovania. Čiže kódovania podľa informatických systémov (bitov), pre ktoré nosič a prístroj sú neoddeliteľné (a to nielen v procese vytvárania artefaktu, ale aj v procese jeho recepcie, teda používania). Označujúce a označované sa v súvislosti s elektronickým znakom napokon vracia k tretej zložke (M. Foucault hovorí o treťom sprostredkujúcom elemente, v období renesancie ide o estetiku „napodobňovania"). V tom prípade sa ako aktuálny kandidát ukazuje softvér a ním poskytované možnosti manipulácie s digitálnym znakom (napríklad aplikácie na upravovanie digitálnej fotografie, digitálne úpravy filmu a pod.).

Veci v slovách (ekfráza)

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

Ekfráza bola jazykovým „nástrojom videnia" reálnych, ale, ako dokazujú výskumy, aj imaginárnych predmetov (Juszczak 2009) a bola vnímaná ako dôkaz prekonávania obmedzení obrazu i väčších zobrazovacích možností jazyka než výtvarného umenia. Môže byť dnešné prehodnocovanie vizualizácie nástrojom, ktorý „poukazuje" na niečo, čo prekračuje obmedzenia jazyka, reči alebo tradičného obrazu? „Vidíme" vďaka vizualizáciám lepšie, inak alebo viac? (Týmto otázkam sa pokúšali vychádzať v ústrety napríklad: Tufte 2003; Mitchell 2002; Mirzoeff 1998; Bredekamp 2015 a ďalší.)

Subverzívna ekfráza

Nadpis označujúci predmet namaľovaný na obraze (nie je to názov obrazu) Karla Purkyňu *Sova snežná* (1862) je nielen špecifickým použitím „sémantickej enklávy" v obraze oživujúcim stredoveké konvencie banderoly s nadpismi či s ukážkou nadväznosti záujmu o grafémy medzi (českými) avantgardami 20. storočia a starším umením, ale poskytuje aj príležitosť pozastaviť sa pri problematike ekfrázy ako súčasti obrazu (namaľovaný predmet znázorňuje neživého operenca, pod ktorým je umiestnená lovecká výzbroj a v pravom hornom rohu priklincovaná kartička s textom). A to aj napriek tomu, že sa spomínaný postup javí ako neopodstatnený (slovný opis obrazu v obraze). Zmysel podobnej stratégie bude semiotik hľadať v zdvojení/duplicite kódov a funkciu textu objasní ako substitúciu reality. Dvojité kódovanie podrobne interpretuje aj Janská: nastolenie češtiny v úlohe jazyka prírodovedy, dokumentovanie ojedinelého ornitologického úkazu a vytvorenie pôsobivého výtvarného diela. Obsah textu znázornený grafémami *„Letha Panie 1862 na začátku měsíce dubna byla tato sova střelená na stráni naproti Niemericum v kraji boleslavském"* realizuje princíp ekfrázy v jej pôvodnom význame, pochádzajúcom z gréckych rétorických žánrov: rečou zviditeľniť reálnu vec. Slová síce vyjadrujú najmä to, čo na obraze nemohlo figurovať (čas a miesto zostrelenia), ale týkajú sa sovy na obraze ako súčasti umeleckého diela. A to sú napokon predpoklady literárnej ekfrázy. Čo však provokuje, je súčasné umiestnenie dvoch (takmer) samostatných alebo v skutočnosti sa vzájomne objasňujúcich segmentov (inými slovami, zámer autora korelovať figuratívny a textový segment).[3]

Na tomto mieste vzniká otázka: Ktorý segment „vypovedá" a o ktorom „sa vypovedá"? Text vypovedá o figuratívnej zložke, opisuje ju, čiže je ekfrázou. A figuratívna zložka znázorňuje, vizualizuje, text, pretože rozhodne nie je jeho „prekladom" ani nie je priamou

3 — Pozri bližšie: https://leporelo.info/pics/small.php?f=purkyne_karel-_obraz.jpg&s=400

„duplikáciou kódu". Všetko však vidíme na ploche obrazu súčasne. Čím je teda ekfráza, ktorá tvorí jeho súčasť a nie je voči nemu externá (posttemporálna)? Ako ju umelec použil alebo ako ju môžeme vnímať? Po prvé, vo funkcii nástroja „znázorňujúceho" predmet, ktorý odkazuje na mimoobrazovú realitu (svet žijúcej sovy ako odkaz na prírodnú pestrosť lokálneho prostredia) a po druhé, paralelne, ako opis jej ikonickej (výtvarnej) podoby? Alebo, naopak, ikonická podoba odkazuje na svet živej sovy a paralelne znázorňuje/vizualizuje textový segment (ekfrázu), a teda stáva sa subverzívnou ekfrázou? Tieto možnosti platia za predpokladu, že zraková percepcia ikonickej a textovej zložky prebieha súčasne a obraz vnímame globálne. Ak nie, a týmto smerom sa uberajú napríklad Barthesove úvahy o postupnosti percepcie a vnímania fotografického obrazu (Barthes 2008), potom sa z hľadiska pozorovateľa jeden zo segmentov voči druhému ocitá v pozícii ekfrázy alebo sa presúva do pozície subverzívnej ekfrázy. Svet skutočnej sovy je vtedy vo vzťahu k nim prezentovaný dvojstupňovo: ako prezentácia najprv jazykovej a potom ikonickej reprezentácie. Tento aspekt presúvania ontológie ikonosféry od vzťahu prezentovaného dvojicou *realita – znak* v tradičných médiách k vzťahu *obraz reality – znak* považujú znalci audiovizuálnej kultúry za príznačný pre digitálne médiá a internet. Ako vidno, podobné prípady „neistých obrazov" nie sú ani vo výtvarnom umení neznáme. Napríklad obrazy Reného Magritta, ktoré analyzuje M. Foucault v známej práci *Toto nie je fajka* (1996). Čo ich však istotne odlišuje, je technológia, ktorá umožňuje multiplikáciu a ďalšiu modifikáciu obrazov v súvislosti s novými médiami zahrnutú Manovichom do plánu „transmediácie" (Manovich 2001).

V súvislosti zohľadňujúcej priestor, čiže médium realizácie obrazu, môžeme o subverzívnej ekfráze uvažovať ako o vizualizácii za predpokladu, že siahneme po jej pôvodnom význame „vysvetľovať" (ukázať, oznámiť, vyjadriť, naznačiť). A práve tento význam „vizualizácie", teda vysvetľovať neviditeľné, ktoré sa v ikonickej alebo slovnej podobe stáva viditeľným, obsahuje obe spomínané rozlíšenia: ekfrázu a subverzívnu ekfrázu.

Otázka spoločnej koincidenčnej dimenzie reči a obrazu rezonuje v uvažovaní Jeana Parisa, ktorý spojenie videnia a reči, jazyka a obrazu odmieta skúmať na úrovni znaku a navrhuje skúmať „syntax viditeľného sveta“ (Bakoš 2000, 321). Ako východisko mu poslúžila predstava „hlbinnej štruktúry obrazu“, ktorá nespočíva v jeho „… viditeľnosti, ale je ňou to, čo túto viditeľnosť umožňuje uskutočniť“ – „neviditeľný aspekt každej viditeľnosti“, čo koniec koncov znamená „kompozíciu diela“ (*the work of composition*). Na rozdiel od starého formalizmu však nejde o latentný obsah, ktorého by bol obraz iba prekladom či manifestáciou. Ide skôr o „synchronickú súbytnosť“ (*a synchronic concomitance*) viditeľnej a neviditeľnej zložky diela (Bakoš 2000, 321).

„Synchronickú súbytnosť“ Paris nenastoľuje ako riešenie otázky, či obraz dominuje nad rečou alebo naopak, ale proklamuje ju na pozadí predstavy o „hlbinnej štruktúre“ reči a obrazu a bezprostrednej a nedeliteľnej jednoty vnímaného, a to nezávisle od zrakového či jazykového kanála. Zdá sa však, že problematika vizuálnej syntaxe je zatiaľ prístupnejšia a napokon prínosnejšia pre prakticky zamerané bádanie vizuálnej gramotnosti než pre stanovenie princípov koincidencie jazyka a obrazu či vnášanie harmónie medzi bádateľské metódy (Dimopoulos, Koulaidis, Sklaveniti 2003).

Čo však napriek rôznym výskumom a predstavám ostáva naďalej problematické, je určenie alebo odhalenie parametrov „hlbinnej štruktúry“. Tie si síce najjednoduchšie (a najpresnejšie) môžeme predstaviť ako matematický vzorec alebo algoritmus, na základe ktorého počítačový program vygeneruje „povrch“ obrazu (napríklad umelecké fraktály), alebo neurčitejšie ako odhalenie postupov „netriviálnej práce“ autora (*the work of composition*), vynaloženej na kompozíciu obrazu.

Videné slová

Témy a motívy preberané z písaných textov sa hojne vyskytovali vo výtvarných dielach od neskorej antiky až po 18. storočie. Podľa niektorých znalcov (Dvořák, Schapiro 1996) výtvarník len „prekladal" reč do formy obrazu, ktorý bol zasa „čitateľný" iba za predpokladu jasného/zrejmého vzťahu k textovému prameňu. Pokým sa ikonografický kánon dostatočne neustálil a voľby tém neozrejmili, do obrazov sa vpisovali mená alebo vety odkazujúce na textové udalosti (Kordys 2009). Analýzu podobných „textových" elementov spojil poľský semiotik umenia M. Wallis s pojmom „sémantická enkláva" (Wallis 1983, 191).

O pár rokov neskôr prestížna kanadská semiotička Fernande Saint-Martin v publikácii *Semiotics of Visual Language* (orig. *Semiologie du langage visuel*, 1987) ustúpila od zdôrazňovania rozdielov v rozlišovaní sémantických a nesémantických súčastí obrazu a pristúpila k hľadaniu základov „vizuálneho jazyka". Svoj analytický postup opierala o koncepciu „kolorémy", do ktorej zatriedila analýzu farebnosti, textúry a rozmeru, ďalej prítomnosť rozmanitých rozhraní a hraníc (*boundaries*), napokon aj rozmiestnenie a pozíciu farieb a textúr v rámci obrazovej plochy. (Vzniká tu určitá alternatíva k stratégii tvorivých koncepcií napr. Strzemińského, pre ktorého sa striedanie elementov spájalo s aspektom času. U semiotikov však nepôjde o umelecké gesto tvorcu či senzorické pocity času potrebné na percepciu striedania elementov, ale ide skôr o to, že namiesto aspektu času vyzdvihujú pravidlá syntaktický významov: sémantiky miesta a štruktúrovania všetkých analyzovaných zložiek znaku.)

Napriek odlišnosti bádateľských východísk sa uvažovanie Saint-Martin a Wallisova koncepcia „sémantickej enklávy" spájajú s tým významom hraníc (*boundaries*), aký sa najčastejšie vyskytoval v stredovekom umení, keď obrazu ešte vládlo slovo (Schlosser 1924). Stredoveké naratívne výtvarné umenie zamerané na predstavovanie (*représenter*, *vertreten*) symbolizovaných „vecí" využívalo znalosti (z každodenného života, z liturgie, z rôznych písomností) kresťan-

skej alebo inej symboliky. Uvádzané nadpisy uľahčovali identifikáciu postupnosti deja „rozprávaného“ príbehu (často sa život a smrť nachádzali v jednom výjave), rozdeľovali plochu obrazu na zamýšľané, predstavované (*représenté*, *dargestellt*) „sémantické časti“ príbehu. Podľa semiotika bolo používanie nadpisov a titulov návodom na racionalizáciu pocitov, ktoré maľba vyvolávala, oproti tomu slovná prezentácia (*représenter*, *vertreten*) smerovala k „významu“ na základe prijímateľovej predstavy (*se représenter*, *sich vorstellen*). Nápisy plnili rôzne funkcie: pomenúvali a charakterizovali postavy, aj alegorické, predmety alebo udalosti, aktualizovali teologické stredoveké učenie (súlad medzi Starým a Novým zákonom). Neúplné „prepisy“ citácií, mott a zvlášť invokácií (v latinčine, občas v starogréčtine a hebrejčine) rátali s ich znalosťou aspoň u obmedzeného množstva divákov. A možno na princípe vyvolania reakcie (*call and response*) navodzovali vyvolávanie ďalších súvislostí a asociácií v ich pamäti. Signalizovali zmenu situácie, miesta, pocitov postavy, čím nahrádzali gestá a mimiku postáv (až neskôr, v závislosti od vývoja maliarskych zručností, *techné*). Priestorové rozloženie slovných enkláv substituovalo dynamiku a podobnú úlohu plnilo podľa Wallisa aj v období moderny. V 20. storočí dynamiku aktualizovali tzv. *bandes dessindes*, komiksy a nimi inšpirovaní tvorcovia pop-artu. V súvislosti s putovaním textov je príznačný fakt, že nápisy, ktoré v stredovekom umení patrili k „ezoterickej zložke malieb“ (Wallis 2007, 207), sa v kultúrnej reflexii 20. storočia premiestnili – vďaka demokratizácii kultúry písma – spolu s obrazmi a ikonickými znakmi do populárnej sféry (plagáty a reklamy, ktorým sa dostáva stále viac bádateľskej pozornosti). Z hľadiska vizuality je dôležité ich typografické (antikva, etapy Bruchschriftu) a maliarske spracovanie. Stredoveké nápisy podliehali starostlivej úprave (rozmiestnenie písmen, zdobené iniciály) a priestorovému usporiadaniu (nad postavou, symetricky, vertikálne alebo horizontálne vedľa nej, občas na vlnke). Okolo 15. storočia sa na maľbách už pre ne nevyčleňuje zvláštne miesto (enkláva) ako vo vzduchu zvlnené banderoly, filaktériá alebo zvláštne predmety (tabuľky), ale podliehajú výtvarnému zjednocovaniu

s predstavovanými predmetmi, čo potláča črty sémantickej enklávy. Rovnako realisticky znázornené (pôsobia ako vytesané v kameni, dreve, vyšité na látke) ako všetky ostatné elementy sa vďaka hre so svetlom stávajú integrálnou súčasťou predstavovanej či prezentovanej skutočnosti. Umelec akoby pod vplyvom zdokonaľovania svojho remesla anticipoval problematiku opätovného presúvania slova z ústneho do zrakového kanála, ktoré vyzdvihujú súčasní teoretici písma (Harris 2000; Perri 2001; Cárdenas 2021). „Sémantické enklávy" v stredovekom umení sú príkladom nielen intertextového nadväzovania, ale nepochybne aj integrácie (na princípe konvergencie) rôznych druhov umeleckej tvorby. Povedané spoločne so semiotikom, sú príkladom viackódovej expresie (Klinkenberg 2008, 6) a podľa slov umenovedca sú jednoduchým príkladom neskoršieho, oveľa náročnejšieho postupu, pri ktorom sa obraz, chápaný ako znak niečoho, čo vzniklo pod vplyvom jazyka – diskurzívnosti (Aichele 2009), odlišuje od toho, čo možno iba vidieť, čo je sférou vizuálnej figuratívnosti (Bryson, Bakoš 2000; Aichele 2009).

Slovné sekvencie vo výtvarnom umení v mimoikonickej diskurzívnej funkcii hojne používali prívrženci modernizmu 20. storočia. K najznámejším patria Pablo Picasso (*papiers collés*, do ktorých nalepoval kúsky povytrhávané z novín alebo použil citáciu, napríklad z piesne *Ma jolie*), Marc Chagall (inskripcie v hebrejčine), Max Ernst (do maľby *L'Énigme de l' Europe centrale* z roku 1920 vpisoval frázy a slovné asociácie, ktoré nedávajú zmysel), Paul Klee (Dokument, 1933 – využil kolónky kresieb, v ktorých možno identifikovať písmená alebo číslovky, sú však „nečitateľné"). *Verba visibilia* boli pre tvorcov nástrojom, ako skomplikovať percepciu, prekvapiť, provokovať, ozvláštniť. O českých dobových paralelách písala L. Janská (2007), ktorá pripomenula vzťahy medzi poetikou poetizmu a „obrazovými básňami" Karla Teigeho či Jindřicha Štyrského. Výtvarné básne Teigeho (*Odjezd na Kytheru*, *Pozdrav z cesty*), pripomínajúce remediácie fotografie (a filmu), vznikali pod vplyvom fascinácie vtedajším novým médiom, ktoré pracovalo so svetlom a tieňom na báze fotochémie a bolo oveľa demokratickejšie než výtvarné dielo.

Obrazovú báseň *Odjezd na Kytheru* Teige spracoval aj ako „výsek z lyrického filmu“, kde sa nápisy „Au revoir! A Bon vent!“ „… měly rozsvítit se současným vzdalováním plachetnice na závěr filmu“ (Janská 2007, 132). Obrazové metafory pohybu a dynamických zmien vzdialenosti poskytla najskôr filmová technika, v súčasnosti digitálne médiá, respektíve hypermédiá. Dnes by asi Teige využíval nielen videotechniku, ale pravdepodobne aj počítačovú grafiku alebo simulácie v technológii 3D. Túžba poetistov po demokratizácii umenia, ako správne tušili jej propagátori, sa musela viazať na nové, prístupnejšie médium. Dnes je jej príkladom nielen technika Photoshopu alebo Videoshopu a miestom ich zdieľania internet (rozmanité platformy, ktoré poskytujú umiestnenie pre amatérske a profesionálne práce na sociálnych sieťach od Pinterestu, Instagramu, Flickru cez YouTube a blogy po Facebook a Twitter a pod.), ale aj tendencia využívania počítačovej obrazovky ako miesta novej gramotnosti, *screen literacy,* a napokon aj množstvo aplikácií pre všetky mobilné zariadenia (Android a iPhone). Zjednodušene možno povedať, že na jednej strane nové vizuálne/audiovizuálne technológie síce občas nadbytočne multiplikujú obrazy, na druhej strane však vychádzajú v ústrety túžbe uchopiť dynamické zmeny, o čo sa výtvarné umenie pokúšalo (prinajmenej) od stredoveku.

Vizualizácia

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

Na vizualizácii ako komunikačnom procese sa súčasný človek zúčastňuje v rámci napĺňania rôznych aktivít, postupov a činností. A síce: počínajúc praktickým využitím počítačových aplikácií (PP prezentácie, prezentácie Prezi a pod., grafické spracovanie dát, napríklad „gefi“ na Facebooku či „statnet“ na Wikipédii) cez psychické aktivity (v psychológii pojem označujúci stav zvýšeného produkovania tvorivých predstáv) a psychoterapeutické postupy (transformácia „obrazov“ ako symptómov do rôznych terapeutických činností a umeleckej expresivity; S. Freud, C. G. Jung) po rôzne podoby *virtual arts* (umenie, ktoré prakticky využíva virtuálnu alebo rozšírenú realitu – *augmented reality* – alebo ich strieda, počítačové generovanie obrazov ako grafických komponentov hudobnej skladby, niektoré príklady NetArtu (videohry) a výstupy vizuálnej antropológie (fotografické a filmové záznamy) či antropológie senzuality (Plessner 1980). A napokon vizualizácie ako pomocné inštrumentárium muzeálnych výstav (aj on-line výstav) a pedagogického procesu až po koncepcie výtvarného umenia a ich vzťah k literatúre (napríklad futurizmus a „zaumnyj jazyk“ Potebňu, poetizmus a obrazové básne K. Teigeho alebo Danteho teória obrazu v *Božskej komédii* a jej prítomnosť v Giottovej tvorbe) (Belting 2007, 242–245).

Epistemologický kontext vizuality ako tradícia nesúmernosti slova a obrazu

Popisovanie a riešenie otázok presahu dichotómie priestoru reči a obrazu si môžeme predstaviť ako bádateľské pole, ktoré ponúka príležitosť na konsenzuálne definovanie tak slova, ako i obrazu. A to takým spôsobom, aby boli prijateľné a použiteľné v disciplínach, ktorých predmety zahŕňajú literatúru alebo vizuálne výtvarné umenie, či inak povedané – jazykovú a výtvarnú symbolizáciu a expresivitu. Dnes to už síce nie je len veda o literatúre a kunsthistória, nakoľko sa ich počet zvyšuje, a to tak vzhľadom na priechodnosť rozhrania disciplín (zábery predmetov), ako aj na objavovanie nových segmentov skúmanej reality, aké vytvárajú napríklad nové médiá. Situácia sa ďalej komplikuje tým, že niektoré odlišné aspekty slova a obrazu sú dnes predmetom záujmu nielen umenovedných disciplín a humanitných vied ako psychológia či kognitívne vedy, ale aj prírodných vied ako neurobiológia, neurológia či informačno-technických disciplín ako robotika, respektíve umelá inteligencia.

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

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

Ak teda primárne zostaneme len v oblasti skúmania literatúry a vizuálneho umenia, treba konštatovať, že jazyk, respektíve kon-

cepcia jazyka ako systému (vyvodená z koncepcií jazyka de Saussura) postúpila od lingvistiky k viacerým ďalším disciplínam a prenikla do ich metodologickej sústavy. Nepôjde teda len o literárnu vedu, kunsthistóriu (Bakoš 2000), imagológiu, psychológiu, mikrobiológiu, genetiku, ale aj o informatiku a tiež o spornú oblasť *visual literacy*. Jej propagátori ju opodstatnene nestavajú do opozície proti jazykovej gramotnosti, ale obidve (vizuálnu a jazykovú) chápu ako vzájomne prepojené a vzájomne na sebe participujúce zručnosti a znalosti (Dondis 1973; Elkins 2007).

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

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

Fakty a obrazy „viditeľné" vo filozofii nie sú vždy vhodné a spoľahlivé na epistemologické uvažovanie (Platón, Bachelard). Naposledy sa diferencovali aj názory postmodernistických filozofov a sporné strany sa rozdelili na prívržencov okularocentrizmu (Lyotard) a okularofóbie (Rorty). Zmierlivý alebo skôr nerozhodný postoj zaujal M. Foucault, ktorý o odlišnostiach jazyka a obrazu hovorí, že „sú neredukovateľné", avšak vzápätí dodáva, že „… hoci o tom, čo vidíme, hovoríme čokoľvek, nikdy to nebude súčasťou reči" (Foucault

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

Pokiaľ ide o spolupatričnosť slova a obrazu, menej skeptické sú odkazy na Aristotela, podľa ktorých slová a obrazy nemohli existovať samostatne, nezávisle: (fráza „*There can be no words without images*", ktorú pripomenul P. M. Lester 2006).

Podobné, menej skeptické postoje môže implikovať prax súčasného výtvarného umenia, spojenú s akčnosťou, procesuálnosťou a konceptualizmom či so spoluprácou, participáciou alebo „vzťahovou estetikou" (*esthétique relationnelle*, pomenovanie zavedené umeleckým kritikom N. Bourriaudom 1998/2012). Takáto prax však vedie k obavám o identitu umenia založeného na „techné" a v súvislosti s audiovizuálnou kultúrou otvára otázky týkajúce sa novej predstavivosti, citlivosti a napokon (zásadných!) zmien v súčasnej ikonosfére (Kostyrko 2009).

Ikonosféra, definovanie obrazu, zaujíma nielen kritikov umenia a kunsthistorikov, ale vyprovokovala k vyjadreniam predstaviteľov viacerých disciplín. K štandardne známym postojom patria už nielen názory prezentované v starších publikáciách, napríklad Susan Sontag (1987), Rolanda Barthesa (1980), Johna Bergera (1980/1999) či Hansa Beltinga (2007), ale významne pôsobia aj názory W. J. T. Mitchella, ktorý v publikácii *What Do Pictures Want*? (2005) nastolil nástup nového vizuálneho/obrazového obratu (*pictorial turn*). V ňom obrazy, podobne ako texty, prišli o „nevinnosť" a sú definované najmä cez „adresnosť", a teda cez upriamené a zámerné, ba až agresívne pôsobenie na prijímateľa, ktorý nemá ako uniknúť pred pôsobením obsahovej zložky obrazu.

Na druhej strane implementovanie štrukturalizmu, semiotiky či poštrukturalistických prístupov a zvlášť koncepcie jazykového znaku, kódu a systému do poľa skúmania a reflektovania tak literatúry, ako i ostatných druhov umenia (lingvistický obrat), prispelo k ich metodologickej súdržnosti. Bádatelia však nemohli opomenúť zistenia filozofov, podľa ktorých jednoduché a priame porovnávanie možnosti jazykového a obrazového rozprávania spomaľujú dva faktory: po prvé, obrazy nemajú žiadnu jednotku podobnú základnej jazykovej jednotke, ktorú stelesňuje abeceda, a po druhé, obraz nie je organizovaný syntaxou (S. Sontag 1978). Tieto nedostatky sa pokúšali, zatiaľ len parciálne, odstrániť viacerí bádatelia (napríklad semiotici F. Saint-Martin *Semiotics of Visual Language*, M. Wallis *Sztuki i znaki* či psychológ I. Biederman *A Theory of Human Image Understanding*).

Zdôrazňovanie semiotickej nesúmernosti jazykových a (iba) ikonických kódov (Eco) podporovalo platnosť konštitutívnej odlišnosti jazykovej (významovo samostatnej) a vizuálnej (kontextuálnej) výpovede. A práve z tohto dôvodu sa odpovede na otázky vzťahov medzi textom a obrazom (Klinkenberg 2008) či autorských obrázkov ako súčasti literárnych textov, aké poskytuje semiotická literárnovedná reflexia, „zdajú v situácii kultúrnej (dnes najmä vizuálnej) komunikácie, realizovanej prostredníctvom nových médií, nedostatočné"

(Grochowski 2006). A to raz pre obmedzené možnosti semiotického prístupu k sledovaniu ciest, po ktorých texty putujú z textového do vizuálneho alebo audiovizuálneho média (remediácia, opakovanie) – čo text vždy modifikuje (a zvyšuje význam odlišného média ako nosiča, úlohu vizuálnej percepcie, pozerania, videnia, vizuálnej predstavivosti) – inokedy pre hypermediálnu či interaktívnu povahu (nových médií). Vtedy otázka semiotickej samostatnosti (alebo jej opaku) vzhľadom na porovnateľný rozsah a „dosah" vizuálnych a jazykových aspektov komunikácie prestáva byť rozhodujúca (čo neznamená, že nevzbudzuje neustále polemiky aj v súvislosti s problematikou tzv. akademického videa). Podľa niektorých bádateľov nie je totiž možné odstrániť hranicu medzi tradíciou kritického diskurzívneho vytvárania významov a semiotickou (obrazovou) tradíciou.

Nemožno teda obidva fenomény hodnotiť rovnako. Avšak podľa iných bádateľov množstvo akademických vizuálnych prezentácií neprestajne rastie a konvergentný vývoj médií vedie okrem používania videofilmov na propagačné účely rôzneho druhu – od reklamy po videobáseň, videoprojekty (prezentované napríklad Tate Galery na YouTube) po online prednášky (napr. TEDx) – až k videoprojektom realizovaným v rámci štúdia historických udalostí a digitálnej sociológie a k aktivitám smerujúcim k novému akademickému žánru, k akademickému videu (Erikssen, Sorensen 2012; Suwara, Adamski 2017).

Cez obidva tieto aspekty sa prelínajú otázky vizuality chápanej ako súčasť výskumu nových médií v oblasti filozofie, estetiky, sociológie a podobne. Keď sa vizualita týka virtuálnych záležitostí, do popredia sa dostávajú otázky numerických kódov, matríc a technológií tvorby, manipulácie s digitálnymi obrazmi a ich šírenia. Pravdou je nielen to, že súčasná ikonosféra je nimi presýtená, ale aj to, že prezentovanie sveta podlieha zmenám nástrojov videnia: z analógových na digitálne. Túto situáciu, vnímanú ako poloha „medzi" médiami (napríklad analógové kino sa posúva k virtuálnym svetom: k technikám 3D, k simuláciám priestoru a pohybu, k experimentovaniu so softvérmi na spracovanie obrazu, zvuku alebo k investigatívnej

žurnalistike cez sociálne siete), odborníci na audiovizuálnu kultúru správne chápu ako prepínanie medzi obrazmi v odlišných médiách.

Čo však v tejto situácii núti k zamysleniu, sú dôsledky, aké z toho vyvodzujú. Konkrétne: prepínanie medzi obrazom chápaným ako „odtlačok reality" a digitálnou matricou alebo medzi efektmi fotochémie a numerickými binárnymi opozíciami podľa nich už neuchováva požadované substanciálne „stopy udalosti, lež samotné číselné znaky" (Gwóźdź 2010). To však vedie k tomu, že súčasnú kultúru chcú odborníci skúmať na ceste od bytia k ilúzii (ontológia ikonosféry) ako kultúru kódovanú „len" cez abstrakciu. Z empirického hľadiska je v tejto súvislosti akútna problematika autenticity takýchto kódovaných konkrétnych obrazov, síce pravdivých, nie však autentických – ako napríklad chybne alebo antedatovane zmontované fotografické zábery v spravodajstve alebo zastaralá fotografia a podobne. Ešte ďalej problematiku posunuli predstavitelia skupiny pre kritické inžinierstvo, keď upozornili na zmätky, aké môže spôsobiť zmiešanie „odtlačkov reality" (topografických máp) s „číselnými znakmi" (aplikáciou na vyhľadávanie lokalít v najbližšom okolí používateľa WiFi siete). Ide o umelecký projekt *Packetbruecke*, prezentovaný členmi skupiny (Bengt Sjolen, Gordan Savic) na festivale Transmediale (Berlín 2012), ktorý ukladá informácie zverejňované cez Google Maps do topografických aplikácií v iných zemepisných šírkach (napríklad zo Sao Paula do Berlína a naopak alebo z Ľubľany do Soulu a späť) a takto sprístupňuje na základe pravdivých informácií neautentickú/falošnú topografickú predstavu okolia prezentovaného cez aplikáciu.[4]

Otázne zostáva, do akej miery ide o realizovanú a zaužívanú podobu kultúry a nakoľko o zamýšľanie sa nad jej budúcnosťou. A na druhej strane, či technológie, rozširujúce hranice nášho prirodzeného vnímania/percepcie sveta nás skutočne, ako konštatuje teoretik obrazu Belting, „oberajú o to, za čo kedysi pozorovateľ vďačil svojej predstavivosti" (Belting 2007, 32), alebo našu prirodzenú predstavivosť „len" odlišne podporujú či uvádzajú do pomykova. Ukazuje sa,

4 Pozri bližšie: https://criticalengineering.org/projects/packetbridge/

že najnovšie generácie „digitálnych matríc" môžu našu predstavivosť nielen zastupovať, ale aj podvádzať/zneužívať. Ide o našu predstavivosť založenú na vnemoch zraku, sluchu a na orientovaní v priestore, ktorú vystavujú veľkej skúške aplikácie založené na hlbokom učení sa (*deep learning*). Tieto aplikácie môžu nielen vytvárať príťažlivú grafiku, písať texty, ale napríklad v aplikáciách upravujúcich fotografie alebo videá ponúkajú aj možnosť rozmanitého/hlbokého zasahovania do obsahu pixelov (napr. nástroj na upravovanie videa s názvom *Adobe Cloak* alebo zatiaľ experimentálny program spoločnosti *Adobe Research*: *#ProjectPuppetron: Adobe MAX 2017*, alebo experimentálne fotoaplikácie *Storyboard*, *Selfissimo* a *Scrubbies*, ktoré sprístupňuje Google). Zasahovanie do obsahu pixelov môže mať aj negatívny aspekt, nakoľko ľudský vnemový systém ich nie je schopný identifikovať ako „digitálny" výtvor generovaný umelou inteligenciou, ale podlieha klamu svojej predstavivosti, ktorá ho identifikuje ako „stopu reality". Vnemové uchopenie sveta – a napokon aj predstavivosť – bude v budúcnosti, ako na to upozorňovala Sandra Upson, čoraz menej zakotvené v skutočnosti (Upson 2017).[5]

Akým podielom, akým spôsobom participujú technológie na novej kultúrnej praxi, ktorá vďaka novým médiám vzniká v rámci vizuálnej komunikácie? Na konečné odpovede tohto druhu, ktoré v určitom zmysle stále ešte aktualizujú spor medzi McLuhanom a Williamsom o technický determinizmus zmien v kultúre (Lester 2006; Lester, Dovey, Giddings, Grant, Kelly 2003/2009), si však musíme ešte počkať. Tieto súvislosti uvádzame ako kontext na sledovanie intermediálnych posunov (na príkladoch slovných alebo vizuálnych segmentov umiestnených v „jednom" digitálnom alebo analógovom médiu), ktoré vedú k vytváraniu hybridných artefaktov. To chápeme ako predzvesť súčasnej dominancie vizuálnej komunikácie a predpolie reflektovania hypermediálnych artefaktov, ktorých počet v súčasnosti významne narastá.

5 Pozri napríklad: /www.wired.com/story/future-of-artificial-intelligence-2018/?CNDID=31232124&mbid=nl_121317_daily_list3_p3. "ARTIFICIAL INTELLIGENCE IS KILLING THE UNCANNY VALLEY AND OUR GRASP ON REALITY."

Evolučná vyváženosť verbálnej a vizuálnej tvorby

Výskumy v oblasti evolučne podmieneného participovania motoriky ľudského tela na vývoji písania (a počítania) i umenia nie sú pre uvažovanie o jazykovej tvorbe triviálne. Otvárajú totiž priestor na donedávna podceňované skúmanie biologických a súčasne kultúrnych aspektov písania a tvorby. Za zmienku v tejto súvislosti stojí výskum Denisy Schmandt-Basserat, ktorá na antickom materiáli skúmala vzťah písania a umenia (*When Writing Met Art: From Symbol To Story*, 2007). Podľa nej je písmo v súvislosti s potrebou človeka vytvárať umenie druhotné. K umeleckým aktivitám človeka 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.). Zrejme je teda opodstatnený názor, že aj dnes je potreba človeka umelecky tvoriť rovnaká, menia sa len jej formy, prejavy a spoločenský záber (demokratizácia umenia). A preto v umení (nie vo vede ani vo filozofii) písmo ako materiál umeleckej výpovede určite ostáva pre tvorcu plastickým materiálom, médiom (aspoň vo význame kódu, nosiča, nástroja, čiže chápaného pomerne široko). Tvorca umenia totiž využíva materiál (médium: farba na papieri alebo monitorový obraz počítača) na to, aby mohol realizovať svoje umelecké zámery, zachádzajúce do zracionalizovaných či vedecky preskúmaných sfér reality. Je možné, že počiatočné nadšenie (odpor) z toho, ako počítač inovačne zapôsobí na tvorbu literárnych textov, vyplývalo z neznalosti viacerých súvislostí. A najmä z chybného stotožňovania zmien v praktikách, ktoré sprevádzajú tvorivý proces (umeleckej tvorby) so zmenami kognitívnych schopností človeka. O nich predsa v súvislosti s novými médiami, respektíve s internetom a jeho zodpovednosťou za intelektuálne degradovanie súčasného používateľa niektorí bádatelia tvrdia, že kognitívne schopnosti sú do takej miery plastické, že bez badateľných evolučných zmien človek opäť dospeje k ich novému konsenzu.

Donedávna, pod stále živým vplyvom predstavy romantikov o výnimočnosti tvorcu a epistemologických ambícií hermeneutiky, rozšírenie bádania a interpretácie literatúry cez prizmu kognitívnych či biologických (a zvlášť neurobiologických) aspektov nenachádzalo pre seba priaznivý priestor. A preto sme síce poznali vyznania tvorcov o tom, kde nachádzali podnety ku konkrétnemu dielu, čo ich inšpirovalo, prípadne ako si predstavovali architektúru textu, ako postupovali pri jeho výstavbe, aké problémy umeleckej či sociálnej reality ich privádzali k expresii či k tvorbe, ale na základe toho nemôžeme uvažovať o širšej škále aspektov procesu tvorby. Už len rozdiely v tom, ako autori deklarujú napríklad vnímanie obraznosti v poézii – rozmýšľanie obrazom, vizuálnou predstavou alebo dynamické nepredstavovanie, ale, naopak, sledovanie toku myšlienok a abstrakcií v jazyku (Balcerzan 2006) – spochybňuje možnosť presvedčivo argumentovať len na základe skúmania literárnych diel a len na základe (štrukturalistických) literárnovedných inštrumentov. Literárni vedci sa pokúšali „simulovať", hovoriť implicitne o tvorivom procese cez uvažovanie o štruktúre diela/artefaktu alebo cez kognitívne schopnosti, čiže cez prizmu modelovania spôsobov predstavivosti (napríklad predstava cesty, vertikálneho a horizontálneho presúvania objektu a subjektu v priestore, predstava krabice a pod. alebo *Gestaltov*), cez prizmu recepčných i kultúrnych teórií. Na určité medzery takto nasmerovaného skúmania upozorňujú zástancovia novovznikajúcej disciplíny zvanej neuroestetika, chápanej ako rozvíjanie naturalistických koncepcií v literárnej vede a nedávno v jej rámci etablovanej biológie, respektíve sociobiológie. Treba však súhlasiť s tými názormi, podľa ktorých takéto hľadisko bádania môže ozrejmovať iba systémové pozadie tvorivých činností, ktoré tvorí 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 slovnom materiáli, čiže v písme – v podstate na úrovni média ako nosiča – neprichádza v prostredí digitálnych, elektronic-

kých médií do problémového styku s kognitívnymi, ale skôr s názorovými a psychologickými prekážkami tvorcov.

Otázne však je, či, naopak, nové médiá (hypermédium) ako nástroj a komunikačný kanál ponúkajú procesu písania niečo, s čím môžu autori tvorivo zápasiť a (invenčne) za ich pomoci riešiť svoje umelecké zámery, alebo „len" umožňujú reagovať na konflikty a záujmové zrážky prezentované v médiách prostredníctvom rozličných záujmových skupín a inštitúcií. Alebo je možné, že spolu s písaním participujú digitálne médiá na podnecovaní k nejakej (evolučne) inovovanej zručnosti alebo inovatívnym spôsobom odpovedajú na potreby súčasníka v procese napĺňania potreby umeleckej tvorivosti? Aby táto otázka nevyznela naivne, je isté, že v súčasnosti neukladáme všetky poznatky do kníh, ale do formátu, ktorý primárne neeliminuje písmo a skôr sa približuje k pozícii hovorenej reči. Podnetným príkladom je v tejto súvislosti projekt britského kritika Jonathana P. Wattsa s názvom *There Goes the Neighbourhood*, pozostávajúci z dvoch častí: filmu a eseje. Na jednej strane ide o nastolenie problematiky vzťahu medzi diskurzívnou formou eseje a vizuálnou formou filmu (realizácia je prvým výstupom väčšieho projektu *Page and Screen*), na druhej strane je zrejmé, že vizuálny formát kritik hodnotí ako výpoveď o autentickej skúsenosti londýnskych výtvarníkov a v eseji prezentuje súhrn sociologických a kunsthistorických poznatkov, týkajúcich sa situácie londýnskych umelcov na prelome 20. a 21. storočia.

Staré a nové médiá

Diskusia okolo rozdielu medzi tzv. starými a novými médiami v slovenskom kultúrnom prostredí rezonovala najmä v úvahách odborníkov na výtvarné, respektíve 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 o skúmanie takej literárnej produkcie, ktorá sa v našom geopriestore nachádza iba v začiatkoch a k programovateľným médiám (pomenovaným tiež ako digitálne alebo nové) a k internetu sa len opatrne približuje, je rozlišovanie nových (hyper-) od starých médií stále opodstatnené.

Ak už nemá veľkú heuristickú hodnotu – čo napokon nie je isté, lebo to závisí od prijatej definície média –, tak určite je indikátorom chronológie, respektíve pozvoľna sa vrstviacich dejín „počítačového umenia" a dejín jeho skúmania, pre ktoré sa ako dôležitá javí súčasná zmena ikonosféry a „digitálnej techné" v nej (Lopes 2010, 9). Čo sa nevdojak vzťahuje aj na literatúru, respektíve napríklad na remediovanie literatúry z tlačenej do hypermediálnej podoby. V najširšom význame sa médium chápe ako komunikačný kanál (napríklad van Dijk 2006/2010), v najužšom je médium len nosič (hmotný v podobe farby tlače či obrazu i nehmotný, čiže digitálny). Z tejto úzkej definície je zrejmé, že v starom, čiže analógovom médiu informácia vzniká/šíri sa vďaka technickým fyzikálnym objavom (tlač: tlačiarenská farba; fotografia: svetelné lúče; rádio: zvukové vlny) a v novom médiu, vďaka binárnemu kódovaniu, 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 môže následne 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 aj multimediálnom) svete. Toto však nevypovedá takmer nič o tom, či jednotlivé médiá sú alebo nie sú súčasne „hyper" (vo význame skoku „ponad") prepojené, a teda či sú hypermédiom, alebo ide len o paralelnú prítomnosť niekoľkých médií (napríklad hudobno-textovo-vizuálne vystúpenie), a teda multimediálne podujatie (a intermediálne vzťahy a relácie v ňom). A až tento nedostatok potvrdzuje zistenia slovenskej bádateľky, nakoľko treba chápať rozlíšenie starých médií od nových ako všeobecnú aproximatívnu typológiu, pre ktorú treba hľadať ďalšie možnosti diferencovania prehlbujúce skúmanie.

Na problematiku starých médií obrátili pozornosť aj slovenskí literárni vedci. Problematikou vzťahu literatúry a masmédií ako faktorom vedecko-technickej revolúcie sa zaoberal totiž slovenský literárny výskum v 80. rokoch minulého storočia. V zborníku *Vedecko-technická revolúcia a literatúra* (Miko 1982) boli médiá v súlade s vtedajšou tradíciou nastolenou McLuhanom vnímané najmä ako elektronické médiá (rádio, telefón, TV), ktoré problematizujú a nivelizujú zemepisnú i časovú vzdialenosť medzi „odosielateľom" a „prijímateľom" a zároveň zabezpečujú masovú komunikáciu. (Slovenskí bádatelia určite o. i. poznali aj poľské preklady Marshalla McLuhana *Wybór pism*, 1975 a Jonathana Millera *Spór z McLuhanem*, 1974). Unifikujúce funkcie masmédií v kultúre považovali vtedajší bádatelia jednoznačne za protipól vytvárania umeleckých hodnôt.

Niet teda divu, že autori zborníka interpretovali empiricky zistené záujmy čitateľov o reportáže, denníky, literatúru faktu (tzv. nefiktívne žánre) ako nežiaduci vplyv masovokomunikačných médií a z toho usudzovali, že za odvrátenie čitateľov od tradičných literárnych/umeleckých žánrov 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 skúseností s 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 vzniku literárneho diela sú od technických výdobytkov „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 zo zajatia Benjaminovho znechutenia z masového reprodukovania umeleckých diel, z demokratizácie prístupu k výtvorom širšie (ako artefakty v múzeách či tlačená kniha) chápanej kultúrnej produkcie (nadväzovanie na modernistickú predstavu výnimočného postavenia originálnych kvalít umeleckých diel v kultúre). Už samotný, spočiatku mnohopočetný, následne vďaka médiám (fotografia, reprodukcie umeleckých diel, koncom 19. storočia explózia popularity pohľadníc, filmu, lacnej knihy) masovo šírený výskyt spočiatku ešte kulturológmi nešpecifikovanej subkultúry (ako „populárnej kultúry") bol od nastolenia kritiky „nového barbarstva" (Adorno, Horkheimer 1947/2009) vnímaný ako degradovanie výtvorov „vysokej kultúry".

Z dnešnej perspektívy treba kvôli vedeckej korektnosti a spravodlivosti podotknúť, že zborník vznikal v období, keď sa pôsobenie civilizačných zmien výsostne nespájalo s fungovaním (masovokomunikačných) médií, ktoré navyše plnili v tom čase neslávne „chúlostivú" (alebo inak povedané tabuizovanú) propagandistickú úlohu. A naopak, informačné médiá ešte nemohli byť vnímané ako budúci nástroj radikálnej zmeny komunikácie, a tobôž nie ako nositelia novej sociálnej revolúcie. A takto (*the next social revolution*) Rheingold (2002, 152) po dvadsiatich rokoch voľného predaja osobných počítačov a po dekáde od rozšírenia internetu z uzavretých priestorov univerzít a výskumných ustanovizní pomenoval túto komunikačnú situáciu.

Po druhé, v 80. rokoch sa médiá, najmä tlač, prípadne rozhlas, skúmali nanajvýš po obsahovej stránke. Historické aspekty médií,

ich pôsobenie v spoločnosti a teórie médií sú v našom geopriestore ešte stále skôr módnou (preberanie hotových výsledkov zahraničných výskumov), ako odbornou záležitosťou. Termín „médium" – vo veľmi zúženom význame (hmotného alebo digitálneho, elektronického, virtuálneho) nosiča (tento význam sa uvádza v českom, avšak nie v slovenskom *Slovníku cudzích slov*) – sa presadil až na prelome tisícročí (Belting 2007), a to najmä pod tlakom problematiky nových digitálnych médií a jeho voľné používanie viedlo k rýchlemu zneužívaniu a ohrozeniu (dnes si teda tento termín zakaždým vyžaduje spresnenie). Naposledy nové médiá v širokom význame (komunikačného kanála, kódu, jazyka, nosiča a transmisného zariadenia) presvedčivo charakterizoval Jan van Dijk v monografii *The Network Society: Social Aspects of New Media* prostredníctvom troch javov: binárneho kódovania nosiča, integrity médií masovokomunikačných prostriedkov s informačnými a interaktivity (Dijk 2006, 4). Po niekoľkých rokoch od vydania van Dijkovej publikácie zrýchlený vývoj sociálnych serverov od YouTube, Wikipédie, Facebooku či serverov Digg, Twitter a podobne zrýchlil nástup nových interaktívnych praktík do takej miery, že americký odborník na médiá Paul Levinson považuje túto novú podobu a intenzitu sociálneho aspektu nových médií za dostatočný dôvod na zavedenie pojmu „nové médiá" (Levinson 2010, 15–17).

Médium ako nosič a nástroj

Médium v úzkom význame – napriek tomu, že podlieha historickým zmenám a je aj súčasťou technického pokroku – nepredstavovalo začiatkom 80. rokov minulého storočia taký problém ako (ešte?) dnes, a preto slovenskí bádatelia nemali dôvod to riešiť. A navyše, ak proces vytvárania diela vnímali ako „takmer" autonómny v súvislosti s technickými vymoženosťami, tak to bolo z dôvodu, že brali do úvahy najmä ovplyvňovanie kultúry cez dlhodobo pôsobiace civilizačné zmeny. Dnes sa z ponuky, akú so sebou priniesli programovateľné (nové) médiá, ešte len spamätávame. A to v oboch smeroch: ako reflektovanie technologických a zároveň sociálnych aspektov nových médií.

Médium ako nosič patrí predovšetkým k technickému aspektu a v tomto kontexte je vystavené obľube alebo neochote prejavovanej (bádateľmi) voči civilizačným zmenám a ich pôsobeniu v kultúre (F. Znaniecki). Takto diferencovaný postoj sprevádzal zavedenie počítačov do pracovní vedeckých pracovníkov humanitných oblastí (resp. tých disciplín, ktoré počítače v informatickom význame nevyužívajú) a tvorcov literatúry, prekladateľov či iných umelcov, napríklad grafikov, fotografov, divadelných režisérov a podobne. Motiváciu/rozhodnutie používať programovateľné médium zaraďuje van Dijk ako prvú podmienku eliminovania elektronickej alienácie (alebo *digital divide*). Neochotu voči elektronickému písmu porovnávajú bádatelia médií (M. McLuhan, W. J. Ong, Ch. Vandendorpe) s Platónom prejavovanou nedôverou k písomnej komunikácii (odkazujú na Faidra a *Siedmy list proti písaniu*). Nedôverou, ktorá sa tak spája s úskaliami rétoriky ako prostriedkami manipulácie s názormi, ktoré nemusia mať nič spoločné s „pravdou" (a širšie s rešpektovaním *kalokagatie*). Ide aj o jeho koncepciu poznania (vnútorného „spomínania si", *anamnezis*), ktoré, ak prichádza „zvonku" (v písomnej podobe), nemusí byť človekom zvnútornené, a vtedy je preňho epistemologicky nedostupné (Platón 275). Dnes by sme zjednodušene povedali, že človek sa s ním nemusí byť schopný „stotožniť",

a vtedy sa nemôže stať jeho poznaním. A navyše „písmo" podľa filozofa degraduje pamäť, nie však v psychologickom význame, aký používame dnes, ale v rámci koncepcie poznania. Druhým v takýchto súvislostiach citovaným filozofom je Martin Heidegger. Za vyprázdňovanie slov filozofov bral zástanca hermeneutiky na zodpovednosť techniku, respektíve písací stroj (Kulcsár, Szabo 2010, 53). Spochybňovanie „hodnoty písma" spomínanými filozofmi má však odlišné dôvody. Ak Platón sleduje možnosti písma kvôli racionálnemu poznaniu sveta, racionálnemu a nie napodobňujúcemu umeniu (preferuje teda symetriu, geometriu a matematické idey), v tomto kontexte písmo dáva menšie záruky na ich realizovanie než rečová komunikácia (diskusia a argumentácia). V podstate nenachádza argumenty proti písomnému zaznamenávaniu, keď hovoriaci v reči dodržiava všetky rétorické princípy (pravda, krása a dobro sú na prvom mieste). Heideggerovi zasa nešlo o poznávanie sveta človekom, ale o existenciálne vyrovnanie sa so svetom (Burzyńska, Markowski 2007, 185). Ak Platóna zaneprázdňovalo racionálne poznávanie sveta, tak Heideggera viac sužovala cudzota 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 prostredníctvom hermeneutickej interpretácie. Avšak jazykový prejav, respektíve reč bol len „mŕtvym inštrumentom", ktorý sa „prepožičiaval" poézii len preto, aby mohla napĺňať svoju úlohu odhaľovania „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 spomínané názory filozofov na médium sú vlastne len odvodené a kontextuálne. Takéto tendovanie názorov však nie je prekážkou skúmania toho, ako človek a počítač interagujú na psychologickej úrovni, spoločne zapriahnutí nielen do zábavy, ale aj do procesov poznávania určitej vrstvy re-

ality (dnes televízne správy nadšene oznamovali radosť fyzikov zo šance na potvrdenie existencie Božskej častice, Higgsovho bozónu [sic!]), a ako je schopný internalizovať vonkajšie podnety a predstavy a, naopak, externalizovať tie vnútorné (*Human-Computer Interaction*). Avšak názory stojace proti technickým zmenám (médií) neblaho participujú nielen na spochybňovaní hodnoty civilizačných zmien (na tie môžu mať rôzni intelektuáli odlišné pohľady), ale aj na palete reflektovania ich kultúrnych a sociálnych aspektov. A dôsledkom je po prvé to, že konzervujú neochotu umelcov používať technologicky vyspelejšie médiá-nosiče, po druhé to, že podporujú zavádzajúce očakávania, podľa ktorých je v rámci epistemológie vhodné plynule striedať alebo spájať vedecké skúmanie s poznaním cez umenie (v románoch *science fiction* sú opísané predstavy o technológiách „budúcnosti", ale nie je možné na ich základe nič vyrobiť).

To v podstate znepriehľadňuje a problematizuje úlohu umenia, ktoré neskúma, ale pozoruje dianie v spoločnosti (v rôznych oblastiach: v politike, kultúre, vede, práve, masmédiách, školstve, zdravotníctve, v sociálnych sieťach a pod.) a vedie diskusiu, polemizuje, ponúka inovované idey, názory, postoje a podobne. A ako dokazujú dnešné umelecké praktiky, 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 vysoké zručnosti práce s digitálnymi médiami či hypermédiom. Riešením je spolupráca autora s odborníkom (na prenos dát, informatikom), k tomu však dochádza vtedy, keď autor prekoná a odbúra prvý stupeň bariéry elektronickej alienácie (van Dijk) a ďalšie (teda materiálovú bázu a informatické zručnosti) kolaboratívne substituuje. K takej spolupráci sa v strednej Európe priznávajú tvorcovia, ktorí sa odhodlali primárne použiť médium písma. Napríklad poľská autorka pomerne vysoko hodnoteného hypermediálneho artefaktu (Aneta Kamińska *Czary i mary*, 2007, internet), ktorá ho sprvu vytvorila v podobe tlačeného hypertextu, pre ktorý následne David Sypniewski vytvoril digitálnu verziu. Autor slovenskej autorskej e-knihy (Kamil Zbruž *Energy*), ktorý sa priznáva, že o digitálne spracovanie svojho zámeru

požiadal informatika, či autorka kolaboratívnych hypermediálnych artefaktov Zuzana Husárová, ktorá pracuje spolu s informatikom Ľubomírom Panákom. Inak postupovala Markéta Baňková, autorka prvého českého hypermediálneho artefaktu *Město*, ktorá využila zručnosti získané počas odborného umeleckého štúdia (FAMU) a pracovala samostatne.

Spolupráca, kooperácia, pri výrobe, tvorbe artefaktu je v umení dobre známa. A to nielen v prípade krátkodobého záujmu o kolaboratívne (sieťové) písanie kolektívnych textov iniciovaných napríklad blogermi (občas aj renomovaný autor s amatérskymi prispievateľmi). Ale najmä v prípade knižných ilustrácií či grafiky.

Význam spolupráce výtvarníka a typografa zaujímavo koncipuje výstava *Multiplicity* (The Smithsonian American Art Museum on-line). Podľa kurátorky je cieľom výstavy nabúranie zaužívanej schémy ateliérového výtvarníka, ktorý osamote tvorí „sériu" artefaktov, a vyzdvihovanie spolupráce, napríklad s typografom. Výnimočnosť procesu tvorby je takto problematizovaná procesom kooperácie, čiže spolupráce, kolektívnym zdokonaľovaním, vylepšovaním zámeru umelca (kvalitnejším „dolaďovaním/zosúlaďovaním" modelu, náčrtu z ruky umelca s perfektne zvládnutým remeslom odborníka, takmer ako vo Frithovej [2007/2011] koncepcii, v ktorej mozog dolaďuje modely reality novými informáciami). Nevdojak sa v tomto prípade umenie zasa vracia k zručnostiam a spôsobilostiam pracovania v „materiáli" (*techné*). Táto praktika sa nebude týkať len tradičných zručností, ale bude sa vzťahovať aj na hypermediálne artefakty (čiže vyrobené digitálnymi médiami).

Čo potvrdzuje poznámka francúzskeho monografistu, podľa ktorej umelci, pracujúci v odbore fotografie za posledné obdobie veľmi skvalitnili svoje osobné technické zručnosti (digitálnej fotografie) a tento fakt (priaznivo) pozdvihol umeleckú úroveň ich prác.

Zavedenie písma viedlo podľa McLuhana, priekopníka skúmania médií, k pokroku v abstraktnom myslení. Tento názor zasa do istej miery problematizuje ruská znalkyňa antickej kultúry O. Freidenberg, ktorá tú istú tendenciu, čiže smerovanie od metaforických

obrazných porovnaní k abstraktným pojmom i metaforám dokazovala na základe sledovania jazykovej podoby obrazov ešte v dobe, 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 myslieť si, že ďalšia civilizačná pohnútka k pokroku – digitalizované médiá – posunie či rozšíri kognitívne schopnosti človeka? Ovplyvní tvorivý proces písania alebo len praktiky s ním spojené? Alebo zapadne len do všeobecných charakteristík sociálnych aspektov hypermédia?

Pocity a skúsenosti spojené so zmenou písacieho stroja na počítač sa stali pre niektorých literárnych a vedeckých tvorcov príležitosťou tematizovať svoje empirické skúsenosti a zanechať svedectvo o nadobúdaní tejto zručnosti, ktorá je pomenovaná ako *computer literacy*. Primárne si všímali médium ako nástroj a nosič a až následne to, ako sa menili ich praktiky „okolo" vytvárania textu (umeleckého, vedeckého). Občas to spájali s procesom rozmýšľania, avšak aj tak skončili pri opise toho, ako si zvykali na nový spôsob vytvárania či redigovania svojich textov, čo v podstate nepresahuje zvyklosti zahŕňané do komunikácie cez počítač (CMC). Spojitosť tvorby s racionálnym uvažovaním (a jazykom, avšak nie s prispievaním k vedeckým poznatkom) je na jednej strane triviálnym poznatkom o súčasnom umení, na druhej strane je spojitosť mysle a jazyka stále predmetom racionalizácie (Searle 1994; Gut 2009) a výskumu (aj empirickými metódami neurobiológie či kognitívnych vied). Nemôžeme teda prekážku – v podobe náročnosti a námahy, aké si vyžaduje proces synchronizovania toku myšlienok s motorickým obsluhovaním klávesnice a paralelne prebiehajúcim editovaním textu –, ktorá bola individuálne vnímaná a individuálne prekonávaná i opisovaná, prezentovať ako dôvod na štruktúrne inovovanie myslenia, respektíve procesu umeleckej tvorby. Totiž po určitom čase, opakovaním pokusov a omylov, každý používateľ počítača prestáva citlivo vnímať zmeny v používaní nástroja a zvykne si na vzhľad písmen na obrazovke (samozrejme, ak koncepcie „písania ako stroja" ponecháme stranou).

Konsenzus média s umením (uvažovanie inšpirované dejinami fotografie)

Na možnosti uvažovania o vzťahu technicky zdokonaľovaného média (ak nie sme technofóbi) a umenia, respektíve literatúry dnes možno lepšie a jednoduchšie odkazovať cez analógiu s iným druhom umenia, ktoré vzniká v symbióze s fotografiou, ktorej digitálne (počítačové) médium poskytlo obdobnú príležitosť inovácie, akú môže využiť 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 váhy, *gravitas*. Podľa jedného názoru povýšenie fotografie – sprvu len techniky, ktorá fascinovala najmä vedcov (!) – na umeleckú hodnotu sa udialo až v období, keď jej praktické opodstatnenie už vyprchalo (Rouille 2007, 7). Evalváciu postavenia fotografie enormne zvýšila digitálna fotografia, ktorá síce navodila začiatok procesu likvidácie predstavy fotografie ako „odtlačku" reality, ako dokumentárneho svedectva a koncepcie „pravdy" o realite, ktorú fotografia bola povinná potvrdzovať a verifikovať, ale 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 obrazu Susan Sontag (1978), ale manipulácie, ktoré už kedysi pre výtvarnú modernu nachystal Paul Klee. A to v dnes už zľudovenom výroku, podľa ktorého úlohou umenia nie je odzrkadľovať to, čo je v realite viditeľné, ale zviditeľňovať videné. Ďalšou konzekvenciou evolučných zmien, na ktoré upozorňuje monografista dejín francúzskej fotografie, sú predpoklady aktivít tých tvorcov, ktorí nepripúšťajú už žiaden vzťah fotografie ku skutočnosti, ale realitu, naopak, dôsledne spochybňujú. Podľahli totiž postmodernej predstave, že fotografia je vhodná na dokazovanie existencie niečoho, čo možno

pochopiť a čo je neviditeľné, a teda nie je to možné ukázať. (Rouille 2007, 425)

Oblúk, aký prekonala fotografia v kultúre, vhodne demonštruje odlišný postoj k nej z pohľadu modernistu a súčasníka. V období uvádzania fotografie do praxe na ňu z hľadiska moderného umenia zaútočil Charles Baudelaire (1859), ktorý tvrdil, že zničí[6] maliarstvo (ako nedávne vyhlásenia o zabíjaní printovej knihy elektronickou publikáciou). To sa fotografii v určitom zmysle podarilo (Szarkowski), pretože na prahu 21. storočia súčasný výtvarník Christian Boltanski vo svojom zameraní na potieranie umeleckej druhovej čistoty v tvorbe hlásal: „Maľujem prostredníctvom fotografie." (Rouille 2007, 390) V spore technický pokrok verzus umenie išlo o ujasňovanie si odlišností odbornou verejnosťou medzi praktickým a umeleckým aspektom používania tejto techniky, napríklad medzi množstvom vykonaných fotografických snímok – Szarkowski (2007) uvádza z *New York Daily Tribune* z roku 1853, že počas troch rokov vznikli tri milióny dagerotypov – a obmedzenou paletou dosiahnutých formálnych a inovatívnych efektov od demonštrovania technických zručností cez nepodarky, nedorozumenia, improvizácie až po empirický experiment. Najpodstatnejšie je však to, že každý z tých obrázkov/fotografií nielen „masívne útočil na tradičné zvyklosti *videnia*", ale najmä upozorňoval na rozmanitosť stratégií infiltrovania života cez fotografiu a opačne. Čo neskôr, a vlastne najmä dnes, ovplyvňuje definovanie predmetu disciplín, ako je napríklad umelecká fotografia – a v širšom zmysle obraz ako médium – nielen v umenovede, ale aj vo vizuálnej antropológii (Pink 2007, 13).

O náznak cesty, akú merala printová kniha k elektronickej, sa nedávno pokúsil kanadský bloger a dopisovateľ vedeckých časopisov Clive Thompson. Nevieme ju síce ešte presne určiť, zdá sa však,

6 Baudelaire kritizoval fotografiu ako spôsob reprezentácie skutočnosti, ktorý nie je vhodný pre umenie. Technická replika vizuálnej podoby skutočnosti sa totiž vnímala ako odraz v zrkadle reálnej a videnej skutočnosti. A v jeho predstavách o modernom umení šlo o reprezentáciu reflexie mentálneho sveta vytvoreného cez prizmu imaginácie, predstáv alebo fantázie. Na druhej strane Baudelaire vnímal potenciál fotografie v procese ovplyvňovania ľudskej predstavivosti.

že pesimistické názory, aké sa šírili v 80. rokoch minulého storočia v Euro-Amerike 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 o pomenovanie určitej tendencie, čiže o empirické pozorovanie novej praktiky, a síce tlačenia knihy (technikou *Print-on-demand publishing*) podľa aktuálnej potreby používateľa či individuálnej objednávky (známe materiály ku konferencii či k jubileu a pod.) ako prevládajúcej formy tlačených publikácií, lebo vo veľkých vydavateľstvách naberá na rýchlosti predaj kníh pre elektronické čítačky. Najznámejšia a najviac rozšírená je čítačka Kindle, spojená s internetovým kníhkupectvom Amazon, ktoré v poslednom období predávalo niekoľkonásobne viac e-kníh do čítačky ako v tlačenej podobe. Navyše nakupovanie a prevedenie obsahu e-knihy do čítačky trvá toľko, koľko kopírovanie súboru v počítači. Z porovnania tendencie zvyšovania množstva nových titulov publikovaných renomovanými vydavateľstvami (napr. v období od r. 2009 do 2010 ich počet vzrástol o 5 % a dosiahol 316 000 titulov) s množstvom svojpomocne tlačených publikácií (*self-publishing*, ktorý v tom istom období vzrástol o 169 % a dosiahol 2,8 milióna titulov) usudzuje komentátor (Thompson 2011), že tlačená kniha v blízkej budúcnosti bude vznikať z nostalgie za hmotnou podobou knihy alebo bude navrhovaná na objednávku buď bohato ilustrovaná (aj reprodukciami rodinných či školských fotografií), alebo ako limitovaná bibliofilská séria a zoznam môžeme predĺžiť o tzv. autorskú (peknú) knihu (stále častejšie sa 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, pretože podľa neho vytlačená a na knižničnej poličke uložená vedecká kniha si nebude pre šetrenie času a (nevyhnutnú) slobodu pohodlného prístupu k vedeckým výsledkom nachádzať čitateľa (Gawrysiak 2008, 247).

2

Fotografia ako nástroj hybridizácie textu a obrazu

Žánrová nevyhranenosť

Z hľadiska literárnej praxe, ako aj literárnovednej perspektívy v oblasti multimédií, a teda prostredia, v ktorom prebieha proces intenzívnej vzájomnej hybridizácie donedávna „autonómnych" médií, sa základným problémom zdá byť skúmanie procesov a stratégií, vďaka ktorým text prechádza do iných médií. Pre potreby našej analýzy využijeme príklad fotografie ako „dopravného prostriedku" na ceste k hybridizácii textu.

Tento výber opodstatňuje fakt, že v našom geografickom regióne sa práve fotografia vyskytuje v uvedenom procese zreteľnejšie ako ktorýkoľvek iný „prostriedok". Je to takisto pôvodne analógové médium, ktoré úspešne ukončilo svoju implantáciu do digitálneho prostredia. Fotografia nesie so sebou výsledky skúmania v rámci dlhšej bádateľskej tradície než samotné digitálne vizuálne médium, a preto ju bádatelia neprijímajú len ako nutnú súčasť vizuálneho prostredia. Rozhodujúci je antropologický rámec definovania „obrazu", ktorý platí tak pre vizuálne umenie, ako aj pre diskurz *Visual Studies* a pre samotnú fotografiu (Barthes, Belting, Roulles). V každom z týchto prípadov sú dôležité postupy, aké sa objavujú v rámci stratégií a situácií vytvárania obrazov, a tiež s nimi spájané kultúrne významy, prípadne ich transformácia v kultúre.

Táto voľba je motivovaná takisto tým, že tak literárny text, ako aj fotografia sa primárne spájali s analógovým nosičom (médiom). Obidve médiá (v jazykovom a vizuálnom kóde) prekonali „v našich očiach" radikálnu zmenu prechodom od analógovej k digitálnej technike spracovávania (digitálny nosič a kód), pričom literatúra, respektíve text nezískava, ale skôr stráca na kultúrnej vážnosti, samostatnosti či spôsobilosti a fotografia, naopak, získava vážnosť. „Šok" z digitálnej techniky už fotografia v podstate prekonala, ale literatúra mu pomerne úspešne odoláva (s výnimkou procesu spracovávania a editovania textov). V tejto súvislosti sa ponúka otázka, prečo a ako autori spájajú text s fotografiou. Ako, a či vôbec, participuje proces spracovávania fotografie na sémantike uvedených textov?

Ak je fotograf príkladom umelca, ktorý opustil svoj ateliér a tvorivé prostredie hľadá a nachádza skoro „všade" a fotografia participuje na rôznorodých umeleckých aktivitách, tak vzniká otázka, do akých situácií vstupuje autor literárnych diel, ktorý rozširuje rozsah odkrývania nových skúseností v realite tým, že na vytváranie symbolických významov tiež využíva fotografiu (podobne ako predstavitelia iných druhov umenia).

Príklady rôznych kombinácií fungovania textu s fotografiou v tvorbe poľských a slovenských autorov vychádzajú z empirického zistenia, že evolúciu fotografie v súčasnom umení, respektíve rôzne úlohy, aké jej boli a sú zverované, možno vnímať ako prototyp či doplnok uvažovania o jednej z evolučných línií pozorovaných súčasne pri tvorbe niektorých literárnych diel. A to z toho dôvodu, že v jej prípade kultúrna spoločnosť, respektíve bádatelia literatúry v Poľsku, ako aj na Slovensku prejavujú oveľa väčšiu ústretovosť k inklúzii fotografie do prostredia audiovizuálnych médií ako v prípade literatúry, respektíve elektronickej literatúry.

Našou pracovnou tézou je predpoklad, že spolupráca verbálneho média s neverbálnym médiom v podobe hybridizácie textu a obrazu je po prvé vhodná na (postupné) manifestovanie autentickej skúsenosti a prítomnosti autentického/empirického autora. Po druhé je pretrvávajúcim historickým javom, ktorý sa prejavuje prechodom od historických hybridných foriem (iluminované rukopisy) cez prepájanie médií na princípe intermediality (napr. textu a obrazu v tlačených časopisoch, komiksoch – konkrétne príklady z dejín výtvarného umenia, napríklad aktivity v rámci francúzskej skupiny Les Arts Incohérents z konca 19. storočia alebo medzikontinentálnej siete z polovice 20. storočia – skupina ZERO, v Poľsku „sztuka grafemiczna", na Slovensku vizuálna poézia a pod.) až po hypermediálne artefakty, v ktorých texty síce prichádzajú o svoju vážnosť nadobudnutú v kultúre písma, avšak nemiznú. Tento názor spochybňuje staršie predstavy, podľa ktorých sa interpretovanie vizuálneho umenia nevie oslobodiť od literárnej interpretácie aspoň do konca 20. storočia (Poprzęcka 1989). V kontexte analyzovania súčasných

tendencií nachádza podporu v predstave, v súlade s ktorou bude predpokladaným výsledkom procesu transformovania literatúry pod vplyvom programovateľných médií svojbytné, avšak žánrovo nevyhranené (multi- či hypermediálne) umenie (Nasiłowska 2009).

Po Barthesovi a Ganettovi sa napríklad v poľskej literárnej vede problematikou nevyhranenosti, nestálosti literárnych žánrov zaoberali Opacki, Balbus, Sławiński, Balcerzan. Literárna prax doviedla Balcerzana k tolerovaniu „jednorazovej žánrovej formy", ktorú autor tvaroval podľa svojho konkrétneho jednorazového zámeru a autorskej intencie. Takto opisovaná tendencia sa v súčasnej poľskej literatúre vyskytovala paralelne s tendenciou performatívnej „prítomnosti v diele empirického autora" (Nycz 1984), ktorá získava stále väčší význam. V prostredí programovateľných médií/nových médií sa naliehavosť autorského zámeru, prirodzene, neviaže už len na žánrovú nestabilitu, nevyhranenosť, ale najmä na viditeľné a neviditeľné alebo pod povrchom obrazovky fungujúce úrovne interfejsov. V krajných prípadoch prítomnosť empirického autora môže prejsť do úlohy autora-performera. Tak sa to stalo napríklad v projekte Z. Husárovej a L. Panáka *Enter:in'Wodies*, v ktorom namiesto pôvodnej koncepcie interaktívnej účasti používateľa/návštevníka inštalácie, ktorý mal možnosť participovať na generovaní fragmentov textov, samotní autori po niekoľkých rokoch inkorporovali do projektu svoju fyzickú prítomnosť a osobné predvádzanie projektu (Vimeo, http://projects.delezu.net/enterin-wodies/). Pre takto vytvorený hypermediálny artefakt spoluvytvárajú fragmenty literárnych textov (prebraté z iných on-line hypertextov alebo e-poézie) spolu so zámerom autorov predvádzať možnosti kinetiky – z hľadiska samostatnosti, celistvosti textu – „len" interpretačný kontext. Podobne ako v iných prípadoch digitálneho umenia, aj v ich projekte kontext vytvárajú vedecké objavy či pálčivé sociálne témy. Analogicky, v prípade tlačenej fotografie, John Berger hovoril o radiálnom systéme, ktorý umožňuje vnímať fotografiu súčasne v kategóriách osobných, politických, ekonomických, pragmatických, v kategóriách každodennosti a historickosti (Berger 1972/ 1999, 89).

Ďalším predpokladom, ktorý prispieva k rozvoju hybridizácie textu a fotografie, je široko diskutovaná „kríza reprezentácie", glorifikovanie subjektivity a vyzdvihovanie úlohy osobnej skúsenosti „videnia", neistá ontológia či náchylnosť k manipulácii tak s literárnym dielom, ako aj s fotografiou. A nejde tu len o presunutie záujmu z artefaktu (literárneho alebo výtvarného diela) na proces tvorby a proces interpretácie (z perspektívy súčasnej teórie priam neobmedzený), ale skôr o problematiku formulovania definície „obrazu" (*image* a *picture*) tak v kontexte umeleckej, ako aj sociálnej praxe a jej antropologických súvislostí. Zdá sa, že oblasťou, v ktorej sa fotografia konceptuálne stretáva s literatúrou, je prax využívania autobiografických elementov na vytváranie fiktívnej totožnosti. Tejto totožnosti môže autor zveriť rôzne konceptuálne úlohy nielen v rámci problematiky „čistého" umenia, ale aj tvoriac odkazy do priestoru rozličných dimenzií sociálnej, politickej, vedeckej a inej skutočnosti.

Spájanie textu a obrazu dosiahlo určitý „kritický bod" hybridizácie na úrovni hypertextov, ktoré z hľadiska poetiky predstavujú (okrem iného) určité apogeum žánrovej nestability, nevyhranenosti či neobmedzeného prekračovania žánrových typológií, aké postihlo od polovice 20. storočia nielen literatúru, ale aj výtvarné umenie. Hybridizácia pokračuje od momentu experimentovania s literárnym hypertextom a nadobúda podobu hypermediálnych artefaktov, o ktoré sa viac ako literárna veda zaujímajú nové disciplíny ako napríklad umenie nových médií, mediálne štúdiá či estetika interfejsu alebo *Net Artu*.

K digitálnej „techné" na príklade knižných obálok

V posledných desaťročiach dochádza k hybridizácii textu pomocou iného neverbálneho média predovšetkým v dôsledku rozšíreného využívania programovateľných médií a bežnej dostupnosti softvérov a aplikácií, ktoré umožňujú vytváranie, uchovávanie a manipulovanie (na princípoch modularity, automatizácie, variantnosti a transkódovania) tak s textami, ako aj s obrazmi a zvukmi (Manovich 2001/2006, 95–118). Digitálne editorské a grafické programy participujú na „digitálnom zárodku" (*digital embryo*) tlačených publikácií, ktoré už dlhší čas konkurujú tradične vysádzanej kreslenej knižnej ilustrácii. Tá si totiž vyžadovala vysoké umelecké, ako aj tlačiarenské zručnosti. V druhej polovici minulého storočia – tak v Poľsku, ako aj na Slovensku (kde sa stále organizuje medzinárodná súťaž knižnej ilustrácie pod názvom Bienále ilustrácií Bratislava) – bola ilustrácia ustavične podporovaná oficiálnymi inštitúciami. Je možné, že v ideologicky motivovaných predstavách podporovateľov knižnej kultúry mali práve vizuálne elementy, ktoré odkazujú napríklad na avantgardné smery, kultivovať knižné umenie. Inak povedané, náklady na ilustrovanie kníh mohli substituovať slobodu slova alebo finančnú podporu pre výtvarníkov. Od 90. rokov minulého storočia však knižná ilustrácia i knižná publikácia nezastaviteľne podliehajú procesom komercializácie, respektíve pravidlám voľného trhu, ktorý si vyžaduje maximálne zisky za krátky čas. A naopak, podujatia prezentujúce knižnú tvorbu (knižné veľtrhy, knižné trhy) sa čoraz viac zameriavajú na rôzne sprievodné aktivity, t. j. na interaktívne inštalácie, performancie, stretnutia s autormi bestsellerov, s mediálnymi celebritami, na prezentovanie videohier a podobne.

Ako sa ukazuje, k osobitej, príznačnej konfrontácii tradičnej kultúry tlačenej knihy (analógového spracovania) s „digitálnou techné" dochádza v prípade spracovávania obálok na trhu elektronickej knihy, ktorá sa dostáva k čitateľovi vo formátoch dostupných na mobilných zariadeniach, čiže vo formátoch pre čítačky Kindle, alebo cez aplikácie pre tablety a smartfóny. Grafici/dizajnéri musia „vytvárať"

obálky efektívne vo veľkom množstve podľa striktne uvedených pravidiel. V súlade s nimi obálka musí obsahovať tie isté základné údaje (názov, meno autora, opis knihy), ktoré mávajú rozličné množstvo znakov (a teda sú rôzne dlhé). Bez ohľadu na to ich grafik/dizajnér musí vmestiť do identického modulu, nakoľko formát obálky musí byť jednotný, aby boli všetky knihy ponúkané v konkrétnej aplikácii kompatibilné s internetovým prehliadačom. Z toho dôvodu sú obálky generované dizajnérskym softvérom. Jeden z grafikov/dizajnérov, M. G. Arteaga, na svojom blogu[1] popisuje základné technické obmedzenia a zároveň prezentuje softvérové (*code*) riešenia, vďaka ktorým je možné dosiahnuť určitú mieru grafickej diferencovanosti obálok (variantnosť) nezávisle od spomenutých obmedzení. Napriek tomu generované obálky nie sú schopné dosiahnuť úroveň grafických úprav tlačených publikácií (*Generative eBook Covers* by Mauricio Giraldo Arteaga, NYPL Labs 2014). Preto Arteaga založil spoločnosť, ktorá na svojej stránke[2] ponúka vydavateľom návrhy dizajnérskych obálok literárneho kánonu pre e-edície.

V snahe presadiť a oživiť dlhodobú tlačiarenskú tradíciu v priestore virtuálnych, mobilných knižníc vytvoril nemecký výtvarník a dizajnér Henning M. Lederer pred pár rokmi projekt remediácie tlačených obálok. Nazval ho *Covers*[3] a pracoval v rámci neho s obálkami individuálne projektovanými pre konkrétne tituly vedeckých publikácií na prelome 50. a 60. rokov minulého storočia. Voľbu knižnej obálky obmedzil nielen na tie, v ktorých grafici/návrhári zjavne a invenčne odkazovali na obsah publikácií, ale aj na tie, ktoré realizovali príslušníci a propagátori smeru op-art (Bridget Riley a Victor Vasarely), prípadne obálky, ktoré na štýl op-art nadväzovali. Lederer vytvoril na základe jednoduchej digitalizácie fotografií knižných výtlačkov fotografickou technikou GO-Stop (gif) minianimácie geometrických foriem znázornených na obálkach.[4] Pro-

1 Pozri bližšie: http://www.nypl.org/blog/2014/09/03/generative-ebook-covers
2 Recovering classics: http://recoveringtheclassics.com/
3 Pozri: https://vimeo.com/141891887
4 GIF via Vimeo: https://vimeo.com/141891887

jekt *Covers* odkazuje na praktiky remediácie, na poetiku remixu či autorskej stratégie „privlastnenia si cudzieho". Ako poukazuje na stránkach časopisu *Hyperallergic* Carey Dunne, projekt je aj prejavom pocty prácam umeleckých predchodcov[5] a navyše je dobrým príkladom digitálneho znovuzrodenia (*reborn*) analógového umeleckého artefaktu.

5 — Pozri: http://hyperallergic.com/249170/hypnotic-animations-of-vintage-op-art--book-covers/

Neurčitosť obrazu (*image*) a jeho materiálnosť

Perspektíva neurčitosti obrazu (*image*) a aspekty materiálnosti nosiča (*picture*) znepokojovali a zaujímali napríklad aj poľského výtvarníka Mikołaja Smoczyńského, autora projektu *Obrazy*,[6] v ktorom ním vytvorené objekty – biele plátenné trojuholníky alebo štvoruholníky rozvešané na pozadí bielych stien – komunikovali s bielou farbou stien a odkazovali len na hmotné/fyzikálne črty obrazu (*picture*), ktoré nič nepredstavovali (akoby *image* neexistoval). Vo viacerých svetových galériách Smoczyński prezentoval pod názvom *Zdjęcie* (Fotografia) (Ollman)[7] súbor fotografií, ktoré boli dokumentárnym záznamom procesu konkretizácie obrazov (*image* a *picture*), a síce: fotografiu, ktorá zachytávala kúsok bavlny prilepenej na stene, fotografiu stopy na stene, ktorá vznikla, keď handričku odlepoval, a fotografiu stopového množstva nástennej farby a jej odtlačku na bavlnenej handričke. Išlo o uvažovanie o idei obrazu ako o procese rozptýlenosti medzi rôznorodé podoby jej zaznamenávania, o proces vzniku, odstránenia a uloženia, a teda presúvania hmotných a ideových súčastí obrazu medzi médiami, čiže tzv. *removings*. V poľštine *zdjęcie* (fotografia) je nielen alternatívnym, kolokviálnym pomenovaním pre fotografiu, ale znamená tiež „dať niečo dole" a týmto aktom odobrať alebo odstrániť, napríklad: odobranie atramentových odtlačkov prstov na papier, odstránenie portrétu bývalého štátnika zo steny a podobne. A teda Smoczyńského projekt *Zdjęcie* (Fotografia) veľmi dobre prezentuje napätie medzi hmotnou podobou obrazu či jeho technickým povrchom (*picture*) a obrazovou predstavou, akú môže vytvárať (*image*), alebo kontexty, ktoré potenciálne otvára. A práve takto načrtnutá predstava obrazu vo fotografii je dobrým východiskom na analyzovanie stratégií prepájania textu a fotografií v niekoľkých konkrétnych literárnych dielach poľských a slovenských autorov.

6 — Ewa Grzadek: http://www.culture.pl/baza-sztuki-pelna-tresc/-/eo_event_asset_publisher/eAN5/content/mikolaj-smoczynski

7 — O výstave Smoczyńského v San Diego State University's Art Gallery pre *Los Angeles Times* písal L. Ollman (1991). Pozri: http://articles.latimes.com/1991-02-08/entertainment/ca-671_1_gallery-walls/2

Kvapky dažďa alebo Hybridizácia blogu a fotografie

Technické (softvérové) zjednodušenie multiplikovania digitálnych súborov uľahčilo spájanie verbálneho a vizuálneho média (informačného kanálu). Prejavuje sa to už v jednoduchých hybridných formách, v ktorých fotografie a text stoja vedľa seba, podobne ako v katalógu z výstavy či v albume (fotografickom alebo umenovednom). V katalógu alebo albume akoby dochádzalo k svojráznemu „premiestneniu" napríklad fotografickej výstavy k jej „skopírovaniu" vo výstavnej sieni a následnému „uloženiu" do knižného formátu (ako analógia s úkonom: *Copy* a *Save As*).

Táto analógia sa opiera o umeleckú predstavu zjednotenia vizuálneho a jazykového kódu, čiže o svojrázne sémantické zrovnoprávnenie ikonických a jazykových znakov. Tak je to napríklad v projekte Lewczyńského *Fotografie pisane* (Písané fotografie), ktorý na symbolickej úrovni zrovnoprávňuje jazykové a vizuálne médium (ako kód), nakoľko fotografovanými objektmi sú texty dokumentujúce každodenné skúsenosti a zážitky (napríklad školské výpočty, zoznam nákupov, listy a pod.). Veci, ktoré nie sú súčasťou prírodnej scenérie, ale patria konkrétnemu človeku, sa odložili a uchovávali ako písomné a útržkovité dokumenty všedného dňa a napokon ako fotografované artefakty poukazujú na dokumentovanie stôp skutočnosti, a tým odkazujú na základnú fotografickú paradigmu ako na pravdivý, autentický dokument[8]. Analógia s kopírovaním a ukladaním vystavovaných fotografií do knižného formátu je technologicky opodstatnená až v druhom rade vzhľadom na „spoločnú" softvérovú genealógiu aplikácie na kopírovanie/duplikovanie tak fotografických, ako aj textových súborov. A to preto, že aplikácia na kopírovanie textov pre laserové tlačiarne bola navrhnutá na rovnakom princípe ako skoršie softvérové riešenie na spracovanie a kopírovanie fotografií (známe ako Photoshop).

8 — Výstava: http://www.fotografiakolekcjonerska.pl/wydarzenia;jsessionid=7FFAC14AFD77B2ED458639E64D1260B7?id=10385. Album: http://www.artbazaarrecords.pl/index.php?products=product&prod_id=34

Autorskú stratégiu založenú na analógii s prenášaním fotografickej výstavy do knižnej publikácie pozorujeme v realizovaných dielach, ako napríklad v poľskom projekte *Wielka ciekawość* (Veľká zvedavosť), ktorý vznikol na základe fotografickej výstavy Elżbiety Lempp a textov Anny Nasiłowskej (literárnej vedkyne a autorky prozaických diel), ktoré k nej napísala, alebo v slovenskej publikácii *Medzi kvapkami dažďa. Autizmus – svet pravdy* (Huszár, Bednár 2009), ktorej základom sú fotografické práce študentov (univerzitného) ateliéru vedeného Tiborom Huszárom k textom Jozefa Bednára (akademického učiteľa na tej istej univerzite), publikovaným na autorskom blogu.

Autori slovenskej publikácie *Medzi kvapkami dažďa* reagujú na závažný problém vývojových porúch a ich sociálnych súvislostí. V textovej zložke upozorňujú na historickú zmenu diagnostikovania duševných porúch, pri ktorých vďaka medicínskym výskumom (najmä neurologickému a genetickému) takto postihnutých jedincov už neizolujú (ako bolo zvykom v minulosti) od života rodín či spoločnosti. Poruchy autistického spektra však nie sú dostatočne známe medzi lekármi ani v spoločnosti. Z empirického porovnania blogov poľských a slovenských blogerov vyplýva, že blogeri mužského pohlavia – otec, brat či strýko – sa usilujú predovšetkým o popularizovanie poznatkov o autizme a vecne sprostredkúvajú svoje skúsenosti so starostlivosťou o autistické dieťa. V súlade s najnovším medicínskym výskumom presadzujú názor o „inakosti" svojich detí a týmto spôsobom rozširujú a dopĺňajú základné medicínske príručky, nakoľko tie mlčia o skúsenostiach, aké s autizmom získavajú najbližší. Ženy blogerky – matky, staré matky – sú na svojich blogoch úprimnejšie, spontánnejšie a nesnažia sa o objektivitu. Na blogoch hľadajú spojencov v nešťastí a občas nezatajujú ani bezmocnosť, strach a depresívne stavy.

Na druhej strane snaha o vyvažovanie otvorenosti a obáv o budúcnosť potomka, ktorá charakterizuje písanie z perspektívy otca, nesie v sebe sociálny potenciál, nakoľko pomáha rodičom znášať ťarchu starostlivosti o navždy hendikepované dieťa. Blog týmto odkazuje spoločnosti, že rodičia potrebujú získať zručnosti komuniko-

vania s autistickým dieťaťom, ktoré vďaka tomu môže občas zakúsiť v každodennom živote pocity známe zdravým ľuďom.

K takto ladenému blogu, ktorý Bednár ako otec viedol niekoľko rokov (a stále pokračuje v písaní), pripravili študenti – po ročnom zbližovaní s deťmi – sériu fotografií Bednárovho syna v školskom prostredí, počas terapií a v rodine. Čiernobiele fotografie sa striedajú so stranami textu (zápisy sú vizuálne prispôsobené zvyklostiam tlačených diárov, presný čas a dátum zavesenia textu na internet je podľa takéhoto úzu skrátený). Tým sa zdôrazňuje autonómnosť vizuálnej a textovej časti. Autor textu vystupuje v autobiografickom blogu nielen z pozície svedka, ale aj aktéra situácie, čím sa približuje k pozícii (známej z antropologického výskumu) subjektu a informátora; fotograf zasa pôsobí v pozícii tzv. zúčastneného pozorovateľa. Fotografi sa museli integrovať do kolektívu detí, ich rodičov a učiteľov, aby autistické deti boli ochotné zúčastniť sa na procese fotografovania. V prípade autistických detí ide najmä o prelamovanie nezáujmu a odporu k nadväzovaniu očného kontaktu, k bezprostrednému komunikovaniu. Tieto východiskové podmienky sú v podstate blízke situáciám získavania materiálu a prezentovania niektorých projektov známych z vizuálnej antropológie (Pink 2007).

Východiskovou inštrukciou na realizovanie fotografických záberov boli pre autorský kolektív fotografov texty blogových zápisov. V tomto kontexte má obrazový materiál za úlohu čo najviac sa priblížiť k fotografovaným subjektom a k realite prostredia, v ktorom žijú. Preto tu rezonuje analógia s predstavou Cartiera-Bressona o objektívnej reportáži založenej na princípe usporiadania elementov patriacich do série fotografií. A jej štruktúrovanie: voľba postupnosti fotografických obrazov, čiže kompozícia a rytmus postupnosti vytvárajú vzájomnú kontextualizáciu obrazov a stávajú sa základom, na ktorom si pozorovateľ môže vybudovať predstavu o fotografovanej udalosti, a séria fotografií tak môže prerozprávať konkrétnu udalosť (Stiegler 2009, 109).

Avšak súčasné podmienky v konkrétnom prostredí (realizácie slovenského projektu) a princípy komunikácie, ktoré v ňom platia,

do značnej miery komplikovali realizáciu stratégie objektívnej reportáže. Vnímanie portrétov autistických detí ako esencie diania v ich svete znemožňuje fakt, že neochotne nadväzujú akýkoľvek kontakt s cudzím človekom a ešte viac „očný kontakt" s operátorom.[9] Preto ich fotografie nie sú ani tak objektívnou štúdiou problematiky, ale z dôvodu špecifických podmienok prostredia skôr mikroudalosťami prebiehajúcimi v línii mikrokontaktu s operátorom. Bez neho fotografické zábery nemôžu vnikať do (emocionálnej) sféry pocitu radosti z dosiahnutého (aj nepatrného a prchavého) úspechu, „vydretého" (cit. z blogu matky) vďaka obetavej a sebapopierajúcej starostlivosti a vynaliezavosti rodičov. Náznak očného kontaktu, objatie, spoločná zábava detí, radosť zo spoločnosti zvierat, fyzické zbližovanie (dotyk, prekonávanie alienácie) so súrodencom sú znaky úspešne realizovaného procesu trénovania mozgových spojení. Jeho cieľom je precvičovať tie schopnosti, ktoré vedci skúmajú v rámci „teórie mysle" (*theory of mind*), čiže zjednodušene povedané schopnosti rozumieť mysleniu (a emóciám) iného človeka. Rodičia autistu sú zaneprázdnení snahou „vštepiť" dieťaťu túto teóriu mysle pomocou tréningu myšlienkových úkonov. Opakovanie vyvoláva podobnosť s procesom športového tréningu zameraného na svalové tkanivo. Okrem iného sa tu ponúka metaforické porovnanie s jedným aspektom umelej inteligencie, respektíve s komunikáciou cez počítače. A síce ide o situáciu, ktorá je v elektronickej sfére porovnateľná s možnosťami interaktívnej komunikácie, avšak bez možnosti zapojenia na internet či inú sieť.

Predpokladaná inštrukcia pre autorov fotografií od túto projektu, významného slovenského fotografa Tibora Huszára, je pre čitateľa sprvu neviditeľná. Prekvapujúci je však fakt, že výsledok dlhodobej práce študentov fotografie s deťmi (Martin Bystriansky, Katarína Acélová, Filip Rozman, Helena Varečková), čiže stratégia voľby, zaradenia a usporiadania fotografických artefaktov, nie je pre percipienta/čitateľa na prvý pohľad zrejmá.

9 *Operator, spectator* a *studium* sú základné termíny, s ktorými v známej publikácii *Le chambre claire. Note sur la photographie*, venovanej tejto tematike, pracuje Roland Barthes.

Fotografie sú vždy umiestnené na pravej alebo ľavej strane publikácie a pôsobia ako reportérske momentky, ktoré môžu vytvárať fotografickú sériu.

Reportér skrytý za objektívom je (zdanlivo) neprítomný počas fotografovania situácií z každodenného života: návšteva školy a záujmových krúžkov, pobyt na ihrisku, hry s deťmi, so súrodencami alebo so zvieratkami. Postavy na týchto záberoch pôsobia ako iné deti. V čom teda spočíva umelecká intencia spájania blogových textov s fotografickými obrazmi?

Zdá sa, že autori fotografií sa v podstate usilovali nasledovať predstavy a priania rodičov, a teda najmä dokázať, že autistické deti sú „len" iné. Je však zrejmé, že mladí fotografi nemohli svoju úlohu realizovať z pozície nezúčastneného objektívneho reportéra, ale museli svojou aktivitou prekonávať bariéry a hranice autonómneho sveta detí a v podstate vniknúť do ich sveta a stať sa účastníkmi ich života (analogicky so situáciou antropológa-účastníka podujatia). Dojem „objektivity" je teda len zdanlivý. Prijímateľ, pozorný čitateľ knihy, totiž vníma zjavný rozpor (ruptúru) medzi vizuálnou projekciou predstavy o autistickom jedincovi ako o „len inom dieťati", a predsa zdrvujúcim obsahom blogového písania (nielen) Bednára.

Vychádzajúc z premisy o radiálnom kontexte fotografie, môžeme tento kontext prehĺbiť. Po prvé, treba uvažovať o nesúmernosti medzi vedeckými zisteniami a terapeutickým, ako aj kultúrnym konštruktom „inakosti". Ako dokazujú stále nové zistenia, táto porucha má rozmanité podoby, rôznu škálu, a teda aj diferencované šance na samostatný život. Konflikt vzniká medzi (najviac pesimistickými) medicínskymi diagnózami a kultúrne determinovaným osvojovaním ochorenia: vyhľadávaním najspoľahlivejšej liečby a približovaním sa k stavu „zdravého" jedinca alebo pestovaním kultúry odlišnosti/inakosti.

Z hľadiska vedeckého výskumu autizmus spočíva v poškodení fungovania tých mozgových spojení (rôznej intenzity), ktoré sú zodpovedné za sociobiologickú schopnosť vžiť sa do myslenia a cítenia iného človeka v dôsledku genetických porúch alebo pôsobe-

nia prostredia (jednou z príčin údajne môže byť aj užívanie silných antibiotík v útlom detstve). Na úrovni kultúrnej predstavy je zjavné zjednodušovanie problematiky liečby tejto poruchy na „cvičenie mozgu" ako „mentálneho svalstva". Avšak prinajmenšom sa tu otvára aj etická otázka: Do akej miery je správne presviedčať rodičov, že riešením je „cvičenie mozgu", keďže problematika tejto poruchy je širšia a zložitejšia? A patrí sem tak etická (kolektívna) zodpovednosť človeka za prostredie, v ktorom žije, ako aj zodpovednosť človeka (ako jedinca) za riešenie problémov, ktoré vznikli v rámci kolektívneho rozhodovania (napríklad vplyv modernej civilizácie na environmentálne prostredie). V tejto súvislosti je namieste vrátiť sa k postrehom vyvodeným z empirického porovnávania rodičovských blogov slovenských a poľských autorov so záznamami (aj na YouTube) severoeurópskych rodičov.

V našom regióne rodičia vystupujú v úlohe osamoteného martýra (trpiaceho „z božej vôle"), individuálne zodpovedného za svoje dieťa, ktorý aj napriek tomu, že má viac detí, pokladá prijatie pomoci od spoločnosti za nevhodné. V prípade severských blogerov sa do popredia dostáva prirodzenosť inštitucionálnej pomoci, prirodzený nárok na časové odlúčenie od chorého potomka, rovnako ako aj potreba venovať sa jeho zdravým súrodencom či inštitucionálna podpora alternatívneho osamostatnenia (chránené spoločné bývanie).

V prípade slovenskej publikácie *Medzi kvapkami dažďa* fotografie citlivo a emocionálne dokumentujú práve túto kultúrne naordinovanú stránku „boja" s medicínskou diagnózou a presúvania postihnutého, „iného", dieťaťa do sveta „zdravých". Opakujú teda úsilie a intenciu rodičov „vtiahnuť" dieťa do plnohodnotnej sociálnej komunikácie, aj keby išlo o svojrázne mimikry. Lebo z pohľadu rodičov len takáto úroveň komunikácie môže dieťaťu umožniť existenciu, v ktorej sa nebude obracať chrbtom k jej sociobiologickým aspektom (ktoré sú predsa napojené na inteligenciu, kognitívne a pohybové schopnosti a pod.). Táto perspektíva je znázornená na obale knihy: fotografia dieťaťa s hlavou mierne odvrátenou od rúk držiacich ceruzku v pozícii, ktorá mimeticky alebo fakticky napodobňuje nad-

viazanie očného kontaktu. Toto autorské rozhodnutie je v rozpore s predstavou, podľa ktorej sa starostlivosť o deti v dnešnej spoločnosti chápe aj ako aktivita patriaca k ekologickému prispôsobovaniu človeka rozmanitosti (sociálneho, environmentálneho, možno aj technologického) prostredia. A preto existujú postoje, v rámci ktorých aj napriek šanci na liečbu v embryonálnej fáze plodu (opravou poškodeného génu zodpovedného za vývinovú poruchu), netreba využívať túto možnosť v mene pestovania kultúry odlišnosti či inakosti. Takéto názory sa prezentovali napríklad v divadelnej hre *Tomcat* od Jamesa Rushbrookea, ktorú uviedli v roku 2015 v Southwark Playhouse v Londýne (Camporesi 2015).

Oproti starším prístupom k fotografii ako k informačnému kanálu, ktorý reprezentuje skutočnosť aj za cenu šokovania verejnosti (a možno detabuizovania skrývaných tém), ako to tradujú knižné publikácie známych Kerteszových fotografií detí s Downovým syndrómom, slovenskí autori nemienili verejnosť žiadnym spôsobom šokovať. Išlo len o zachytávanie momentálnych úspechov „výcviku", „gymnastiky" mozgových spojení, o dokumentovanie predpokladov na získavanie zručností a schopností nevyhnutných pre „čo najsamostatnejší" život. A týmto strategicky nadväzujú na predstavy o sociologickom dokumente (Bourdieu cit. podľa Pink 2007, 50). Avšak svedectvo – vyznanie – z pera blogera-otca, pôsobí ako pokus o získanie emocionálnej rovnováhy. Navodzuje tým postojové stratégie a ciele známe z terapeutického umenia, ktoré je prínosom tak pre samotných aktérov akcie, ako aj pre pozorovateľov. A napokon napätie medzi textmi a obrazmi, ktoré je výsledkom hybridizácie textu a obrazu (vo význame *picture* a *image*), má pre antropologické štúdium detí s autizmom[10] väčší, viacdimenzionálny význam než tradičné výrazové prostriedky podľa pravidiel *ut pictura poesis* (Wysłouch 2006).

10 — Vo význame, aký percepcia a recepcia umeleckých diel, filmov a fotografických zbierok nadobúda v procese štúdia vizuálnej antropológie. Podľa Pink (2007) študentov vizuálnej antropológie treba vopred inštruovať, z akej komunikačnej perspektívy majú diela vnímať, a následne, ako ich interpretovať v kolektíve, v ktorom dielo vznikalo, aby dielo mohli spoločne s účastníkmi vnímať v tom istom čase a na tom istom mieste.

Wielka ciekawość alebo Kolektívna výstava mikrotextu a obrazu

Ak sa autori rozhodnú použiť viac ako jedno médium, prichádza poväčšine k autorskej spolupráci. Zaujímavou z tohto hľadiska je publikácia *Wielka ciekawość* (2006). Poľské autorky usporiadali súbor detských portrétov Elżbiety Lempp (dlhodobo realizovaných na viacerých kontinentoch) spolu s fragmentmi textov Anny Nasiłowskej (z jej ranej prózy Štvorročná filozofka). Fotografie i nesmierne precízne zvolené fragmenty textu (mikroanekdota, mikrodialóg dcéry s matkou) nemajú za úlohu odhaliť to, čo sa skrýva pod povrchom fotografie, ale odhaľujú len to, čo nemohlo byť zdokumentované v prípade kvázi sociologického dokumentu o autistických deťoch a čo patrí do „tajomstva" detského sveta, ako spomínajú autorky v úvode. Bližšie ho však nedefinujú. Avšak na základe komparácie s predchádzajúcou publikáciou sa môžeme opodstatnene domnievať, že o „tajomstvo" sa delia deti najmä medzi sebou, že spočíva v sociálnej komunikácii, ako aj v komunikácii detí s dospelými. Je to viac ako len motivácia vytvoriť novú publikáciu z dvoch existujúcich artefaktov, čiže svojrázne, textovo-fotografické *ready-made*. Oveľa dôležitejší je fakt, že v procese socializácie detí obidve matky (do knihy sú zaradené snímky dcéry fotografky a fotografia malej filozofky, dcéry bádateľky literatúry a zároveň autorky literárnych diel) pozorovali paralelné javy alebo javy fungujúce v paralelných súvislostiach a kontextoch, a to, že textová a vizuálna zložka sa nielen zhodujú, ale vzájomne sa aj podporujú a vytvárajú viacrozmerný svet (skutočnosť). Participujú na diskurzívno-vizuálnom prezentovaní detského sveta, pre ktorý je príznačné napätie medzi náhodou a nepresným postrehom, z čoho pramení básnické videnie a spoznávanie sveta, vždy v rámci procesov vývoja verbálnej a neverbálnej komunikácie.

Práve komunikácia je na fotografiách Lempp prítomná v podobe nasledujúcich príznakov: len zopár individuálnych portrétov, deti sú vždy prinajmenšom vo dvojiciach, vždy medzi sebou komunikujú. Z hľadiska porovnania fotografií Lempp s fotografiami z diela *Medzi*

kvapkami dažďa je pôsobivá tá fotografia, na ktorej sa dve dievčatká hrajú na ťarchavé mamičky. Ak autistické dieťa – nielen na obálke knihy – má zrak najčastejšie upretý iným smerom ako ruky zaujaté nejakou činnosťou, tieto dievčatká majú síce pohľad trochu akoby zasnený a nasmerovaný dovnútra, avšak súčasne celým telom vyjadrujú nehu, akú prejavujú svojim (handrami vypchatým) bruškám pod tričkami (*punctum*). „Tajomstvá" detského sveta sa symbolicky verbalizujú v textových fragmentoch. A tie odkazujú nielen na „detskú nevedomosť", ale aj na zvedavosť (údajne autistom nedostupnú), na naliehavú potrebu objavovania sveta a ustavičného verbálneho dialógu medzi sebou a s rodičmi a to všetko je zo sociobiologickej perspektívy cestou a prostriedkom k samostatnosti, k dospelosti.

Spoluautorky *Wielkiej ciekawości* sa vo svojej tvorbe stretli na určitej rudimentárnej úrovni lásky k svojim aj cudzím deťom, obdivu k ich energii, a práve cez ňu sledujú detský inštinkt zvedavosti reprezentovaný otázkami, „Čo?" a „Ako?" sa deje alebo na akých komunikačných situáciách sa deti zúčastňujú. To je dôvod, pre ktorý medzi fotografiami a textmi vzniká priestor aktivizujúci proces vytvárania ďalších symbolických významov, stimulovaných vzájomnou spoluprácou autoriek a ich artefaktov. Nejde tu o jednoduché semiotické zdvojenie významov, ale o vytváranie (pomedzi/ponad fotografie a texty) malých hypermediálnych významových celkov, mikrosvetov. (Analogická citlivosť na témy a ich prejavy v procese intersubjektívnej komunikácie sa ukazuje ako črta priaznivá pre kolektívne autorstvo). Dochádza tu k viditeľnému prenikaniu/interferovaniu neverbálnej a verbálnej komunikácie (na fotografiách zachyteného držania tela, otočenej hlavy a očného kontaktu, čiže nepočuteľnej komunikácie, ale aj otvorených úst pri „bezzvukovom" komunikovaní), ktorú fotografie Lempp nedokumentujú, len zviditeľňujú (zviditeľňovanie viditeľného a neviditeľného), a teda verbálnu a neverbálnu komunikáciu vizualizujú.

A naopak, fragmentárne texty, editované Annou Nasiłowskou, naznačujú len „možné" úrovne spoznávania sveta a vecí, ktoré si môžeme predstavovať ako diváci (pri percepcii niektorých fotografií)

alebo inak ich aktualizovať ako nepresnú spomienku na rozhovor s dieťaťom. Ide tu vždy o dialóg, ktorý „opakuje“ (*recall*) a „imituje“ rozhovory autorky s dcérkou. Rozhovor spravidla iniciuje malá „filozofka“. A práve táto forma prezentovania detskej predstavivosti a pomenúvania skúseností so svetom cez naznačené formulácie, surrealistickú metaforu, jasne odkazuje na naše kultúrne schémy komunikácie medzi filozofom a jeho žiakom (alebo komunikácie medzi starým otcom a vnúčaťom), ktoré mali za úlohu nabádať k objavovaniu sveta a k samostatnému, kritickému uvažovaniu o ňom. Avšak túto patriarchálne koncipovanú sociálnu schému dialógu medzi matkou a dcérou nebrali autorky *Wielkiej ciekawości* do úvahy, danú schému rozhodne spochybňujú.

Istú inováciu sociálnych stereotypov nastoľuje aj publikácia *Medzi kvapkami dažďa*, a to nielen v tom, že sa mužskí autori zúčastňujú na (donedávna aj európskymi filozofmi podceňovanej) starostlivosti o hendikepované deti, ale aj v tom, že poskytujú svedectvo o mužskej citlivosti a emocionalite. V danej súvislosti fotografie prezentujú skúsenosť so svetom na princípe metonymie. Tieto príklady tiež dokazujú, že prechod medzi verbálnym a vizuálnym diskurzom je (napriek názorom M. Foucaulta 1987) možný a v prípade hybridizácie textu s fotografiou aj osožný.

Up pictura poesis, čiže prerozprávané fotografie

To je zrejme najpresnejšie pomenovanie textov uvedených pod súborom fotografií z vlastnej kolekcie autora alebo zo zbierok priateľov. Ak fotografia rozvíri predstavivosť *spectatora* (Barth 1980), môže naštartovať proces rozprávania, podobne ako „cudzie slovo" alebo „obraz". Príkladom z tvorby poľských autorov môže byť publikácia Jacka Dehnela *Fotoplastikon* (2009), v tvorbe slovenských autorov Pavla Vilikovského *Silberputzen. Leštenie starého striebra* (2005).

Konjunkciou textu a fotografie, v ktorej text síce objasňuje fotografiu, avšak je jej podriadený, je publikácia Jacka Dehnela *Fotoplastikon* (v diele *Silberputzen. Leštenie starého striebra* sú prítomné viacúrovňové vzťahy). Základom je kolekcia fotografií autora, väčšina pochádza zo začiatku 20. storočia, ale niektoré siahajú až do začiatkov fotografických ateliérov (napríklad fotografia George Sand zo slávneho ateliéru pioniera francúzskej umeleckej fotografie Nadara). Niektoré z fotografií boli vyrobené špeciálne kvôli pozorovaniu vo fotoplastikone, Kaiser-Panorama (vo Varšave funguje jeden, ktorý sa zachoval od svojho vytvorenia, čiže od r. 1905)[11] alebo v ručnom stereoskope (napríklad Holmesov ručný stereoskop, 1861, vyžaduje prípravu dvojitej fotografie, ktorá pri súčasnom vnímaní cez obidva očné kanály vytvára ilúziu trojrozmernej fotografie).

Ďalej sú to fotografie, ktoré sa najviac približujú estetike dnešných tabloidov a týkajú sa prekvapujúcich ľudských anomálií: vzrastu, dĺžky vlasov a najmorbídnejšie azda odporného ochorenia zraku. Z diachronickej perspektívy sú nielen predzvesťou fotografií dokumentujúcich tzv. medicínske experimenty v nacistických táboroch, ale najmä svedčia o vtedajšom záujme bádateľov o fotografické dokumentovanie fyziognomických čŕt príslušníkov rôznych etník a nositeľov rozličných diagnóz. Dnes sú tieto obrazy obligátnou zložkou najmä vizualizácií pripravovaných pre medicínske príručky a publikácie. V tejto súvislosti treba podotknúť, že v oblasti me-

11 — http://www.fotoplastikon.stereos.com.pl/fotoplastikon/index-pl.html

dicíny fotografie úspešne začínajú nahradzovať simulácie, ktoré síce vznikajú na základe fotografických techník, ale s použitím viacerých technológií, napríklad magnetickej rezonancie.

Fotografie aranžované v ateliéri, v prírode a v ľudských príbytkoch sa na základe identického formátu vnímajú rovnocenne s formátom pohľadnice (na prelome 18. a 19. storočia pohľadnice napodobňovali špecifický formát fotografií, teda mali jednotnú formu). Pohľadnice sú však oproti fotografiám viac štylizované, ba až schematické, blížia sa k ikonickému znaku. Autor nerobí rozdiel medzi fotografiou a pohľadnicou, akoby sa fotografický obraz stával v rukách používateľa bezbranným artefaktom (J. Berger), a preto zapadal do rôznych kontextov. Navyše v projekte J. Dehnela, nasmerovanom na prerozprávanie série fotografií, do určitej miery rezonuje názor, podľa ktorého je fotografia práve pre neistú, falošnú reprezentáciu skutočnosti vhodným médiom na súvislé rozprávanie a komentovanie skutočnosti, a teda je, obdobne ako jazykový prejav, vhodná na jej prezentovanie.[12]

Konkrétnou motiváciou pre Dehnelove narácie sú raz dejiny fotografických techník, inokedy detaily odkazujúce na sociologické fakty, z ktorých vytvára fiktívny minipríbeh. Stratégia komentovania, rozprávania sa opiera najmä o Barthesovo rozlíšenie: *studium* a *punctum*, avšak prezentované obsahy sú fiktívnou projekciou. Autor súbežne rozvíja kontexty, ktoré sú reflexiou okolností spojených s kupovaním fotografií (na blších trhoch a cez internet) a prípadne umiestnenia nápisov či odkazov na nich (je to bádanie pod povrchom skutočnosti – Sontag). Textom o konkrétnej fotografii Dehnel demonštruje proces, akým môže fotografia živiť predstavivosť (Barthes,

12 — Na tento smer vnímania fotografie upozorňuje Stiegler (2009, 63–64). Ide o ontológiu uvoľnenú zo záväzku reprezentovania skutočnosti, od povinnosti dokumentovania reality – táto tendencia sa objavila už koncom 19. storočia najprv ako metaforické porovnanie automatickej narácie „écriture *automatique*“ s „fotografovaním mysle“ (Breton). V 80. rokoch minulého storočia pohľad na metaforu otočil Man Ray, fotografiu definoval ako písanie a tvrdil, že sa snaží o automatizovanie svojho fotografovania, o prácu s fotografickým aparátom ako s písacím strojom (cit. podľa Stiegler, 63).

Berger) alebo ako nabáda k hľadaniu „možných" (najviac pravdepodobných alebo historicky viac alebo menej overených) kontextov.

Z hľadiska nadväzovania fotografických textov na literárne formy sa ako dôležitá ukazuje tá fotografia, ktorú autor na internetovej aukcii nekúpil (usúdil, že je príliš drahá). A práve táto neprítomná fotografia (*absent images*, Pink 2007, 121) s názvom *Bellissima* (33) je nahradená podrobným opisom. Ten sa však netýka natoľko pôvabov peknej ženy „zvečnenej" na fotografii, ako použitej sépiovej techniky. Opis fotografie vychádza zo zapamätaných detailov a z dojmu, aký na autorovi zanechalo technické spracovanie. Vznikla tak špecifická ekfráza fotografie (Witosz 2009), ktorá okrem vizuálnych a technických aspektov zaznamenáva aj proces jej vzniku. Všetko sa deje v kontexte internetovej komunikácie – ekfráza teda vzniká ako blogový minipríbeh o kupovaní sépiovej fotografie, čiže o technike, ktorá dnes vzbudzuje nielen sentiment a nostalgiu, ale aj obdiv. Nadšenie pre takéto ojedinele zachované fotografické artefakty jej paradoxne dáva (napriek technike reprodukcie) auru umeleckého diela, ktorá dnes patrí k predajným komoditám. A to je dôvod, sledovaný Dehnelom v internetovej komunikácii (internetové aukcie predmetov, blogové vpisy), pre ktorý sa fotografie z rodinných albumov (na rozdiel od Bourdieuom skúmanej funkcie dokumentovania a pestovania rodinnej tradície) stávajú v nových podmienkach tovarom. V záujme čo najvýhodnejšieho predaja preto majitelia rozoberajú rodinné albumy na jednotlivé kúsky. Dochádza k znehodnocovaniu dokumentárnej či sentimentálnej funkcie fotografie, ktorá podľa Bourdieua môže nahradiť a kompenzovať nielen rodinnú tradíciu, ale aj dokazovať historickú kontinuitu (Stallabrass 1996, 218).

Konceptualizovanie rodinného albumu (z absentujúcej fotografie)

Špecifickou náhradou rodinných albumov je odkazovanie na minulosť prostredníctvom pohľadníc. Príklady nachádzame tak vo *Fotoplastikone* Jacka Dehnela, ako aj v próze Pavla Vilikovského *Silberputzen. Leštenie starého striebra*. V obidvoch prípadoch sa staré pohľadnice používajú špecificky, ako isté kultúrne artefakty. Poštové karty, ktoré svoj rozkvet zažívali koncom 19. storočia, patria dnes do okruhu zberateľských predmetov (ako napríklad staré vydania kníh, komiksov či poštové známky, ku ktorým pribudli plagáty a fotografie). Boli v podstate dočasným médiom pomerne rýchlej komunikácie zabezpečovanej štátnou poštou (podobne, ale ešte rýchlejšie dnes funguje pošta e-mailová alebo SMS správy). Spočiatku si pohľadnice zdobili samotní používatelia,[13] neskôr vydavatelia a predajcovia, na čo používali okrem iného techniky fotoreprodukcie. S tradíciou fotografie ich okrem techniky (napríklad sépia, čiernobiele a zelené) spájajú rôzne tematické okruhy (láska, deti, ženy, mestá či miesta, výtvarné umenie, portréty). A práve tie poskytujú možnosť pozerať sa na ne ako na fotografické artefakty, ktoré možno opísať („tu a teraz"). Pre dnešného zberateľa pohľadníc (deltiológa) a fotografií sa rozdiel medzi nimi stráca. Napriek tomu, že prvé boli fotografickou technikou „len" ozdobované, skrášľované a druhé prezentovali „odtlačok reality", čiže konkrétnych ľudí v konkrétnom čase a na konkrétnom mieste. Aj poštové karty, podobne ako dnešné reklamné plagáty, znázorňujú rôzne rekvizity a predmety, ktoré sú východiskom sociologickej informácie o reáliách minulosti, pre sú-

13 — Pozri: www.nationalgeographic.com. Krátke zápisky si mohli používatelia posielať aj niekoľkokrát denne. Bol to spôsob komunikácie na svoju dobu veľmi demokratický, ba zo začiatku nespoplatnený. Tieto zápisky plnili aj propagandistickú funkciu (vlastenecké nálady a pocity – postavy velikánov literatúry) a propagačnú: prírodné úkazy, výtvarné umenie, architektúra, mestá, zábava v salóne; v neposlednom rade tematizovali deti a ženy v rodine, ľúbostné vzťahy. Por.: http://www.national-geographic.pl/uzytkownik/publikacje/pokaz/darka/historia-pocztowek-cz2/

časníka teda predstavujú sociologickú informáciu (sociologický fakt pre Bourdieua).[14]

Zbližovanie zberateľskej pohľadnice s historickou fotografiou umožňuje perspektíva dokumentárnej hodnovernosti, ako to okrem iného potvrdzuje súbor fotografií a fiktívnych či historizujúcich textových kontextualizácií vo *Fotoplastikone* J. Dehnela. Ide o narušenie a sproblematizovanie sociálnych súvislostí, vytvárajúcich pozadie nielen historickej, ale aj rodinnej fotografie, ktoré môžu spôsobovať viaceré faktory: perspektíva (dlhšieho) časového odstupu, chýbajúca osobná skúsenosť so zobrazovanou skutočnosťou (miesta, mestá, stavby, ulice, prírodná krajina a pod.) či s postavami ľudí. Ukončené alebo inak zneistené (v sociologickom význame) rodinné väzby činia podľa Bourdieua z fotografie niečo iné ako jednoznačný sociologický fakt. V tejto spojitosti hovorí o tradícii rodinného „dedičstva" (*heritage*). Oslobodenie fotografie od povinnosti spoľahlivej jednoznačnej referencie je dostatočnou motiváciou na rovnocenné vnímanie fotografie a pohľadnice, a teda vyrovnávanie šance na to, aby obe rovnako prebúdzali predstavivosť (Barthes, Berger) alebo aby sa vizuálne obsahy z nich excerpované „presunuli" do iného média, napríklad do literárneho diela, a zanechali tak stopu vo fiktívnom príbehu, vo fiktívnej minulosti.

Poštové karty zo zbierky milovníka Bratislavy a historika Jozefa Hanáka poslúžili Pavlovi Vilikovskému ako znak kultúrneho dedičstva rodného mesta, ako vizuálny a zároveň hmotný „zárodok" komponovania románu z multikultúrneho prostredia Bratislavy.

14 — Donedávna sa rozdiel medzi fotografiou (ako dokumentom) a napríklad reklamnou fotografiou vnímal ako podstatný. Avšak od čias zneužívania fotografie masmediálnymi komunikačnými prostriedkami, ako aj politickými silami na presadzovanie mocenských záujmov a cieľov, prestáva byť fotografia vnímaná spoločnosťou ako garant pravdy o realite. Čo však na druhej strane nezabráni tomu, aby napríklad postavy a situácie z reklamných plagátov nemohli o sto rokov poslúžiť budúcim generáciám ako informačný prameň o minulosti, podobne ako dnešná dokumentárna či reportážna fotografia. V týchto súvislostiach sa však opodstatnene vynára rozdiel medzi vizuálnym historickým dokumentom a dokumentom sociologickým. Pozri: http://www.courtauld.ac.uk/people/stallabrass_julian/pdf/bourdieu.pdf – podobne to vníma sociológia kultúry.

A preto román pomenoval dvojjazyčne: *Silberputzen* a *Leštenie starého striebra*. Vizuálne podmanivé pohľadnice síce neplnia úlohu ilustrácie textu, určujú však čas, miesto a prostredie románu. Čas rozprávania (obdobie používania poštových kariet vo formáte portrétnej fotografie; dátumy, signovanie výrobcu a pod.) korešponduje s časom pred prvou svetovou vojnou, keď dnešná Bratislava patrila do geopolitického útvaru Rakúsko-uhorskej monarchie a bola v Európe známa pod názvami Pressburg, Prešporok alebo Pozsony.

Analogicky s tým, ako pohľadnica preberá funkciu fotografie, posúva autor aj iné komponenty románu z jedného média do druhého, z jednej literárnej tradície do druhej, z jednej predstavy o kultúrnom dedičstve do ďalšej. Nestabilitu rieši na poetologickej úrovni cez intertextuálnu poetiku a nestabilitu kultúrneho povedomia cez mýtus trojjazyčnej Bratislavy.

Obyvatelia dnešného územia Slovenska patrili v tomto období k viacerým etnickým menšinám v strednej Európe, ktoré sa v rámci monarchie uchádzali o politický status, t. j. status národa. Bratislavu v tomto čase obývali používatelia nemčiny a maďarčiny. A preto sociálne prostredie románového deja vytvárajú najmä príslušníci rakúskej a maďarskej národnosti a predstavitelia slovenskej menšiny sú na okraji. Z toho dôvodu odkazovanie na znalosť slovenského jazyka ako na „kultúrne nekorektnú" odkazuje na známe (v literárnohistorickom diskurze) predstavy o pôsobení vernakulárneho jazyka ulice (Burckhardt 1860/1991). Už historický čas, ktorý aktualizuje zbierka poštových kariet, a teda obdobie praktického používania troch jazykov (nemčina, maďarčina a sekundárne aj slovenčina) v historickej Bratislave sa v období po Nežnej revolúcii 1989 a následnom vyhlásení štátnej suverenity Slovákov v roku 1993 stalo príležitosťou na kultúrnu mystifikáciu, presnejšie na transformáciu geosociálneho, historického faktu na symbol národnej kultúry. Ide o proces vytvárania (na základe takmer neskúmaného sociolingvistického javu trojjazyčnosti Bratislavy (Satinská 2015) predstavy o trojkultúrnej Bratislave. Z uvedeného dôvodu začína v kultúre fungovať sociálny konštrukt o údajne historicky funkčnej slovenskej, rakúskej a maďar-

skej multikulturalite Bratislavy – a v symbolickom význame priam Slovenskej republiky (ako historického geopolitického celku). Na podobný mechanizmus – prenášania individuálnych predstáv na celé spoločenstvo, na dobovú kultúru – pôsobiaci v období zrodu silnej túžby po existencii slovenského národa upozorňuje v podrobnej analýze Rafał Majerek (Majerek 2011, 52). Táto kultúrna tendencia nie je v súčasnosti predmetom riadnych kritických analýz a interpretácií, ale skôr zapadá do nových predstáv a historických narácií o minulosti slovenského národa. Najproblematickejšia je potreba dokazovať existenciu kontinuálnej vyhranenej podoby národného a kultúrneho povedomia, a preto je aj autorská stratégia Vilikovského zložitá a nejednoznačná. A to natoľko, že poplietol nielen literárnu kritiku; recenzenti ju prijímali najmä ako odkaz na dejiny Bratislavy v období kultúrnej maďarizácie, teda na prelome 19. a 20. storočia.

Vizuálna podoba románu, čiže ilustrácie vyrobené zo zbierky poštových kariet spájaných s odkazmi na literárny kánon – konkrétne na tvorbu a autobiografiu Hermanna Hesseho s výrazným problémom sebaidentifikácie – mieri oveľa hlbšie, k zložitosti identifikovania a problematizovania tak individuálnej, ako aj kolektívnej identity subjektov v konkrétnom geopolitickom priestore.

Pohľadnice sú súčasťou mimikry autora, zvádzania čitateľa a skrývania vážnej a citlivej problematiky pod rúškom schematických a „nevinných" obrázkov (avšak ani tieto, podobne ako texty, nie sú „nevinné"). A to preto, že poväčšine sú to infantilné a takmer gýčovito vyzerajúce obrázky (roztomilé deti a pôvabné, zvodné ženy, romantické pózy zamilovaných párikov a pod.) pôsobiace dojmom neumeleckých a poklesnutých žánrov pre neprítomnosť umeleckej aury v masovo reprodukovaných umeleckých dielach (Benjamin 1936). Nemali by však čitateľa pomýliť, lebo chýbajúcu auru umeleckosti „reprodukovaných diel" vyvažujú viaceré intertextové a biografické nadväznosti – napríklad meno Hermína, patriace objektu nešťastnej lásky hlavného hrdinu Andreasa, jeho útek zo školy k vojakom, problémy so štúdiom, pofidérne kamarátstvo, alkohol a cigarety, psychické ochorenie v rodine, vzdor voči autorite necitlivého otca, zá-

ľuba v hudbe, písanie denníka, ktorý následne niekto iný upravuje, čiže sa stratil a znovu našiel (riešenia známe z románu *Stepný vlk*).

Vizuálny obsah pohľadníc korešponduje s intertextuálnou poetikou románu a smeruje k vytvoreniu zosieťovaných vzťahov tak na úrovni zápletky, ako aj jej riešenia: od zápletky románu vedú vzťahy k obrázkom na pohľadniciach (tematická dominanta dobových pohľadníc: mladé ženy, ich krása, módne doplnky či romantické situácie alebo mladé ženy a vojaci, prípadne ranení vojaci – takto, ako zraneného vojnového hrdinu, projektuje vo svojich predstavách mladý hrdina sám seba v budúcnosti, čím chce pred otcom vykúpiť svoj vzdor a útek). Obrázky zvolené Vilikovským a spôsob grafického znázorňovania, čiže umiestnenia popisov (pod nimi alebo grafické striedanie textu a obrázka na jednej strane), ktoré sú opakovaním fragmentov viet alebo pasáží z textu denníka, odkazuje okrem vzťahov na autobiografiu Hermanna Hesseho a na jeho literárnych hrdinov (*Stepný vlk* a výchovný román *Peter Camenzind*) i na Hesseho záľubu vo výtvarnom umení a zvlášť na jeho známe akvarely, ktorými ilustroval svoju poéziu.[15]

V tejto súhre textových a vizuálnych kontextov je legitímne považovať Vilikovského román *Silberputzen. Leštenie starého striebra* s podtitulom *Denník kvintána Andreasa Pohla* na základe toho, ako ich zostavil a pre tlač upravil on sám, za polemický zásah autora do citlivej problematiky (kultúrnych a politických) dejín stredoeurópskeho regiónu a zvlášť do otázky identity (témy, ktorú už riešil napríklad v diele *Posledný kôň Pompejí*), a to nielen v dávnejšom historickom období, ale v období pred Nežnou revolúciou a po nej a napokon v súčasnosti, keď sa Slováci úspešne začlenili do európskeho spoločenstva.

15 — Pozri webové stránky Galérie Ludorff: http://www.ludorff.com/de/artist/hermann_hesse/work/sommer_wird_alt, http://www.ludorff.com/de/artist/hermann_hesse/work/in_weihnachtszeiten, http://www.ludorff.com/de/artist/hermann_hesse/works

Hypermedialita ako postprodukcia filmovej tvorby a literárneho diela

Špecifickým príkladom „presúvania" vizuálnych, konceptuálnych a verbalizovaných obsahov viacerých médií do nového (digitálneho) média je film režiséra Lecha Majewského *The Mill and the Cross* (Mlyn a kríž, 2011). Základným, východiskovým obrazom filmu je známa olejomaľba Pietra Bruegela *Le Portement de Croix* (Krížová cesta, 1564) a kunsthistorické uvažovanie o tvorbe holandského maliara a o jeho koncepcii „zviditeľňovania" viditeľného, ako to podáva Michel F. Gibson (*The Mill and the Cross*). Prvým záberom filmu je digitálna fotografia olejomaľby, ktorá následne na princípe animácie uvádza do pohybu a do života na nej znázornené postavy. Časový úsek rozprávania filmového príbehu vymedzuje jeden bežný pracovný deň maliara a jeden historický deň Holandska, sužovaného krutosťou a fanatizmom španielskej nadvlády nad holandskými protestantmi. Jeden z takýchto dní zvečňuje alegorická olejomaľba. Samotný proces nakrúcania filmu zasa stvárňuje filmový projekt *The Making of The Mill & The Cross by Lech Majewski*, ktorý bol predstavený na filmovom festivale ešte pred dokončením Majewského filmu a pred jeho uvedením do distribúcie.

Dôvod, pre ktorý je tento projekt zaujímavý v rámci uvažovania o remediácii, vyplýva z koncepcie režisérskej práce. Ide o stratégiu a techniku postprodukcie (Bourriaud, 2002) – takto pomenúva režisér a videoartový umelec Lech Majewski svoju prácu počítačového „dizajnéra" na produkcii filmu *The Mill & The Cross*. Je to asi prvýkrát, keď film vzniká z obrazu (a fotografie) nie preto, že obrázky boli uvedené do pohybu ako pri starých pokusoch o vytvorenie ilúzie pohybujúcich sa fotografovaných predmetov v priestore pomocou mechanického prístroja, napríklad panoptika, ale preto, že filmový obraz vzniká v počítačových nelineárnych aplikáciách, avšak v podobe rizomatickej štruktúry – ako štruktúrovanie hypertextu. Metaforicky tu môžeme načrtnúť analógiu s Aarsethovým kybertextom: postprodukciu, čiže grafické spracúvanie fotografického materiálu

(napríklad modrú oblohu Majewski fotografoval v Poľsku, Českej republike a napokon použil aj prvky z digitálnej fotografie Bruegelovej olejomaľby) a filmového *found footage* si môžeme predstaviť ako analógiu s *textonmi*, ktoré vytvárajú viacero vrstiev (na jednom mieste je ich až 175!), a ich vizuálnu podobu pozorovanú na filmovom plátne ako analógiu so *scriptonmi* (Aarseth).

Predstava o zručnostiach v oblasti digitálnej „techné", ktoré využíval Majewski pri vytváraní veľkého množstva vrstiev (digitálnej informácie, digitálnych aplikácií) na zrealizovanie príbehu, nabáda hľadať analógiu v oblasti literárnej tvorby, a teda hľadať analogické riešenie dizajnérskeho spracovania vizuálno-hudobného hypermediálneho artefaktu *The Mill & The Cross*. Nie však v oblasti *e-poetry*, ale v oblasti analógového projektu, na ktorého vytvorení sa podieľala digitálna technika (napr. počítačové editory, aplikácie na počítačové zalamovanie kníh a počítačové tlačiarne) alebo ktorý bol koncipovaný v koexistencii s praktikami známymi v rámci súčasnej obrázkovej kultúry.

Obálka – ďalšia vrstva príbehu

Ako príklad možno uviesť dielo poľského autora Stefana Chwina *Krótka historia pewnego żartu* (Krátky príbeh jedného žartu, 1997), ktoré obsahuje až 58 očíslovaných fotografií vytvorených autorom a dve, ktoré premosťujú text a fotografie na obálke. O to viac, že tieto fotografie rámcujúce naráciu nemajú „len" ilustratívnu funkciu známu z tradície knižnej ilustrácie, ale menia a manipulujú, čiže ovplyvňujú vzhľad aj význam (napísaného) textu.

Fotografie z prebalu majú za úlohu oživovať kolektívnu a individuálnu pamäť autora: na prvej z nich je Chwin obrátený chrbtom k čitateľovi a tvárou k záberu na rodné miesto a mesto, na poslednej sa čitateľovi pozerá do očí, potenciálne s ním nadväzuje očný kontakt. Tieto zábery vytvárajú rámec prezentovaného sveta skúseností a predstáv či fantázie. Číslované fotografie umiestnené medzi stranami tlačeného textu majú len vecný popis: napríklad pomenovania detailnejších záberov na rodné mesto (objektov). Vznikali teda z pohľadu autora v úlohe operátora (ktorý je na prebale znázornený pre čitateľa – diváka (*spectator*, Barthes) – ako postava autora fotografovaná zozadu, od chrbta). Popisy pod fotografiami síce naznačujú, že fotografie sú podriadené textu, že im „velí" text, týkajú sa totiž ním indexovaných miest, sépiová technika však ovplyvňuje predstavivosť čitateľa, znepokojuje a presúva ju tak do minulosti geopolitického priestoru (Gdanska), ako aj do minulosti detských zážitkov a napokon upozorňuje na súčasnosť (nie je totiž na prvý pohľad zrejmé, či ide o staré alebo nedávno urobené fotografie). Zvláštne fungovanie sépiovej techniky korešponduje s textualizovanými zážitkami mediálnych „stôp" (tlač, albumy, mapy, švabach), ktoré odhaľuje hrdina na rôznych úrovniach (pivnica, podlažie) a miestach domu (steny detskej izby, na ktorých boli nalepené staré noviny a novinové fotografie) a mimo bytu (katedrála, park, v architektúra, mestská infraštruktúra: mosadzné poklopy mestských kanálov, vodovodné kohútiky, nápisy na uliciach, secesná výzdoba mäsiarstva a pod.). Kultúrnu a psychologickú „cudzotu" švabachu zjemňuje ušľachtilá sépiová technika fo-

tografií Gdanska, čím autor namiesto nenávisti k Hitlerovi, známej aj z literatúry, navodzuje atmosféru osvojovania si kultúrnej diferencovanosti a civilizačnej priepasti, otvára priestor na „zdomácňovanie" a toleranciu voči multikultúrnym vrstvám geokultúrneho priestoru Gdanska – rodného mesta Stefana Chwina –, a preto historicky determinovanú nenávisť voči Hitlerovi transformuje autor ako „osvojovanie si" vrstiev multikultúrnych dejín lokálneho miesta.

Navyše sépiová podoba starých aj nových fotografií (sú to aj „rekonštrukcie" tých istých miest) môže zároveň zachytávať obidva časy (pred vojnou i počas písania románu). A nie je dôležité, či fotografiu znehodnotil čas a bola len starostlivo „dotvorená" (rekonštruovaná ako umelecké dielo alebo prešla procesom postprodukcie) a patinou minulého strategicky prinavracia minulosť (ako v stroji času). Situácia narácie je z lingvistického hľadiska „dvojprúdová": hrdina rozpráva síce z toho istého miesta, „tu", avšak dnes hovorí jednak o „teraz" a jednak o „minulom" („tu", „minule a teraz"). Fotografie, ako sa zdá, opakujú tú istú pozíciu, a to vďaka sépiovej technike, ktorá v týchto súvislostiach odkazuje tak na minulosť v sebe (Bourdieu), ako aj na minulosť kolektívnu, historickú (akoby pozorovanú v starom, už nekvalitnom zrkadle).

Spolupráca autorov (Chwina fotografoval niekto z rodiny, ako aj švédsky fotograf Cato Lein, ktorý sa špecializuje na portréty literátov) a ich fotografií nie je náhodná, ale dotvára, reorganizuje literárne dielo na princípe *ready-made*. Text opäť podlieha dodatočnému spracovaniu nielen pomocou verbálneho, ale aj obrazového média. Za jeho pôsobenie a zvyklosti s ním spojené – ako je všeobecne známe – vďačí súčasná kultúra počítačovému médiu. Z hľadiska ukončenia procesu písania diela zasa môžeme uvažovať o činnostiach „postprodukcie" knihy, na ktorých participuje „empirický autor". A týmto naznačuje, že pôjde skôr o fikciu (Iser 2006), ktorej úlohou je vysvetľovať (profesionálne aj neprofesionálne), než o fikciu, ktorá predstavuje (niečo, čo sa mohlo udiať, avšak sa neudialo).

Prvá fotografia na obálke – malé okno ozdobené modernistickým rastlinným motívom, ktorý je architektonickým ornamen-

tom väčšieho celku (mestskej vily v Gdansku) – asociuje cez názov románu *Krótka historia pewnego* żartu istú žánrovú formu, a to *capriccio*. Malé zdobené okienko pôsobí totiž ako architektonický rozmar, ako element kolážovej „veduty", ktorá okrem iného oživuje praktiky zhromažďovania a podarúvania takých kresieb ako suvenírov zo zahraničných ciest a ktorá často spájala kresbu reálnej krajinky s fantastickými budovami. Forma *capriccio* sa objavuje aj v odlišných druhoch umenia: v hudbe, literatúre, výtvarnom umení (Nagody-Zielińska 1992). Chwin využíva *capriccio* ako ospravedlnenie uvoľnenia predstavivosti, neobmedzeného, ba možno nelogického prúdu obrazov a predstáv. Ďalší význam *capriccia* je „vtip". A ten je raz signalizovaný verbálne (v názve diela), inokedy zasa ako fantázia či rozmar, a teda odkazuje nielen na odlišné druhy umenia, na viaceré kódy, ale najmä na slobodné prechádzanie „medzi realitami", ktoré vytvárajú. Táto stratégia odkazuje na možnosť slobodného prechádzania medzi verbálnym diskurzom a obrazom, na pohyb ponad (gréc. *hyper*) kódy a ich nosiče (médiá), a teda smerom k hypermédiám (k hypermediálnemu artefaktu) – a to všetko kvôli uvoľňovaniu predstavivosti, imaginárnosti od vnemových klamov (karteziánskych) alebo od moci umu (Kant) smerom k predstavivosti ako sociálnej praktike (Appadurai 1996).

Toto smerovanie potvrdzuje voľba už spomenutej fotografie umiestnenej na zadnej strane obálky (autor Cato Lein) a fotografií, ktoré (modálne) rámcujú rozprávanie príbehu (esej, román, autobiografická reflexia), ktorého genologické zaradenie bolo problematické aj pre autora doslovu Jana Błońského (významného historika a kritika poľskej literatúry). Fotografie sú v podstate portrétmi autora v exteriéri, obráteného chrbtom k operátorovi. *Punctum* je pohľad empirického autora – Stefana Chwina –, pozorujúceho z kopca mestečko, ktoré nie je len miestom jeho narodenia a detstva, ale i miestom onoho žartu (názov ulice, na ktorej sa začína jeho dospelý život, súvisí s Vilniusom, čiže mestom, z ktorého musel na konci druhej svetovej vojny emigrovať jeho otec, podobne ako stavitelia obdivovaného Gdanska museli emigrovať na Západ, čiže do Ne-

mecka). A zachytený časový odstup medzi fotografiami – zmena ročného obdobia – možno odkazuje na čas tvorby, na reálny čas, ktorý potreboval na napísanie textu do knihy. Postava autora je na oboch záberoch k čitateľovi otočená chrbtom – ako v Bachelardovej predstave pozerania spoza chrbta sveta – a čitateľ môže pozorovať svet, ktorý preňho vytvára rozprávanie autora – vnútorný svet autora a súčasne reprezentácia pozorovaného, videného sveta (Bachelard 1981). Posledná fotografia, na ktorej je autor otočený tvárou k čitateľovi, sa nielenže otvára dialógu s čitateľom, je preňho aj inštrukciou, aby sa pozrel do vlastnej minulosti a minulosti miesta, na ktorom žije. Tento obrat k čitateľovi korešponduje aj so „žartom" naznačeným v názve, a to v terapeutickom význame „uvoľnenia energie" (smerom von, inak je pre človeka negatívnou, ničivou silou), aký rozprávaniu vtipu (žartu) pripisuje Freud (1905/1993). A čitateľ bude možno náchylný opakovať postoj autora a preskúmať svoju minulosť – ako fotografiu, ktorá odkazuje na čitateľovu „minulosť v sebe".

Literárna „postprodukcia“ alebo Animácia fotografie holokaustu

Manipulovanie s fotografiou nie je výsadou digitálnej postprodukcie filmového umenia, čiže jednej z dominánt súčasnej kinematografie. Môže totiž poslúžiť ako „softvér“ pre plastické štruktúrovanie narácie. Príklad nachádzame v románe *Krótka historia pewnego żartu*, v ktorom Stefan Chwin oživuje čitateľove variácie senzuálnych vnemov. Raz to robí cez prizmu lesklých vykachličkovaných povrchov stien a lesklých niklových hákov na mäso vyčnievajúcich do (modernistického, secesného) priestoru mäsiarstva, do ktorého situuje akciu „inscenovania“ udalostí holokaustu, inokedy cez animáciu obrazov holokaustu známych z mediálnej ikonosféry (filmy, tlač, knihy). Lesk a jas predmetov prezentovaného interiéru nielenže naštartuje proces epistemologickej iluminácie (ktorá odhaľuje podstatu veci; poľská literárna veda, napr. Ryszard Nycz, sa v tejto súvislosti odvoláva na zážitok epifánie – Heideggerov záblesk bytia), ale paralelne umožňuje fenomenologické konkretizácie (Ingarden), ktoré vznikajú ako zážitok pozorovania/vnímania performatívnej animácie.

Román *Krótka historia pewnego żartu* bol dobovou literárnou kritikou prijatý ako príklad vyrovnávania sa s historickou minulosťou autora narodeného krátko po druhej svetovej vojne s priamou skúsenosťou – doba stalinizmu – a so sprostredkovanou, čiže s vojnou a najmä holokaustom. Práve nepriamu skúsenosť holokaustu prezentuje cez aktualizovanie obrazového média. Dnes už preukázateľne sproblematizovaná ontológia fotografie (Rouille 2007) sa totiž v čase vzniku románu ešte viazala na predstavu „odtlačku“ či „stopy skutočnosti“ (Barthes 2008), a preto fotografia mohla substituovať autorovu (ne)skúsenosť a zároveň odkazovať na známu (literárnokritickú) premisu o „nemožnosti vypovedať“ o masakroch (skúsenostiach a zážitkoch obetí) holokaustu. Tú však potvrdzuje len zdanlivo, lebo autor fotografiu podrobuje úkonom, ktoré metaforicky môžeme nazvať literárnou „postprodukciou“ fotografie, čím aj „neprítomnému“, „nezúčastnenému“ subjektu poskytuje mož-

nosť vnímať holokaust cez prizmu osobnej prítomnosti – senzuálnej a emocionálnej účasti na podobnej situácii „zúčastneného pozorovateľa“ (Pink 2007).

V kapitole *Białe kafelki, porcelana, nikiel* (Biele kachličky, porcelán, nikel) Chwin aktualizuje nielen konkrétnu fotografiu, ale aj výstavu fotografií dokumentujúcich „výsledky“ medicínskych experimentov doktora Mengeleho a napokon odkazuje na údajný Goebbelsov film o poprave sprisahancov, ktorí chystali na Hitlera atentát, čiže Stauffenbergových ľudí na mäsiarskych hákoch.

Postprodukcia, manipulovanie s možnosťami transformovania obrazu v digitálnom médiu láka uvažovať o postprodukcii fotografického obrazu v Chwinovom románe ako o príklade včleňovania vizuálneho média do stratégie rozprávania. A to preto, že v uvedenom prípade nejde o ekfrázu fotografie. Prezentovaná fotografia nemohla vzniknúť po prvé preto, že fotografovanie záverečnej etapy holokaustu bolo nepredstaviteľné a nemožné (v Auschwitzi bolo už od polovice mája 1940 na príkaz SS-Obersturmbannführera Rudolfa Hessa fotografovanie prísne zakázané s výnimkou fotografií, ktoré sú dnes známe ako *Album Lili Jacob* a pravdepodobne mali slúžiť ako propagandistický materiál), a po druhé pre stratégiu prezentovania takto „absentujúcej fotografie“ v performatívnej podobe.

Napriek tomu hrdina-rozprávač hovorí o fotografovaní poslednej etapy exterminácie žien v koncentračnom tábore. Aj keby takáto fotografia mohla v Auschwitzi vzniknúť, o aký druh fotografie by išlo? Vzhľadom na zákaz fotografovania by mohla vzniknúť tzv. reportážna momentka, literárny rozprávač však navodzuje situáciu záberu cez objektív kamery, pri ktorom prichádza k priamemu, bezprostrednému očnému kontaktu operátora so ženami. Ako by sme teda mohli interpretovať zámer fotografa, jeho rozhodnutie vzdorovať zákazu a napriek istému trestu (a neistému adresátovi) dokumentovať vraždenie či následné využívanie mŕtvol? Alebo ide o situáciu voyerizmu, v ktorej fotograf sleduje do poslednej chvíle ponižovanie žien presvedčených o tom, že musia podstúpiť hromadný kúpeľ?

Kontextom tejto v archívoch „neprítomnej fotografie“ (*absent image*) je pohľad hrdinu (nachádza sa v mäsiarstve v Gdansku, ktoré vyhnaný nemecký majiteľ dizajnoval podľa vyberaného vkusu modernistického umenia) na čerstvé kusy mäsa označené pečiatkou, ktoré vyvolávajú asociáciu s jeho zážitkom z detstva na fotografickej výstave o Auschwitzi. Autor využíva naivný detský pohľad pri opise fotografií, ktoré dokumentovali kruté zásahy „medicínskych“ experimentov do zdravých ženských tiel. Následne detský pohľad posilňuje afektívnosť záberu „akcie“ znásilňovania väzenkýň zdrvených hanbou zo svojej nahoty – rukami sa pokúšajú zakrývať si prsia a ohanbie – pred pohľadmi puntičkársky oblečených vojakov SS.

Chwin neopisuje konkrétnu fotografiu, ale najprv vytvára kontext reálií procesu exterminácie (vyzliekanie, strihanie vlasov, stlačenie väzňov na malom priestore a primitívne zatváranie dverí – čo verifikujú a potvrdzujú zhromaždené autentické artefakty na výstavách v zachovaných autentických priestoroch Múzea Auschwitz-Birkenau).

Tým oživuje poznatky pestované kultúrou (škola, filmy, knihy), ktoré sú v podstate základom zaujatia problematikou, sú *studium* (Barthes), ktoré funduje kultúrnu komunikáciu či, užšie, vizuálnu komunikáciu. Toto *studium* konkrétnej fotografie vytvára autor od začiatku kapitoly, od začiatku odkazuje na intencie „fotografa“, za ktorého musíme považovať tak predstavu imaginárneho fotografa, ako aj hrdinu-rozprávača. Autor dosahuje striedanie a prenikanie fokalizácií (prezentovanej skutočnosti), vytvorených na ich vlastnom základe pomocou pozerania do objektívu. Za Barthesom definované *punctum* – čiže gesto prežívanej hanby žien – treba považovať tak ich potupnú nahotu pred *spectatorom*/divákom-rozprávačom, ako aj ich spredmetnenie/reifikovanie v podobe mŕtvol pre príslušníka SS čiže, operátora (podľa Barthesa v okamihu fotografovania operátor môže spredmetniť fotografovaného človeka, zabiť jeho subjektivitu – a preto hovorí o fotografii ako o smrti subjektu). Postoj *spectatora* autor strieda a zamieňa s postojom operátora. To on rozhoduje o voľbe záberu, *spectator* sa však slobodne rozhoduje, ako bude záber interpretovať, čo preňho bude *studium* a čo *punctum*. Samotná fotografia

(hmotný artefakt) presahuje do reálneho kontextu svojho (eventuálneho) vzniku – teda prítomnosť strážcov, fotografovanie na príkaz doktora Mengeleho, čo do popredia stavia úmysel dokumentovania (proti logike skutočnosti, keďže to bolo zakázané, čiže nemožné). Samotná situácia pozerania cez objektív dostáva do popredia chlapcovo prekvapenie zo ženskej telesnosti, ktoré môže nastať v inom priestore a dnes sa pod vplyvom vpádu odvážnych zobrazení ľudského tela do ikonosféry opotrebúva a možno sa z našej kultúry i stráca. Ak Chwin „vytvoril" fotografiu zakázanú (pre operátorov) v táboroch smrti, tak jej *punctum* nie je len gesto hanby žien potupených nahotou, je ním najmä chlapcov údiv z detailov ženskej nahoty, preňho išlo o zážitok sexuálneho vzrušenia a odporu (ktorý nie je individuálny, ale skôr univerzálny). Ide teda o s*pectatora*, ktorý pri konkrétnych výjavoch zažíva nečakané dobrodružstvo sprevádzané pocitmi (afekt). Afekt sprevádza zážitok prekvapenia, šoku, odporu a túžby (pocitová intencionalita pozerajúceho sa – *spectatora*, Barthes 1980, 41) z vydesených a znetvorených nahých tiel, z odpudzujúcej zdegradovanej telesnosti ako hmoty mŕtveho, rozkúskovaného mäsa. Súčasne je aj udalosťou existenciálneho objavovania sveta cez spoznávanie sexuálnej identity ako súčasti vlastnej identity rozprávača. V jeho prípade išlo o existenciálnu skúsenosť, o existenciálne poznanie, a teda aj sebapoznávanie, spoznávanie svojej identity.

Z mediálneho hľadiska je inovatívne, že aj túto ďalšiu dimenziu (metamediálna úroveň) autor transponuje do narácie cez vizuálne impulzy. Sebapoznávanie, vytváranie identity hrdinu-narátora – to si predsa človek utvára voči iným ľuďom a nie voči mŕtvolám – má teda symbolický rozmer. Vzťahuje sa k okamihu fotografovania ako k okamihu prinavracania identity „fotografovaným" ženám. Týmto gestom Chwin akoby zachránil (ne)reálne existujúce fotografie žien v plynovej komore, žien umierajúcich v koncentračných táboroch. A pritom paradoxne mŕtvolám na okamih vrátil život (podobne ako v rituáli prechodu)[16].

16 — Za týchto okolností dochádza k prekročeniu paradigmy fotografie ako obrazu a do popredia sa dostáva situácia fotografovania s jej antropologickými a exis-

Chwin poisťuje spomínanú dvojitú fokalizáciu na úrovni tematickej aj kompozičnej. Nielenže napriek historickým odkazom na zatajovanie udalostí holokaustu nacistami tvrdí, že fotografovanie (a možno nakrúcanie kamerou) vznikalo na príkaz Mengeleho, ale dokonca odkazuje priamo na známu Ingresovu olejomaľbu *Le Bain turc* (Turecký kúpeľ). Pozorujeme tu dva nadväzujúce aspekty: identita rozprávača a spredmetnenie žien sú vo Chwinovom texte zosieťované vzťahmi, ktoré autor pripravil pre čitateľa (ako ďalšieho *spectatora*), aby ho vyprovokoval k postrehu, že ide o obnovenie recepcie vizuálnych schém v súčasnej ikonosfére. Ženské postavy na olejomaľbe predstavuje ako „mŕtvolne“ pôsobiace ženské telá a zavraždené ženy z „absentujúcej fotografie“ ako ženy vzbudzujúce žiadostivosť. Prečo to rozlíšenie, ak išlo len o obraz, ktorý sa podľa Barthesa v prípade umeleckého diela a fotografie nerozlišuje?

Autor románu inovatívne využil ontológiu fotografie na rozlíšenie mŕtvol ako reifikovaných žien, živých tiel a ideálu ženskej telesnej krásy. Napríklad Ingresov obraz *Le bain turc* je uznávaný kunsthistorikmi ako príklad podmanivého ideálu ženskej telesnosti. Obrazy ako hmotné artefakty pôsobili v čase svojho vzniku oveľa zmyselnejšie ako vtedajšie fotografie (odkaz pre *spectatora*). Je však tiež známe, že Ingres a jeho súčasníci nemaľovali podľa živých modelov a bolo zvykom maľovať podľa živej modelky inú postavu (v reálnej spoločenskej úlohe). Mimetickosť umenia sa vzťahovala na napodobňovanie idey (či alegórie) najčastejšie literárnej, teologickej, historickej či inej postavy „absentujúcej modelky“ a paralelné „absentujúce fotografie“ poskytujú príležitosť na rozlíšenie aspektov subjektivizácie telesnosti v situáciách fotografovania a maľovania obrazu. Totiž „absentujúce modely“ nemohli byť *ex definitione* spredmetnené. Inak to je v prípade žien na zakázanej a neexistujúcej fotografii. Tá

tenciálnymi aspektmi. K podobným záverom dospela aj Anna Pajączkowska, ktorá analýzou situácie vznikania známych a archivovaných väzenských fotografií v Auschwitz-Birkenau ako performatívnej akcie, čiže analýzou odlišnosti vzhľadu väzňov na prvom, druhom a treťom zábere (známe ikony táborových fotografií) dospela k záveru, že samotný akt fotografovania sprevádzala intenzívna skúsenosť straty osobnosti a identity, reálnej smrti väzňa ako predmetu.

sa zdá byť vytvorená autorom ako *studium* na pozadí kultúrnych artefaktov, najmä filmov o holokauste a súčasne je hlasom v diskusii tak o identite zavraždených žien, ako aj o možnostiach stvárňovania holokaustu. Rozhoduje o tom individuálna emócia hrdinu-rozprávača, ktorá nie je vytvorená deskripciou, ale autentickým, existenciálnym zážitkom zo situácie (pohľad hrdinu-narátora), ktorá odznova minimalisticky zobrazuje – animizuje – pohyby žien, čo neodkazuje na praktiky percepcie „nehybnej" fotografie, ale skôr na praktiky filmových záberov v priestore, kde sa situácia fotografovania udiala alebo sa mohla udiať. Práve toto zopakovanie aktu fotografovania – v prítomnom čase, odohrávajúce sa „za prítomnosti" hrdinu-narátora – symbolicky prinavracia život zavraždeným aspoň v okamihu samotného (aj keď len v predstavách) aktu realizácie fotografických záberov vo chvíli, ktorá odkazuje len do minulosti, do momentu, v ktorom boli ešte nažive (do momentu, ktorý je v ontológii fotografie považovaný za prechod na stranu smrti, nie života). Hrdina-narátor „zachraňuje" ženy pred reifikáciou, ktorá bola ich údelom ešte pred smrťou v plynovej komore, už v okamihu vytvárania fotografie – známeho väzenského záberu z troch strán pre vedenie tábora. Dôraznejšie povedané, priamy emocionálny vzťah hrdinu-rozprávača k ženám pozorovaným cez objektív im, naopak, prinavracia identitu a dôstojnosť, ktorú stratili v továrni na smrť. Animizácia situácie nielen aktualizuje náchylnosť súčasnej ikonosféry k animizovaniu obrázkov, ale je základom Chwinovho umeleckého zámeru.

Podobná animizácia sa nachádza vo filme *Portrecista* (Portrétista) režiséra Ireka Dobrowolského, v ktorom sú fotografie, ikony holokaustu, podrobené postprodukcii, chvíľkovej minianimácii osôb – mŕtvol – na fotografiách. Filmová postprodukcia využila analogické riešenie – oživenie zavraždených –, ako to realizoval aj Chwin. Avšak zdá sa, že zavraždené ženy žijú, pokým majú šťastie na čitateľa, ktorému sa nezdá cudzie, príliš náročné ani zbytočné vnímať obraz, vizualizáciu, fotografiu nielen ako moment percepcie, ikonický znak táborov smrti, ale aj na diváka, ktorý je rozhodnutý a ochotný zúčastniť sa na predstave situácie fotografovania ako

na performatívnej udalosti, čiže na určitej podobe interakcie s literárnou postavou.

V tejto súvislosti sa vynára zásadná otázka: Ako bude modálny rámec historicky determinovanej (cez vizuálnu kultúru a pretrvávajúce tendencie relativizmu) čitateľskej citlivosti ovplyvňovať tieto dva aspekty? Oproti starším autorom, ktorí mali osobné skúsenosti s holokaustom, sa Chwin a mladší filmový režisér Dobrowolski neobávali uviesť autentické fotografie – zo zapamätanej výstavy alebo z návštevy múzea – do kontextu, do vzťahu s tými „absentujúcimi“ a vytvorenými diskurzívne z prvkov „imagosféry“ súčasnej obrazovej kultúry a napokon nastúpiť na cestu terapeutického vyrovnávania sa s traumatickými skúsenosťami svetovej vojny (a obdobia komunizmu v Poľsku) na individuálnej báze (ako príslušníci poľskej kultúry). S veľkým strachom zo znesvätenia obetí holokaustu sa stretával Irek Dobrowolski, keď sa rozhodol „oživiť“, čiže animovať autentické zachované fotografie z Osvienčimu.

Všetky tieto rozhodnutia o manipulovaní s fotografickými ikonami Auschwitzu (zobrazenia absentujúcich fotografií, minianimácia archívnych fotografií mŕtvol zavraždených obetí) svojrázne a inovatívne odpovedajú na schematizmus jednak reprezentácie holokaustu v umení a jednak ich literárnovedného a kritického uchopenia. A spolu s komiksovými spracovaniami holokaustu napokon vychádzajú v ústrety dnešnej ikonosfére a zvykom v oblasti obrazovej kultúry (resp. komiksov).

Fotografia ako stratégia komplexnej kompozície hypermediálneho artefaktu, čiže fotografia ako paradigma

Fotografia je prítomná v počítačovom médiu v rôznych súvislostiach. Obzvlášť osobitým spôsobom zasiahla do koncepcie literárneho hypertextu *Koniec świata według Emeryka* (Koniec sveta podľa Imricha, 2007), ktorý bol vydaný na CD-ROM. Nie je v ňom totiž dôležitý fotografický program (softvér), ten je použitý v podstate len raz a prezentuje titulnú postavu, Imricha. Názov hypertextu štylisticky odkazuje na evanjeliá a eschatológiu. Namiesto kresťanského Boha bude o „konci sveta" rozhodovať zavŕšenie trestu, aký si kolenačky odpykáva sv. Imrich. Ten totiž nastane v deň, v ktorom socha Imricha potrestaného za pýchu, posúvajúca sa o jedno piesočné zrniečko za rok, prejde z údolia ku kostolu na kopčeku. Dovtedy bude trvať svet bitov. Imrich je jedinou „ľudskou" bytosťou, jediným ľudským bitom v hypertexte, ktorý je v ňom navyše prítomný v podobe fotografie. (Metafora fotografie ako subjektívneho dokumentu bude v celom hypertexte určovať vzťah ku skutočnosti akéhokoľvek bytia.) Skutočnú sochu kľačiaceho svätého autor odfotografoval ako archeologický artefakt, bez pozadia. Postprodukcia fotografie pre hypermediálny artefakt *Koniec świata według Emeryka* je zautomatizovaná. Fotografia sa opakuje, nasleduje jedna za druhou, otáčaná o 90°, a to diagonálne aj horizontálne, ba pôsobí ako multiplikácia pop-artovej fotografickej série. Fotografia ako vec sa už viacej v hypertexte nevyskytuje. Inak je to na inej, metamediálnej úrovni, kde je zapojená do stratégie narácie. Radosław Nowakowski totiž pokračuje v spracúvaní svojej koncepcie fotografie, akú nastolil a riešil vo svojej (prvej) autorskej publikácii (kniha ako objekt umeleckého konceptu) *Ogon słonia* (Chvost slona, 1993), ktorá bola fotografickou dokumentáciou cesty do Egypta. Fotografie odkazujú na obrázky vytvorené z plážového piesku či piesku púšte (technicky náročné boli riešenia, ako využiť vyvíjajúce sa technické vymoženosti digitálnych ručných tlačiarní). Predstavu, podľa ktorej na „fotografie nie je treba fotoaparát"

(4), tvorca dôsledne realizoval v hypermediálnom médiu a hypertextovom programe. Robil ich totiž „pomocou pera, ceruzky, slov, čiarok, bodiek a podobne". A každá „fotografia-obraz" získala „iný povrch", čo dosiahol striedaním typografie písmen, intenzitou šedej a iným farebným pozadím (Marecki 2003, 4). Tak sú totiž komponované screeny/stránky hypertextu *Koniec świata według Emeryka*. Nie je to len riešenie estetiky povrchu monitora či pozadia textu. Ide o komplexné, priam jednotné riešenie estetiky a narácie „umožnené vďaka nástrojom, aké neposkytovali písacie stroje, ale poskytli ich počítače" (Marecki 2003). V hypermediálnom artefakte rozprávajú, respektíve sú prezentované pohľady na svet, o ktorého trvaní rozhoduje Imrich a ktoré verbalizujú rôzne bytosti a rôzne formy bytia, okrem iného kameň, voda, mucha, jašterička, jastrab… šopa, cesta. Teda fotografie Imricha zopakované ako „fototapeta" sú symbolickou sériou videnou z perspektívy rôznych pohľadov. Sú základom komponovania rôznych fokalizácií „stavu sveta" rôznymi bytosťami a formami bytia. Tie sú organizované ako odkazy cez aktívne hypertextové linky.

A to je vlastne len začiatok. Lebo fotografia ako spôsob videnia sveta, ako dokumentárna fokalizácia, nie je načrtnutá „len" na estetickej úrovni, ale rozhoduje o móde, o spôsobe „videnia" viditeľného odlišného bytia sveta, ktorý je čitateľovi vysvetlený explicitne v linkoch pomenovaných napríklad „Kronikár" alebo „Veľká rada pre bytie slov". Fotografia je, podobne ako dokument, spôsob existencie prezentovaného sveta. Tak ako ho vnímajú neľudské bytosti. Na úrovni vizualizácie, štýlu estetiky sa hypermediálny artefakt *Koniec świata według Emeryka* rozhodne odlišuje od známych angloamerických hypertextov. Každej zo štyroch častí dominuje niekoľko rozsiahlejších textov, ktoré sú prezentované ako paralelné triády a ktoré okrem iného prezentujú paralelné narácie – udalosti. Na úrovni vzťahu kompozície a usporiadania textovo-grafických partií pôjde o zachovanie paralely, o dodržanie tempa a informačnej vyváženosti medzi mnohorakosťou perspektív „videného", komentovaného, dokumentovaného sveta, o ktorého konci rozhodne Imrich (lebo o spôsobe rozhoduje autor).

Foto-texto-plastikon

Fotografický obraz nemizne v hypermediálnych artefaktoch, je v nich naďalej prítomný a v nových súvislostiach invenčne problematizovaný. A to zreteľnejšie než v literárnom diele najmä preto, že môže v procese recepcie aktivizovať nielen jeden vnem, ale celú sieť variácií (a kombinácií) odlišných senzuálnych vnemov. Týmto spôsobom môže odpovedať na potreby (vyjadrenia) používateľa na rôznych úrovniach jeho predstavivosti alebo aktuálneho stavu (ním) konceptualizovaného sveta (sveta, v ktorom žije „tu a teraz", a teda koncipuje svoju totožnosť vytvorením „svojho miesta"). Hypermédium dáva totiž šancu oživiť práve ten vnem, s ktorým sa spája najväčší potenciál prijímateľa súvisiaci s jeho individuálnou potrebou sebavyjadrenia. Príkladom tejto tendencie je hypermediálny artefakt slovenských autorov Zuzany Husárovej a Ľubomíra Panáka *Enter:in'Wodies*[17].

Projekt *Enter: in'Wodies* metaforicky nadväzuje na predstavu *Fotoplastikonu* (Kaiser-Panoramy). V starom fotoplastikone sa ručne maľované priestorové fotografie mechanicky presúvali. Koncepcia Kaiser-Panoramy vychádzala z toho, že obraz vytváraný v mozgu pri súčasnom vnímaní dvoch obrázkov vytvorených pre pravé a ľavé oko podliehal optickému klamu (na základe minimálnej odlišnosti optického ohniska medzi ľavým a pravým okom). Vďaka tomu vnímal pozorovateľ obrázky presúvané vo vnútri fotoplastikonu ako ilúziu trojrozmernosti fotografovaných objektov. Projekt *Enter: in'Wodies* je koncipovaný ako paralelné vnímanie dvoch „obrazov", ktoré podporuje ilúziu bezprostrednej komunikácie: vizuálnej a jazykovej. Používateľ na obrazovke súčasne vníma partie textu – na ľavej strane – a fotografické obrázky – na pravej strane. Samostatne môže zvoliť tempo pozerania (rýchlosťou aktivizovania Kinectu), čiže rýchlosť zmien a napokon aj následnosť obrázkov. Ak si v historickom fotoplastikone pozorovateľ mohol intenzitu osvetľovania premietaných obrázkov regulovať plynovou „žiarovkou", tak tu používateľ pravou rukou re-

17 http://projects.delezu.net/enterin-wodies/

guluje fluorescenčné body, čiže vizualizácie telesných orgánov. A ľavou rukou pracuje s intenzitou osvetlenia, lebo odhaľuje väčšiu alebo menšiu časť geometricky usporiadaného textu – mixovaných fragmentov *net.artu*. A v tom prípade sú ruky recipienta neustále zaneprázdnené objavovaním fragmentov textu. Rukami vchádza používateľ do obrazov a napokon do textov. Namiesto ilúzie trojrozmerného videnia obrazu by mal dosiahnuť ilúziu bezprostrednej komunikácie.

Fotografický obraz je tu sprítomnený cez digitálne médium (podobne ako text, ktorým autorka Z. Husárová odkazuje na princíp generatívnej poézie).[18] Raz je to ikonický znak (ľudská postavička) a inokedy počítačová fotografia, ktorá odkazuje na ľudský subjekt na princípe „stopy skutočnosti" (Barthes 1980/2008). Fotografie na jednej strane pokračujú v procese spolupráce s (inter-) aktivitou používateľa podľa princípu minimálnej podobnosti medzi fotografovaným subjektom a jeho fotografickým obrazom, ktorý nastolil Cartier-Bresson (1985), na druhej strane však obmedzujú túto požiadavku na interakciu dvoch fokalizácia subjektov alebo entít (strojov či umelej inteligencie). Čím odkazujú na názory, podľa ktorých procesy sebaidentifikácie (totožnosti) majú sociálnu povahu. A efektívne spoznávanie „iného" sa udeje vždy v interakcii, v procese externalizácie a internalizácie emócií a poznatkov, ako aj v diskusii s „iným", reprezentovaným kultúrnymi a spoločenskými hodnotami.

Idea projektu spočíva v tom, že používateľ cez fotografie vniká – podľa inštrukcie autora – do „predstavy tela", do symbolizácie vnútra tela, teda do (možno konkrétnej, reálnej) postavy prezentovanej v podobe jednoduchého ikonického znaku. Znaku, ktorý v niektorých bodoch bliká zeleným fluorescenčným svetlom, čím navodzuje predstavu živých orgánov ľudského teľa. Vnikanie sa deje cez Kinect, ktorým sa používateľ spája s ikonkou ľudskej postavy. Používateľ nadväzuje interaktívne spojenie, čo na symbolickej úrovni

18 — *My Boyfriend Came Back From the War* Olie Lialiny, *This Morning* a *IBM* Alexeia Shulgina, zkp3.21 Vuka Cosica, 100cc a g33conJODI, *Irrational* Heatha Buntinga, *City* Markéty Baňkovej, *four.values* Perfokarty, *Falling Times* Michala Bielického, *Koniec* świata *według Emeryka* Radosława Nowakowského a *AE* Roberta Szczerbowského.

odkazuje nielen na ilúziu procesu komunikácie, ale aj na interaktívnu komunikáciu s konkrétnym orgánom.

Zelenkastá farba bodov, ktorými môže používateľ blúdiť/prechádzať po tele ikonky postavy, aktualizuje proces vznikania fluorescenčného svetla v procese fotografovania tkanív pomocou konfokálneho mikroskopu (fotografovanie s použitím ultrafialového blesku). Základ tvorí princíp optického mikroskopu, vylepšeného prostredníctvom patentu Minského konfokálneho mikroskopu (zlepšené rozlišovanie v dôsledku eliminovania lúčov, ktoré neprechádzajú cez ohnisko – a vďaka tomu nedochádza k chybám spojeným s pozadím, na ktorom je objekt fotografovaný), ktorý zlepšoval rozlišovanie a trojrozmernosť optického mikroskopu a spojenie mikroskopu s digitálnou technológiou. Od roku 1990 konfokálny mikroskop umožnil nárast nových technických riešení. Prispel k zdokonaľovaniu rozlíšenia fotografií urobených elektronickým mikroskopom. Jednou z hlavných výziev fotografovania na medicínske účely bolo nezničiť v procese fotografovania živé tkanivá.

Obraz v ňom vzniká vďaka osvetľovaniu objektu ultrafialovým svetlom neviditeľným pre oko, ktorým treba osvecovať pozorovaný predmet (ultrafialové svetlo sa odráža od predmetu). Vzniká efekt fluorescencie, ktorý je výsledkom osvetlenia predmetu ultrafialovým svetlom (a odrazené lúče iluminujú rôzne farby podľa chemického zloženia predmetu). Fotografie vykonané konfokálnym mikroskopom pripomínajú fotografie, ktoré vznikli na princípe optických lúčov – len ich zapisovanie je už digitálne kódované – a sú schopné fotografovať (čiže v procese fotografovania) neničiť živé tkanivá. Napriek tomu, že tieto fotografie sa primárne prezentujú na počítači, nejde o simuláciu či generovanie obrazov ani o grafické či ideové vizualizácie. Lebo v podstate sú to fotografie odberov reálnych živých tkanív. V tomto prípade sú to obrázky, ktoré realizujú paradigmu fotografie ako „stopy reality“ (Barthes). Pôjde o analógovú skutočnosť, ktorá bola „zdokumentovaná” cez digitálne kódovanie.

Fragmenty fotografií ľudského tela – na úrovni tkanivových buniek – zakomponované do koncepcie projektu *Enter:in'Wodies*,

znázorňujú tkanivo konkrétneho človeka (medicínske fotografie sa najčastejšie realizujú v rámci procesu určovania diagnózy ochorenia).[19] Avšak v procese šírenia a zdieľania konkrétnej fotografie v internetových sieťach voľne sprístupňujú konkrétne telo ako fotografovaný objekt. Toto telo sa stáva nielen dostupným, ale aj verejným, voľne prístupným v internetovej sieti, ktorá ako „systém elektronickej nervovej sústavy opriada celú zemeguľu" (Paradiso), na druhej strane však anonymným. Umelecká koncepcia autorskej dvojice Husárová – Panák ráta s ideou neobmedzeného spájania (*connect*) ľudí medzi sebou, ľudí so strojmi alebo ľudí medzi sebou cez stroje.

V našich kultúrnych predstavách sa pričinením rôznych technofóbií či jednostranne interpretovaných analýz „networkov" a „connectov" ujala predstava, že sú zodpovedné za degradovanie hodnoty priamej medziľudskej komunikácie (v nových médiách/cez nové médiá). Husárová – Panák sa pokúsili o umelecký experiment, v ktorom sa snažia dokázať opak. Virtuálna realita nie je bezpodmienečne umelá, lebo nestráca kontakt so živým telom, a predpoklady na bezprostrednú komunikáciu sú celkom dobré.

Z prezentovaných príkladov je zrejmé, že pálčivé problémy súčasnej kultúry – totožnosť, sebaidentifikácia – a rozmanité kontexty sociálnych vzťahov (na individuálnej a kolektívnej úrovni) prezentovali autori cez prizmu väčšej alebo menšej miery hybridizácie verbálneho a vizuálneho média. A to rôznymi inovatívnymi riešeniami, pre ktoré, ako sa ukazuje, je príznačná intenzifikácia prítomnosti personálneho autora (v podobe autobiografických odkazov, performatívnej účasti). A preto je možné tvrdiť, že proces hybridizácie personálneho autora (empirického) s autorom „projektovaným v diele" (istá textová stratégia), ktorý naberá na prelome tisícročí na význame, bol v prezentovaných príkladoch realizovaný cez aspekt hybridizácie (médií). Autori takto odpovedajú, respektíve pozitívne reagujú na potenciál percepcie a recepcie súčasníka obklopeného multimédiami.

19 — Napríklad na stránkach medicínskych vizualizácií: http://wellcomeimages.org/

3

Hypermediálne artefakty

Nové médiá ako spoluhráč na poli literatúry

Vo význame, aký dnes bežne preferujeme, využívame výraz „médiá" pomerne krátko – od čias zavedenia telefónu, telegrafu či fonografu. Médiá v podobe masovokomunikačných prostriedkov, akými sú televízia či noviny, vzbudzovali intenzívnejší záujem ako nástroj propagandy a politickej manipulácie. Avšak až proces miniaturizácie elektronických súčiastok, ktorému okrem iného vďačíme za zmenšovanie počítačov, ich pripájanie do lokálnej siete a následné zapojenie do globálnej siete (internet), oživilo predstavivosť predstaviteľov biznisu aj vedy či umelcov. Komunikačná technológia zasahuje do každej oblasti života – ovplyvňuje spoločenský, akademický, kultúrny vývoj a jednotlivcom zabezpečuje nové formy zábavy. Prvým komunikačným programom umožňujúcim používateľovi počítača zábavu, bol údajne sieťový prehliadač (Netscape Navigator, zavedený v roku 1994), ktorý ponúkal nezáväzné surfovanie a vyhľadávanie rôznych textov (Briggs, Burke 2010, 352).

Masový vpád digitálnych médií do rozličných oblastí ľudskej aktivity oživoval predstavu spôsobilosti techniky v kultúre, ktorá ešte nikdy nemala šancu prejaviť sa tak priamočiaro a jednoznačne, teda priam revolučne. V našej geografickej oblasti sa takto podnetne a príznačne vnímala „len" vedecko-technická revolúcia (VTR), ktorej ešte začiatkom 80. rokov minulého storočia venovali pozornosť aj slovenskí bádatelia literatúry (Miko 1982). O VTR v kontexte médií uvažuje v zborníkových štúdiách iba polonista Pavol Winczer v príspevku *Responzie umeleckej literatúry na masovokomunikačné tendencie v podmienkach VTR*. V komparácii so štúdiou editora zborníka Františka Miku *Vedecko-technická revolúcia a literatúra* mediálna perspektíva Winczerovho uvažovania odhaľuje rozdiely v chápaní techniky spojené s dvoma odlišnými názormi. Prvý, v ktorom je technický pokrok súčasťou civilizačných zmien, nezadržateľne (druhotne, nedeterministicky) zasahujúcich do rôznych úrovní kultúrnych procesov a napokon aj do autorských stratégií. A druhý, ktorý technický pokrok spája najmä s určitým druhom ra-

cionality, závisí od individuálnych rozhodnutí či vkusu (napríklad racionalizovanej obraznosti alebo, naopak, intuitívnej obraznosti). Skôr než k javom civilizácie a skutočnosti ovplyvnenej technikou smeruje k „ideologicky pokrokovému", čiže racionálne motivovanému správaniu človeka (svetonázorový racionalizmus?). Ihneď je tu zjavný rozdiel: o technike možno uvažovať v perspektíve jej korelácie s kultúrou alebo v súvislosti s istou sústavou ideologických koncepcií a názorov. Tento druhý postoj sa v minulosti občas realizoval „schovávaním" problémov diferencie technického pokroku za neurčité formulácie týkajúce sa „esteticko-hodnotových" aspektov literatúry (Miko 1982).

V zborníku *Vedecko-technická revolúcia a literatúra* sa v súvislosti s médiami viackrát konštatovalo, že za degradáciu postavenia literatúry sú zodpovedné masovokomunikačné médiá, pretože práve ich pôsobenie vyvolalo zvýšený záujem čitateľov o reportáže, denníky, literatúru faktu (tzv. nefiktívne žánre). Vo vzťahu k literatúre tento fakt autori spomínaného zborníka interpretovali ako mechanizmus prenášania skúseností s médiami na očakávania čitateľov, respektíve ich potrebu verifikácie literatúry so skutočnosťou. Okrem toho zdôrazňovali fakt, že procesy vznikania literárneho diela sú voči technickým výdobytkom „takmer" autonómne. „Takmer" preto, lebo bádatelia predpokladali, že civilizačno-technologické výdobytky môžu literatúru ovplyvňovať, avšak len ako dôsledok pretrvávajúcej, bližšie nešpecifikovanej evolúcie civilizačných procesov (najmä pokroku).

Do veľkej miery tieto názory museli vyplývať z logocentrického vnímania literatúry a naviazanosti na referenčnú funkciu jazykových znakov. V takto koncipovaných predstavách doznievajú ešte názory Charlesa Baudelaira na vzťah medzi modernistickým umením, poéziou a technikou, v tomto prípade išlo o fotografiu, ktorú básnik – v súlade s dobovými reáliami a technickou úrovňou fotografických prístrojov – správne situoval do sféry vedeckých experimentov a vo vzťahu k umeniu jej priznával len služobnú funkciu, ktorá, ako pripúšťal, bude mať predsa len v budúcnosti podiel na

zmenách v oblasti estetiky. Nebol však ochotný fotografický obraz spájať s hodnotovými dimenziami obrazotvornosti básnického jazyka (Raser 2015). Začiatkom 20. storočia spájanie fotografie a filmu s procesom rozbíjania tradície (*shattering of tradition*) reprezentácie ako piliera paradigmy európskeho umenia malo ešte heuristickú hodnotu, lebo sa skôr než k umeniu približovalo k technickému experimentovaniu. Napríklad v USA bolo fotografovanie vtedy nesmierne frekventované, stalo sa koníčkom veľkej časti populácie. Fotografie mali široký tematický záber, ale veľmi nízku kvalitu. Avšak už vtedy sa ukazovalo, že ich kultúrno-spoločenský význam dvíhajú sociálno-politické témy a medzi miliónmi amatérov sa začali vynárať nadaní a technicky zruční fotografi (Americká sociologická škola fotografie v 30. rokoch minulého storočia). Pre Európu sa zasa stali rozhodujúcimi názory a tzv. alžírske fotografie Pierra Bourdieua, ktorý fotografiu povýšil na úroveň sociologického faktu (Bourdieu 1965/1990). Bourdieuove koncepcie poukázali aj na problém reprezentácie/referencie v súvislosti s fotografiou. Tieto otázky sú aj dnes aktuálne, ako správne poznamenáva autorka monografie o umení v elektronickej dobe Margot Lovejoy. Žijeme však v dobe, keď nielen fotografia a literatúra, ale najmä „digitálna simulácia dokazuje, že paradigma reprezentácie známa od čias renesancie už nie je v umení obligátne nutná" (Lovejoy 2004, 4).

(Ne)obyčajné zručnosti

Tieto názory by sa nemohli šíriť a udomácniť, keby technické prístroje neprenikali do čoraz vyššieho počtu záujmových skupín a spoločenských vrstiev, čiže keby nebolo masívnej fotografickej produkcie najprv technických nadšencov, neskôr amatérov (Szarkowski 2007), fotografickej záľuby žien v domácnosti v 60. rokoch minulého storočia (Bourdieu 1965/1990), amerických fotografov so sociologickým temperamentom (Sontag 1978) a neskôr umeleckých fotografov, ktorí sa odvážne odhodlali používať digitálny fotoaparát a nadobúdali patričné technické zručnosti (Roulle v tejto súvislosti hovorí o Boltanskom). Elektronické prostredie ľakalo niektorých výtvarníkov a hudobníkov, ktorí prepadli záľube v ňom tvoriť, avšak vyžadovalo si to, aby sa zoznámili s počítačovými nástrojmi a aplikáciami, respektíve experimentovali s nimi.

Až v dôsledku týchto počiatočných aktivít bolo možné použiť nové prostredie na etablované prezentovanie osobnej expresie či na vyjadrenie k spoločenskej problematike. Túto tendenciu realizovali novomediálni umelci prostredníctvom možností, aké nachádzali napríklad pri používaní internetových prehliadačov. Zručnosti a skúsenosti, ktoré nadobúdali pri oboznamovaní sa s fungovaním počítačov a počas zvládania istých aplikácií, napokon zúročili v umeleckom ponímaní a prezentovaní svojich postojov a názorov na výzvy a úskalia, akým v súvislosti s internetovou komunikáciou a komunikáciou cez počítač čelila alebo ešte intenzívnejšie mala čeliť v blízkej budúcnosti občianska (sociálno-politická) spoločnosť (realita). Napríklad pri znepokojujúcej otázke manipulovania s informáciami rôznymi mediálnymi a politickými monopolmi či inštitúciami (projekty venované prístupnosti/neprístupnosti k štátnym informáciám, manipulovanie s obsahmi digitálnych informácií v digitálnych formátoch, ďalej manipulácie s totožnosťou používateľov internetu a pod., ktoré sú zaznamenané v publikáciách o umení nových médií, NetArtu). Na úrovni bežného používania môže ako príklad poslúžiť hudobník Byrne, ktorý priznal, že aplikáciu PowerPoint

sa naučil používať podľa príručky a primárne mu išlo o vlastné obchodné záujmy a najmä o propagáciu svojej tvorby. V čase pôsobenia predstavy o nezlučiteľnosti techník manažmentu s realizáciou umeleckých zámerov, a teda napriek opovrhovaniu obchodnými nástrojmi v umeleckom prostredí, inicioval akciu *I love PP*, ktorá vyvrcholila v umeleckých projektoch. Podobné intencie boli prítomné v tvorbe a umeleckých gestách kórejského umelca Nam Jun Paika (pôsobil v Nemecku), ktorý vnímavo kritizoval stratégie distribuovania informácií v masovokomunikačných médiách a manipulovania s nimi, avšak používal napríklad televízne monitory na prezentovanie svojich inovatívnych videoprojektov. Ako sa však ukazuje v súvislosti s počítačovým umením, respektíve s elektronickou literatúrou, frekvencia používania určitého technického nástroja môže podporovať jeho evolúciu smerom k umeleckému médiu, ale nemusí ovplyvniť evolúciu literárnych foriem (v absolútnom význame, lebo to, čo sa udialo na poli fotografie, sa zatiaľ celkom nereplikuje na poli elektronickej literatúry [Kitta 2014, 88–93]).

(Ne)obyčajné zručnosti sa v podstate rozširujú na princípe šírenia počítačovej gramotnosti, chápanej ako používanie nových technológií, respektíve nových médií. Inak povedané, ako proces demokratizácie kultúrnych javov a s nimi spojených zručností vzťahujúcich sa na počítačovú „techné“. Proces získavania rozmanitých obmien i (*literacy*) je v období konvergencie hypermédií nezastaviteľný, avšak aj ten čelí nielen výzvam, ale aj obmedzeniam. Výzvy sú súčasťou analýz súčasného stavu a alternatívnych prognóz. Balansovanie medzi krajnými názormi odkazuje najskôr na to, že programovateľné médiá na jednej strane ponúkajú sofistikované nástroje, na druhej strane sú zodpovedné za komplikovanosť sveta, v ktorom žijeme.

Prognózy hovoria o vzniku nových sociálnych stratifikácií. Napríklad Bard a Söderqvist publikáciou z roku 2000 *Nätokraterna – boken om det elektroniska klassamhället* (Netokracia – nová elita moci a život po kapitalistickej ére) reagovali na povrchné, zahmlievajúce a zavádzajúce diskusie okolo problematiky zmien, aké spre-

vádzajú zavedenie počítačovej komunikácie a fungovanie internetu. Nejasné a schematické názory na radikálne, odstrašujúce zmeny overovali na konkrétnych príkladoch v oblasti ekonómie, politiky, straníckych štruktúr, e-demokracie, národnej a individuálnej totožnosti, školstva, vedy. Sledovali najmä sociálne a politické tenzie v súčinnosti s internetom ako sociálno-technologickou determináciou procesov transformácie spoločnosti. Dospeli k záveru, že internet bude participovať na zmenách v spoločnosti, ktoré sú zodpovedné za proces transfomovania kapitalistickej, neoliberálnej spoločnosti na dvojtriednu spoločnosť: *netokraciu* a *konzumentariát* – etymologicky odkazujúce na pojmy internet, aristokracia, konzum a proletariát. Taký totiž bude podľa autorov *Netokratického Manifestu* (v: Komunistický Manifest) výsledok procesov technologickej alienácie v globalizovanej spoločnosti (Bard, Söderqvist 2000/2006).

Na obmedzenia spojené s počítačovou „techné" v ďalšom decéniu upozorňuje Wendy Hui Kyong Chun (*Programmed Visions: Software and Memory (Software Studies)*, 2011), keď pripomína, že počítače chápané ako zosieťované softvéry a hardvérové stroje riešia pre (technologické) neoliberálne vlády nielen jednotlivé problémy (od populačnej genetiky, bioinformatiky, jadrových zbraní po sociálny blahobyt a klimatické podmienky), ale do určitej miery ovplyvnia aj logiku, ktorou sa vlády riadia. Bádateľka (oproti švédskym vizionárom) nespochybňuje doterajšiu hierarchickú podriadenosť techniky politickej moci, ale spochybňuje (a tu sa bude so svojimi predchodcami zhodovať) predstavu, podľa ktorej používateľské zručnosti možno heuristicky produktívne obmedziť na povrchné schopnosti komunikácie cez počítač či na zvládanie profesionálnych úkonov (a taktiež cez mobilné prostriedky komunikácie – iPhon, iPad a pod.). Wendy Hui Kyong Chun sa opäť vracia k problematike softvéru, ktorý podľa nej predčasne stratil vyhranený informačný význam, „zľudovel" a stal sa neprávom metaforickým pomenovaním a funguje najmä ako metafora (v metaforickom význame „všeličo možné", čiže rozmanité javy pozorované v oblastiach od mikrobiológie po kancelárske práce). Podľa niektorých odborníkov väčšina ohlasovaných

a propagovaných softvérových možností, ktoré sú predmetom teoretizovania o softvéroch, sa spravidla v počítačových aplikáciách nevyužíva (odborne *vaporware*). Odporcovia zbytočného utopického teoretizovania o softvéroch volajú preto po jeho obmedzení (autorka spomína Geerta Lovinka, Alexandra Gallowaya). Zdá sa však nesmierne lákavé myslieť si, že práve tento rozpor, odstup medzi teoretizovaním a pragmatikou používania programovateľných médií v konkrétnych aplikáciách, môže byť prínosný a produktívny nielen kvôli reflektovaniu problematiky „snov, fasád a nedorozumení okolo teoretizovania o softvéroch v *Software Studies* (Chun, 2011), ale potenciálne môže byť osožný kvôli analyzovaniu stavu digitálneho/informatického/softvérového „povedomia" používateľov s neobyčajnými zručnosťami. Opodstatnenou sa zdá byť aj predstava, že sny, fasády a nedorozumenia okolo teoretizovania a zámerného využívania aplikácií, čiže odstup/ruptúra medzi teoretizujúcim potenciálom a jeho zámerným, pragmatickým, umeleckým zúžením (z teoretickej perspektívy oklieštených aplikácií) môže byť prínosný pre objavovanie stratégií konceptuálneho elektronického umenia a takisto (bude) podnetný pre hľadanie možností realizovania projektov elektronického umenia. Napokon, teoreticko-pragmatické novinky sú často hnacou silou technologicky založených projektov elektronického umenia/elektronickej literatúry.

Kultúrne praktiky

Podľa Wendy Hui Kyong Chun (2011) je málo oblastí kultúry, v ktorých neprebieha počítačovou technikou determinovaná transformácia, a tie, ktorých sa to netýka, určite stagnujú. Truizmom je napísať, že už nežijeme vo svete, ktorý sa sporadicky mení, ale vo svete permanentných zmien. Avšak niektoré zmeny sú súčasťou naprogramovaných technologických inovácií, sú potenciálom, ktorý sa rýchlo mení na realitu. Sem patria napríklad praktiky používania a zdieľania elektronických hudobných nosičov (MP3) a iných prístrojov zameraných na poskytovanie konkrétnych kultúrnych služieb (zdieľanie textov, hudby či obrázkov cez iPhon, iPad a pod.)

Nakoľko elektronické zručnosti, náradia či nástroje sú v digitálnej a postdigitálnej ére v oblasti kultúry stále viac neodmysliteľné, pozoruhodne sa s nimi spájajú kultúrne praktiky, ktoré ich podporujú alebo inak s nimi súvisia. Nemám tu na mysli len základné pojmy ako účasť rôznych skupín a spoločenských vrstiev na kultúre alebo tradične chápané kultúrne prostredie. Ide najmä o križovatku aspektov kultúry a digitálnej civilizácie, respektíve o jej technické dominanty. A naopak. V tejto súvislosti je teoretizovanie neoddeliteľné od praxe používania digitálnych prístrojov. Zdá sa, že v skorších obdobiach používania civilizačných výdobytkov sa zručnosti s nimi spojené nespájali tak úzko s teoretizovaním ako v dnešnej dobe (elektronickej, digitálnej, posthumánnej), lebo napríklad používanie sekery nevyžadovalo teoretizovanie o povahe vzťahu pomedzi drevom a železom.

Napätie medzi teoretizovaním a praktikou je známe asi v každej disciplíne (zrejme preto viaceré obsahujú subdisciplíny s prívlastkom aplikovaná). „Praktika“ sa vyskytla ako pomocný kontext aj v úvahách Normana Fairclougha o mediálnych diskurzoch (*Media Discourse*). V rámci svojej koncepcie umiestňuje diskurzívne praktiky medzi sociálno-kultúrne a textové praktiky. Diskurzívne praktiky sú sprostredkovateľom, určitým médiom, ktoré „prenáša konanie“ sociálnych a kultúrnych praktík do textu a takto sa zúčastňuje

na jeho vytváraní. Diskurzívne praktiky teda významne ovplyvňujú procesy produkcie a recepcie textu. Primárne ide o určitú ambivalentnosť pojmu, ktorý obsahuje tak element konania, ako aj element konvencie, inak povedané, vzťahujú sa na to, ako ľudia konajú a správajú sa v určitých konkrétnych situáciách – a ako sú tieto faktory reprezentované v texte. Individuálne prípady a udalosti vždy obsahujú prvky spoločenských konvencií. Na aktuálne činnosti hovorenia a písania sa vzťahuje nielen pojem diskurzívne aktivity (*discoursal aktivity*), ale aj pojem praktiky vo významoch nastoľovaných v prácach J. Derridu a M. Foucaulta (Wilk 2008, Hoppfinger 2010).

Podobné usúvzťažnenie teoretizovania a praxe uprednostňuje kulturologické skúmanie, ktoré by podľa jedného z bádateľov malo vychádzať z kultúrnych praktík a ich redeskripcií. Cieľom by nemalo byť vysvetľovanie dnešného stavu kultúry a predvídanie budúceho vývoja, ale utváranie kultúry cestou pripisovania významov rôznym kultúrnym praktikám za nepretržitého dialógu s inými pragmatickými naráciami. Takýto postup by sa zhodoval s tendenciou, ktorú podčiarkujú viacerí bádatelia skúmajúci súčasnú spoločnosť – „skultúrniť" alebo presnejšie „semiotizovať" všetku realitu. Rozlišovanie hmotnej a symbolickej kultúry známe z minulých teórií alebo z technologických, sociálnych a kultúrnych systémov je dnes už veľmi sproblematizované. Odlíšiť hospodárstvo a symbolickú kultúru je náročné, pretože súčasné spoločnosti, ako tvrdí J. Baudrillard (1981), vstúpili už nielen do doby štrukturálnych hodnôt, ale skôr do etapy fraktálnych hodnôt, čiže do etapy, v ktorej pragmatická a výmenná hodnota prenecháva miesto semiotickej hodnote (Dziamski 2008).

Tieto rozhodnutia majú možné konzekvencie, ktoré zapadajú do kontextu praktík vo význame postštrukturalistov: praktiky písania a čítania (*discourse-reading*) ovplyvňujú rozširovanie predmetu disciplín. Tak je to napríklad s pojmami literatúra či literárnosť, ktoré sa rozšírili o problematiku literatúry/literárnosti chápanej ako mediálna textúra diela. Teoretizovanie zohľadňuje praktiky vnímania určitých problémov, ako napríklad súlad filozofie a literatúry v ich záujme o temporalitu a vnímanie času. Wilkoszewska upozorňova-

la na záujem filozofov (do polovice 20. storočia) o literatúru, lebo to časové umenie korešpondovalo s ich (Husserl, Heidegger, Bergson) analyzovaním času a temporality (Wilkoszewska 2001, 10). Dnes takým spôsobom zaujíma filozofov priestor, respektíve plocha, a preto, ako tvrdí bádateľka, častejšie odkazujú na príklady z architektúry než z literatúry.

Polemiky okolo praktík a teórie neobišli ani výtvarné umenie, ktoré rapídne zvýšilo požiadavky na reflexiu a obmedzilo vizuálny estetický zážitok, čo našlo potvrdenie v samotných pomenovaniach bádateľských záujmov estetiky: anestetika, procesuálna estetika, radikálna estetika (k radikálnemu umeniu) a čo zodpovedá bežnej predstave o základnej tendencii súčasného umenia, čiže intelektualizácii (na miesto estetického zážitku sa dostala „estetická situácia", kontemplovanie bolo vystriedané účasťou či interaktivitou). (Prepletenec teórie a praxe je natoľko zauzlený, že v niektorých oblastiach sa objavujú požiadavky, podľa ktorých ten, kto určitú oblasť neovláda prakticky, nemá nárok o nej teoretizovať – napríklad skúmať počítačové hry.)

K takýmto praktikám (digitálnej, elektronickej, posthumánnej epochy) zaraďujem aj tie, ktoré odkazujú na usúvzťažnenie zručností (determinovaných civilizáciou) nielen s kognitívnymi schopnosťami (ako ich nastolil McLuhan), ale najmä so špecifickými črtami (pôsobením) strojov (techniky) ako určitého druhu evolučných (autonómnych, čiže determinovaných zvnútra) zmien. Inak povedané, evolučných kultúrnych transformácií. Evolúcia zvnútra znamená také procesy, ktoré ovplyvňuje svojím rozhodovaním človek.

A nepôjde tu (len) o uvažovanie v kontexte umelej inteligencie, ktoré Kerckhove zastrešuje pojmom „autonomácia" – atomizácia + autonómia, čo znamená vnútorný a autonómny spôsob fungovania umelej bytosti – robota (Ostrowicki 2006, 120), ale najmä o prepojenie aspektov umelej a prirodzenej inteligencie ako určitej obdoby protostroja, ktorým sa v tejto perspektíve javí byť tak rozmanitosť systémov notácie (zápisov) – systém zaznamenávania či znázorňovania a zapamätávania množstva predmetov –, ako aj následnosť

udalostí v čase či umiestnenie veci v priestore. Tieto základné úlohy sa riešili v jazyku aj v obrazoch či grafémach. Výskumy evolúcie písma, počítania a vytvárania obrazov v kontexte evolúcie umenia odkazujú na paralely zmien, na vzájomné participovanie odlišných zručností v prostredí spomínaných médií na evolúcii (rôznych druhov) umenia či vedenia, respektíve poznávania.

Takto boli zdokumentované vzájomné relácie vývoja činností písania, rozprávania, počítania a výtvarného znázorňovania. A napokon aj používanie techník vizualizácie (obrázkov) na diskurzívne účely bolo v dejinách závislé tak od zručností vykonávania kresieb, ako aj od zjednodušených či menej nákladných techník (technológií) ich reprodukovania (van Dijk 2010). Čo dnes dokazujú obrazové obsahy vedeckých prác týkajúcich sa živých organizmov (botanika, zoológia, anatómia) či strojov. Napokon rozšírená tendencia prevádzania informácie do podoby obrazov (image) pramení okrem iného aj z technických možností rýchleho a kvalitného opakovania (reprodukovania), ako aj z podmienok fungovania digitálneho prostredia, ktoré disponuje (asi) neobmedzenými možnosťami vizualizovania (skoro) každej informácie. Táto tendencia narastajúceho zhromažďovania dát z inteligentných zariadení, dát na výskumných a inštitucionálnych serveroch (dátových skladoch) a podobne je stále na vzostupe a najlepšie ju vystihuje termín *Visual analysis big data*. Stala sa jedným z aspektov novej disciplíny *big data analytics* (Turkay 2014).

Zvyklosti (*nomos* sveta)

Hľadanie predpokladov reflektovania literatúry v elektronickom prostredí môže smerovať buď od zohľadňovania úlohy digitálnych technologických vymožeností k umeleckým výtvorom (resp. k literatúre), alebo, naopak, od skúmania literatúry smerom k virtuálnej realite. Zdá sa však, že najschodnejšie pri hľadaní vhodnej perspektívy – projektovanej možno trocha intuitívne, lebo prameniacej z opakovanej predstavy o dnešnej premene problémov filozofie na problémy vedy o kultúre – sú kultúrne praktiky. Azda nie príliš zúžené východisko vidím v takých kultúrnych praktikách,[1] ktoré sa menia pred našimi očami, a napriek tomu ostávajú ešte vždy historicky

1 Jednou zo zložiek podobne chápaných kultúrnych zvyklostí môže byť napríklad (vedľajší) kultúrny kontext riešenia semiotických aspektov poézie. Odvolám sa zámerne na staršiu štúdiu J. Faryna *Semiotyczne aspekty poezji o sztuce* (Pamiętnik Literacki, roč. 66, 1975, č. 4, 122–145). Autor vychádza z predpokladu, že cieľom umeleckej informácie je predstavovanie sveta, a preto ju vníma z troch aspektov: obsahu (predstavovaný svet), systému notácie (ako pojem širší než kód alebo jazyk, pomocou ktorého je svet predstavovaný) a hmotných nositeľov významu (materiál, v ktorom prebiehal tvorivý proces), ktoré podľa neho môžu mať vplyv (zatiaľ skoro vôbec nevyužitý) na formovanie predstavovaného sveta. V literárnej oblasti pripomína v tejto súvislosti futuristickú a lingvistickú poéziu, vo výtvarnom umení M. Duchampa a jeho nasledovníkov. Podľa bádateľa musí autor vždy riešiť základný problém, a síce rozhodnúť, aké sú vzťahy medzi systémom notácie a predstavovaným svetom, a takisto si vyriešiť vzťah k autonómnym právam (charakteristikám) hmotného nositeľa. Napriek tomu, že tento problém treba riešiť v každom texte vždy odznova, nemusí získavať explicitnú podobu ani nemusí byť plne vedomý. A práve v tomto spočíva základná náročnosť odhaľovania „semiotického postoja odosielateľa realizovaného v umeleckom odkaze, čiže vzniknutej/nastolenej podobe relácií medzi svetom a systémom notácie". Predpokladalo sa, že semiotické postoje rôznych diel a rôznych autorov sú rozličné. Avšak, ako podotýka bádateľ, jeho uvažovanie nesmeruje k všeobecnej semiotike diela, ale skôr mu ide o rekonštrukciu „autosemiotiky diela" ako súčasti umeleckého odkazu (a nie bádateľského inštrumentária). To, čo je pre nás zvlášť zaujímavé, je konštatovanie J. Faryna: „podľa mojich znalostí táto otázka zatiaľ nebola predmetom semiotických výskumov" (126) a jeho presvedčenie o tom, že systém notácie je čisto formálnym systémom predstavovania sveta, avšak vysoká frekvencia striedania alebo (autotematického) odkazovania naň núti obrátiť sa na kompetencie semiotiky kultúry, sociológie literatúry a presnejšie povedané, stáva sa významotvornou a navyše, ako poznamenáva bádateľ, „môže byť chápaná ako ukazovateľ určitej spoločensko-kultúrnej situácie" (144). A práve preto jazyky nových médií – a teda aj nové možnosti notácie a hmotných

zakorenené.[2] Domnievam sa, že kultúrne praktiky netreba chápať ako izolované, čisto kognitívne prejavy ani ako nereflektovanú, evolučne nadobudnutú gramotnosť (*literacy* vrátane *information literacy*), ale skôr ako zvyklosti v správaní, ako určité *nomos* sveta vytváraného v súčinnosti s technikou médií. *Nomos* už poslúžil viacerým bádateľom (náboženstvo, riadenie motorových vozidiel a pod.). Naposledy zasa na právnickú analýzu (Cover 1982, 32). Podľa bádateľa *nomos* ako svet práva je výsledkom aplikovania ľudskej vôle na stav, v akom sa nachádzajú veci naokolo, a takisto na víziu (predstavu) alternatívnych podôb v budúcnosti. V tejto súvislosti sa *nomos* chápe ako svet vytváraný systémom tenzií (vzťahov, napätia a pod.), ktorý vzniká medzi skutočnosťou (napríklad znením zákona) a víziou (predstavou výkladu v budúcnosti).

Tento frekventovaný pojem v sociologických analýzach je v podstate vhodný aj na pertraktovanie sociálnych súvislostí spojených s používaním techniky v kontexte kultúry.

Správanie používateľov elektronických médií a členov sieťových spoločností sa bude totiž produktívne reflektovať/skúmať tak v súvislosti s terajším stavom prostredia vytváraného sieťovými spoločnosťami, ako aj v súvislosti s predstavami o ich budúcnosti. O to viac, že ani virtuálny svet nie je len výtvorom technicky determinovaných procesov, ale je najmä procesom vznikania sústavy vzťahov medzi (nestabilnou) skutočnosťou a budúcnosťou, ktorá sa stále rýchlejšie stáva súčasnosťou.

nositeľov významu patria tak do literárnovednej oblasti, ako aj do oblasti „určitej spoločensko-kultúrnej situácie“, ktorú môžeme pracovne chápať aj ako súčasť kultúrnych praktík – kultúrnych zvyklosti. Fakt, že žijeme v časoch empiricky vnímanej zmeny (často inkluzívneho charakteru), je o to zaujímavejší, aj keď nie vždy jednoznačný a priamočiary. Možno až neprehľadný.

2 — Keď R. Berger polemizuje s čisto kognitívnym uchopovaním „mytológie a pritom nezabúda na magickú participáciu, hovorí o recepcii televíznych obrazov, podľa neho sa od tzv. primitívnych kultúr líšime menej, ako si pripúšťame. Aj keď sme odvrhli mýty, mýtický rozmer v nás pretrváva, je natoľko životaschopný, že si ho neuvedomujeme. Splynul s realitou, čo je vlastne podstata mýtu, keď ten už nie je predmetom poznania/vedy, ale stáva sa elementom bežnej praktiky.“. Por. Berger, R.: Rekonstrukcja mitu. In: Gwóźdz, A. (ed.): *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*. Kraków, UNIVERSITAS, 1997, 121.

Z takejto perspektívy bude treba vnímať rôzne pálčivé problémy. Od napätia medzi zákonodarcami, ktorí rozhodujú o podmienkach zdieľania a šírenia obsahov informácií, a používateľmi týchto obsahov či ďalej beneficientmi týchto procesov cez problematiku autorských práv, distribúcie novín v mobilných sieťach, internetové obchody s knihami, podmienky fungovania digitálnych knižníc, uskladňovanie a archivovanie digitálnych textov a umenia. (A to napriek tomu, že prevládajúca tendencia konceptuálneho umenia nemá ďaleko ani od pohŕdania tradíciou uskladňovania či archaizovania alebo iného pietistického vzťahu k umeleckým artefaktom – známym príkladom radikálneho rozhodnutia je projekt konceptuálneho umelca J. Baldessariho známy ako *Cremation Project* (1970), v ktorom autor prostredníctvom kremácie premenil svoje výtvarné artefakty na popol, ktorý následne nasypal do očíslovaných kremačných urien a neskôr popol pridával aj k farbám pri ďalších projektoch (Pardo, Dean 2012)[3]. Alebo uzatvárania skvostov európskeho umenia v sejfoch ako istej alokácie finančných prostriedkov.)

Zvyklosti odkazujú jednak na procesy transformácie kultúry, jednak na procesy prezentácie kultúry. Môžu sa teda týkať tak umeleckého diela, ako literárneho diela či hypermediálneho artefaktu. Máme na mysli napríklad názory na spôsob existencie diela, jeho výstavbu/vytváranie, jeho chápanie a fungovanie v kultúre, a to z perspektívy praktík/zvyklostí, ktoré odkazujú tak na priestor individuálneho správania v určitých okolnostiach, ako aj na sociálne a kultúrne javy. Ako fundamentálne sa tu javia spôsoby využívania počítačových softvérov. Išlo by tu o zvyklosti navádzané možnosťami, aké ponúkajú rozličné mediálne štruktúry či softvérové aplikácie, ktoré pôsobia v priestore kultúry participácie a takisto kultúry zdieľania.

V súvislosti so situáciou literatúry dotknutej existenciou nových médií pôjde najmä o to, že stále ide o určitú potencialitu spojenú s tým, že používatelia môžu médiá využívať rôznymi spôsobmi, na rozmanité účely, v rôznych, často nestabilných súvislostiach proce-

3 http://media.galleryoflostart.com/gallery/resources/pdf/john_baldessari.pdf

su tvorby (a preto ju metaforicky chápeme ako situáciu na trasovisku nových médií). Jednou zo zásadných a empiricky vnímateľných tendencií, ktoré projektujú *nomos* literatúry vytváranej a fungujúcej v kontexte nových médií, je vynaliezavosť užívateľov sociálnych sietí, nové ponuky *gadgetov* a aplikácií od informatických firiem (napríklad Microsoft, Google, o čom pravidelne informuje napríklad časopis WIRED) a participovanie umelej inteligencie nielen na procesoch komunikácie (bots social, spam, e-mail, sms), ale aj na procese tvorby umeleckých artefaktov. Ako napríklad vývoj blogovej formy k narácii *Fanfiction* (Rankov 2015, 2016), ako inovatívne používanie aplikácií (teda navzdory pragmatickému zameraniu, ako napríklad PP-prezentácie použité v divadle alebo na vytvorenie minipočítačových hier), ako literárna, umelecká tvorivosť umelej inteligencie, napríklad textová tvorba botov (Pisarski 2017).

Zvyklosti ako problém literárnej vedy a literárnej praxe boli pertraktované už v druhom decéniu 20. storočia v úvahách R. Barthesa a M. Foucaulta. Títo autori zaviedli pojem praktika (Burzyńska 2006): po prvé, ako reakciu na obvinenia z preferovania „pozitívnej teórie", ktorá rozhoduje o správnej podobe literatúry, čiže ako určitý druh teoretizovania. A po druhé, ako praktické uplatňovanie teórie v literatúre (literárna tvorba) (Burzyńska 2006, 24–43). *Nomos* literatúry, ktorý vzniká v súčinnosti s technikou programovateľných médií, nadobúda už aj dnes konkrétnu podobu, pôjde napríklad o tenziu medzi tradične realizovaným skúmaním literatúry a vývojom digitálneho inštrumentária z prostredia Digital Humanities (doplnenie v kapitole o ergodickej literatúre).

Interaktivita ako praktika komunikácie cez nové médiá

Interaktivitu presnejšie definuje pomerne nová disciplína Human-Computer Interaction (HCI). V rámci nej bola vyvinutá tzv. teória aktivity, ktorá ozrejmuje základné otázky nových médií, konkrétne interaktivitu a virtuálnu realitu. Obom sa už venovalo veľa publikácií a na adresu obidvoch už bolo vyslovených veľa rôznych, neraz krajných názorov. Ako tvrdí istý bádateľ nových médií, teóriu aktivity antropológa E. Hutchinsa uviedli do HCI škandinávski odborníci[4] a výsledky ich práce sú aj jedným z najzávažnejších prínosov európskeho myslenia k novej disciplíne (HCI) rozvíjanej najmä v americkom akademickom prostredí. Základom teórie aktivity sú koncepcie L. Vygotského, A. Leontieva a J. Piageta. Všetci traja vo svojich tézach zdôrazňovali dialektický vzťah medzi poznaním a kultúrno-spoločenskou realitou na jednej strane a aktivitou ako základnou jednotkou analýzy na druhej strane. Hlavnou implikáciou tejto idey je uvedenie viacerých sprostredkovateľov – jazyka, štruktúry spoločenských noriem a technológií – medzi poznávajúci/konajúci podmet a predmet poznávania/konania. 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, čiže uvedomených postupov a opačne. Z toho následne vyplýva predstava o možnosti externalizovania mentálnych aktivít a naopak, internalizovania externých aktivít. V súvislosti so skúmaním interaktivity človeka a počítača je príkladom prvého procesu mentálna simulácia (interakcie s predmetmi fyzického sveta nie je nevyhnutné tes-

4 — V tej súvislosti sa M. Składanek, ktorého výsledky preberám, odvoláva na práce Bodker, S.: *Through the Interface: A Human Activity Approach to User Interface Design*. Hillsdale, New York 1991; Kaptelinin, V. – Kuutti, K. – Bannon, L.: Activity Theory: Basic Concepts and Applications. In: *Human Computer Interaction. Lecture Notes in Computer Science*. Berlin, 1995.

tovať 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 podobne. Externalizácia je nutná vtedy, keď sa objavuje potreba kolektívnej aktivity, je teda základom spoločenskej komunikácie. Dôležité je napokon vymedziť, do akej miery je správanie človeka zakotvené v kultúrno-spoločenskej praxi, 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) aj objektov fyzického sveta. V teórii aktivity je človeka koncipovaný ako subjekt, ktorý neustále konfiguruje prostredie, v ktorom žije.

V porovnaní s uvažovaním L. Manovicha (2006) ide o „zjemnenú" predstavu o nevýhodách tendencie externalizovať a spredmetňovať myšlienkové pochody v interaktívnych počítačových médiách. Pre túto aktivitu je nesmierne dôležitý aparát, ktorý sa používa na spomínané transformovanie: predmety, konštrukty, procesy rôzneho druhu, technické výtvory, fyzikálne objekty, jazyk, texty kultúry, prehovory, organizačné štruktúry, ako aj reprezentácie rôzneho druhu a mentálne modely. Aparát a artefakty sú nevyhnutnými mediátormi vzťahov medzi podmetom a predmetom konania, pretože formujú podobu našich interakcií s prostredím a ostatnými ľuďmi. V súlade s procesmi internalizovania a externalizovania ovplyvňujú tiež naše chápanie týchto interakcií, a teda aj sveta, v ktorom žijeme (jeho mentálna konštrukcia je odvodeninou konštrukcií a spoločensko-kultúrnych interakcií). A napokon aparát kumuluje v sebe aj praktiky jeho používania, čiže podlieha stálemu procesu zdokonaľovania. Podstatou aparátu sú teda nielen štrukturálne črty, ale aj princípy jeho používania, z čoho je zrejmé, že charakteristika aparátu úzko súvisí s kultúrno-spoločenským kontextom (Składanek 2008).

Jazyk nových médií a interaktivita

Podľa Leva Manovicha doslovné chápanie interaktivity je 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. Münsterberga, S. Ejzenštejna a J. Laniera), podľa ktorých technológie externalizujú a objektivizujú ľudský um. Münsterberg (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/vnútorné 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 podobne. 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, zapamätanie a asociovanie – sa už neodohrávajú vnútri mysle, ale sú obmedzené na voľbu nového prepojenia, nového obrázka a podobne. Tento názor podporuje zásadné používanie termínu hypermediálny artefakt, ktorý je týmto spôsobom sprístupnený (tak tvorcovi, ako aj prijímateľovi).

Zmenu myslenia navodenú procesom jeho externalizácie spája Lev Manovich s novými návykmi používateľov programovateľných médií, ktoré vedú k vystriedaniu tradičnej recepcie obrazov a literatúry. Ide o vyvolávanie kedysi čítaného a videného v pamäti alebo o postupné obohacovanie predstavivosti v procese čítania – „kedysi, čítajúc román alebo báseň, sme mysleli na predchádzajúce/nasledujúce strofy, aktualizovali sme si 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 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, že tvorca použitím nových, programovateľných médií vytvára artefakt, respektíve hypermediálny artefakt, ktorý používateľ musí sledovať a nasledovať. (Táto praktika sa v súčasnej kultúrnej komunikácii úspešne používa, avšak stále častejšie prostredníctvom mobilných elektronických zariadení a nie cez počítač.) A práve kvôli tomu, aby používateľ nasledoval štruktúru mysle napríklad autora literárneho hypertextu, súčasťou literárnych hypertextov je navigačná mapa, ako je to napríklad v hypertextovom románe *Golem* maďarského spisovateľa Pétera Farkasa.

„Dôslednejšie" než je koncipovaná Manovichova predstava o degradovaní, spredmetňovaní myšlienkových pochodov autora,

je prepracovaná koncepcia *Human-Computer Interaction*,[5] 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 jeho tvorcovia vynakladali pomerne veľa úsilia na to, aby bolo pred čitateľom skryté a tajomné (dlho bol takto vnímaný *Rękopis znaleziony w Saragossie* Jana Potockého – orig. *Manuscrit trouvé à Saragosse*, a preto mohol byť pre propagátorov elektronickej literatúry spojených s Ha!wangardou atraktívnym východiskovým materiálom pre laboratórium „zviditeľňovania" hypertextovej štruktúry v projekte internetovej adaptácie – Pisarski, Niedziela: *Rękopis znaleziony w Saragossie*, http://ha.art.pl/rekopis/00_intro.html. Alebo naopak, možno povedať, že až nezvyk pracovať s programovateľným médiom dodatočne nastolil otázku odhaľovania štruktú-

5 Skratku HCI zasa L. Manovich chápe ako Human Computer Interface a nielen signalizuje vývoj počítačových programov a ich možností, ale aj upozorňuje na fakt, že počiatočné neinteraktívne interfejsy používateľa počítača (s ktorými mali skúsenosť „pamätníci" tzv. podprogramov, v ktorých boli príkazy súčasťou textového súboru inštrukcií a používateľ sa nezúčastňoval na procese spracovávania dát, výsledky úlohy riešenej za pomoci analytického stroja-počítača sa k nemu dostávali *post factum*) sú už dnes interaktívne, lebo používateľ 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. A preto pre L. Manovicha sa interaktivita stáva v prípade počítačových, digitálnych médií tautologickým pojmom, navrhuje teda uvažovať o rôznych typoch interaktívnych štruktúr a operácií, ako sú: interaktivita voľby menu, škálovanie, simulácia, obraz interfejs, obraz náradie (aparát). 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 dopĺňania chýbajúcich informácií, formulovania hypotéz, aktualizovania známych informácií/dát a identifikácií, ktoré sú nutné na to, aby človek porozumel akémukoľvek textu, obrazu. A teda pojem „interaktívne médiá", obmedzovaný len na médiá počítačové, môže viesť k omylu, čiže k stotožňovaniu interaktivity s objektívne existujúcou (v počítačovom programe) štruktúrou interaktívnych spojov/prepojení. A „psychologická interaktivita" sa tu chápe ako exponovanie aktívnych mentálnych procesov.

ry či „staviteľskej aktivity“ sprevádzajúcej tvorivé postupy autorov. Tento smer uvažovania podporuje (nielen) hypertext *Koniec świata według Emeryka*, v ktorom sa Radosław Nowakowski niekoľkokrát vracia k otázke štruktúrovania myšlienkových pochodov a konfrontuje ju s novým, programovateľným médiom – počítačom, respektíve hypertextovým programom. A napokon aj koncepty vizualizácie štruktúr hypertextových uzlov (Bernstein 2002) alebo už spomenuté 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 (2007/2011), podľa ktorého tvorivosť nie je izolovaná od vonkajšieho sveta, ale bez neho nevzniká. Podľa neho (tvorivosť) vzniká vďaka mozgovej aktivite konfrontovania (na základe predchádzajúcich skúseností) modelu predstavy o svete (a veci) s neprestajne mozgom registrovanými novými údajmi o ňom (modeli) a následným opravovaním a zdokonaľovaním predchádzajúcej predstavy (o svete, o veci).

Je teda lákavé interpretovať tento názor v kontexte umeleckej tvorivosti v tom zmysle, že tvorivá myšlienka nesídli v mozgu, v duši autora a nevzniká len vďaka jeho genialite, ale k záverečnej podobe speje cestou aproximácií náčrtov, zápiskov, ktoré na jednej úrovni dokumentujú, zaznamenávajú proces konfrontácie medzi po sebe nasledujúcimi záznamami. Čiže predchádzajúcim a novým modelom. A na druhej úrovni opäť cez prizmu aproximácií: konfrontujú, polemizujú so svetom, aký tvorca pozná a ktorým chce – vzhľadom na svoje skúsenosti a znalosti – vstupovať do poznatkov a skúseností iných ľudí, respektíve umenia (umeleckej tradície, literárneho kánonu, umeleckých výziev a pod.), ako aj vedy či politiky.

Diskusie o médiách a problém transformácie kultúry

V súčasnosti zdôrazňované živé vzťahy médií a kultúry, respektíve literatúry nie sú výnimočným fenoménom. Naopak, výnimočné sú obdobia striedania, prechádzania od jedného média k druhému (McLuhan, Manovich, Bolter).

Médiá v kontexte komunikačných zmien a dejín rôznych, najmä antických kultúr si najprv všímali odborníci na iné disciplíny. Ako správne upozorňujú autori skúmajúci sociálne dejiny médií (Briggs, Burke 2010; Briggs, Ytreberg 2020), základné problémy a pojmy zavádzali bádatelia spojení s rôznymi univerzitnými centrami: Harold Innis (nar. 1894) uviedol problematiku komunikačných intencií/zámerov, Marshall McLuhan (nar. 1911) písal o globálnej dedine a Jack Goody (nar. 1919) sa sústredil na udomácňovanie neskrotenej myšlienky, Jürgen Habermas (nar. 1929), spoluzakladateľ frankfurtskej školy, upozorňoval na význam verejnej sféry, v ktorej treba skúmať idey a rôznorodé perspektívy vnímania a s nimi spojené rôzne diskurzy.

Na sofistikovanejšie vzťahy upozorňoval už dávnejšie jeden zo zakladateľov torontskej školy médií, bádateľ hospodárskych dejín Harold Innis (1950), keď argumentoval v prospech korelácie medzi podobou média ako nosiča a určitou (sociálno-antropologickou) tendenciou v konkrétnej kultúre. Presnejšie, keď skúmal vzťahy medzi druhom používaného média a konkrétnymi kultúrnymi javmi. Napríklad pre používanie tuhých médií (napríklad zápisy do kameňa, hliny či pergamenu) našiel koreláciu so záujmom o pôsobenie času a štruktúrovanie náboženských inštitúcií v Asýrii. A pre ľahšie médium (papyrus, papier), ktoré bolo vhodné na rýchly transport do vzdialených oblastí, našiel spojenie so záujmom o riešenie problémov spojených s priestorom a politickou organizovanosťou (Briggs, Burke 2010, 17).

Problematiku vzťahu médií a kultúry v poslednom decéniu mimoriadne vyhrotilo presahovanie programovateľného média (počí-

tače, internet) z priestoru univerzít a výskumných inštitúcií do sfér verejného života, do sociálnych vzťahov, pracovných kvalifikácií či individuálneho života a zábavy (Barney 2008). O to viac, že už existujúce výskumy evolúcie komunikačných médií poskytovali hotové východiská pre špekulácie, poruke boli napríklad práce takých bádateľov, ako McLuhan (*Essential McLuhan*, 1996) či Ong (*Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, 1982) a tiež syntetické úvahy historičky Elizabeth Eisenstein *The Printing Press as an Agent of Change* (1979).

Na druhej strane výskumy signované problematikou interakcie človeka a stroja tiež napredovali, tak v Turingových šľapajach, ako aj v záujmoch kognitívnych vied a v psychologickom výskume. Táto tradícia skúmania naozaj mohla v 90. rokoch slúžiť ako vedecky verifikovaný podklad na kritické a tiež futuristické predstavy a názory hlásané zástancami aj odporcami vedeckého pokroku. Pritom sa vystriedalo niekoľko koncepcií modelovania práce počítača podľa práce ľudského mozgu a naopak (Turing, Moravec, von Neumann atd.). Toto striedanie, od presvedčenia, že stroj môže myslieť (Turingov test), po kybernetické modelovanie štruktúry ľudského mozgu a naň nadstavené vedomie, vytvorilo základ pre kybernetické entity, s ktorými pracuje kybernetika.

Je zaujímavé, že analógia so strojom má už svoju tradíciu, je samozrejmosťou, že metaforické prirovnania v medicíne či biológii závisia od toho, aký stroj je práve najmodernejší. A teda možno povedať: Aké stroje a procesy sú práve objavované, také sú východiskom pre vytvárane metafor[6] (možno ide o metafory, ktoré zakaždým zviditeľnia to, čo bolo práve objavené alebo čo je pre objavova-

6 — Prednedávnom Uta a Thilo von Debschitz pripomenuli tieto predstavy cez prizmu prác Fritza Kahna, nemeckého lekára a ilustrátora zo začiatku 20. storočia, ktorý sa snažil názorne priblížiť odbornej verejnosti anatómiu človeka cez rôzne vizualizácie. Kahn použil dobovo známe predstavy o fungovaní strojov, čiže modernistické predstavy sveta ako sveta mechanických strojov (hydraulické, parné stroje, ktoré znázorňovali niektoré funkcie ľudského organizmu ako mechanického systému, napríklad mozgu ako hydraulického stroja. http://streetanatomy.com/2007/07/27/man-as-industrial-palace-the-impact-of-fritz-kahn

nie inšpiratívne. Skoro ako požiadavka na impresionistické umenie: zviditeľňovať to, čo je neviditeľné). Treba teda spájať poznávanie ľudského tela, respektíve mozgu s technickým a vedeckým pokrokom nielen preto, že to umožňujú prístroje (röntgenové vlny a pod.), ale aj preto, že ľudia koncipujú nové metafory, nové symbolizácie, ktoré sú pre výskum (v medicíne či biológii) v podstate (možno) sekundárne (?) a možno na výskume priamo participujú (?). Alebo metaforické formulácie, symbolizácie problematiky patria do sféry probabilistického aspektu bádania. Natíska sa otázka, či tieto symbolizácie, a teda metafory vo vedeckom diskurze sú alebo nie sú determinované náboženským či sekulárnym povedomím konkrétnych bádateľov. Pred takýmto ideologizovaním diskurzu o interagovaní človeka so strojom vystríha S. Turkle (1995) a ďalší. Porovnávanie ľudského mozgu so strojom, ktoré v podstate desakralizuje predstavy o (posvätnosti) človeka, nie je vynálezom 20. storočia a má pomerne dlhú tradíciu. Ako to na príkladoch literárnych, filozofických a odborných textov analyzuje A. Muri (2007), siaha od 17. storočia až k osvietenským názorom. V tejto súvislosti sa ako zásadný javil dualizmus tela a mysle nastolený Descartom, ktorý v dualistických polemikách (okolo postmoderny: dualizmus pohlaví, verejný/intímny, racionalizmus/iracionalita a pod.) postupne vystriedala predstava a idea kyborga. V ňom dochádzalo k pokračovaniu karteziánskej racionalizácie myslenia, a teda aj formalizovania myšlienkových postupov a pochodov.

V posledných decéniách podnecujú predstavu o kooperácii človeka a stroja po sebe nasledujúce generácie počítačov s interfejsom neustále zdokonaľovaným a prispôsobovaným „prirodzenej“ (*friendly*) interakcii s používateľom. Za posledné roky záujem o počítačový interfejs ustúpil silnému záujmu o vstupovanie človeka do virtuálnej reality a prijímaniu senzuálnych podnetov pochádzajúcich z VR za svoje (prirodzené) – naposledy tento jav prezentovali tvorcovia televízneho seriálu *Westworld* (Lacko 2017).

Hypermédiá: sieťová spoločnosť

Teraz nám pôjde o pozorovanie vzťahu evolučných zmien, k akým dochádza medzi literatúrou, kultúrou a spoločnosťou v kontexte problematiky literatúry a kultúrnej komunikácie v nových médiách, respektíve hypermédiách. Pre digitálne zosieťované médiá, a teda aj pre novomediálne diela to budú okrem už spomenutých najmä praktiky komunikácie v sieťovej spoločnosti. Problematickým ostáva, ako a či vôbec existujú možnosti usúvzťažnenia spoločenských vzťahov, respektíve zmeny spoločenskej praxe (spojené s používaním rôznych médií) s istými objektívne sledovateľnými kategóriami. Totiž sledovanie v kontexte kultúrnych aspektov literatúry – Lotmanovej semiosféry – sa dnes javí ako príliš všeobecné, náročné, ak nie až nerealizovateľné (keďže verifikácia poznatkov je vzhľadom na neporovnateľný výskum v oblasti humanitných vied subjektívna). A navyše sa zdá, že priame sledovanie symbolických reprezentácií novomediálnych diel doposiaľ vytvorených v našom regióne, je vhodné skôr na kauzálne štúdie a interpretácie, nie je však dostatočne preskúmané pre potreby načrtávania „perspektív" (Piorecký 2016).

V známej publikácii *The Rise of the Network Society* Manuel Castells zbavuje problematiku zmien spoločnosti nežiaducej subjektivity a neverifikovateľného konštruktivizmu tým, že sa spolieha na zistenia odborníka na sociálne vedy Davida Harveyho. Podľa neho je v spomínanej súvislosti vhodné využiť materialistickú argumentáciu, z ktorej je zrejmé, že objektívne uchopenie – napríklad priestoru a času – sa vytvára cestou materiálnej praxe a procesov slúžiacich na reprodukciu života spoločnosti (Castells 2006/2010, 412).

Podobný názor na usúvzťažnenie problematiky symbolických reprezentácií, ekonómie a spoločenskej praxe sieťovej spoločnosti nachádzame aj v publikácii *The Network Society. Social Aspects of New Media* (Sieťová spoločnosť. Spoločenské aspekty nových médií) Jana van Dijka (2006/2010), primárne odborníka na výskum diskurzov.

Navyše Castells upozorňuje na význam vzťahov a interakcií medzi sieťovými a inštitucionálnymi tokmi, teda ako spolu s prúdom

inštitucionálnych interakcií fungujú toky kapitálu, informácií, technológií, obrazov, zvukov a symbolov spravovaných v sieťach.

V danej súvislosti bádateľ sleduje dominantné spoločenské procesy týchto presunov, ktoré sú predikované dominantnými sociálnymi štruktúrami. Tie sú charakterizované prostredníctvom: po prvé, hmotnej podpory, teda počítačového vybavenia; po druhé, uzlov a koncentrátorov (*hubs*), pre ktoré vytvárajú bázu elektronické siete; po tretie, priestorovej organizácie dominantných (riadiacich) elít a štýlov ich fungovania.

Aké symbolické manifestácie, podoby, nadobúdajú dominantné spoločenské štruktúry pre spoločenskú prax spojenú s fungovaním literatúry, respektíve s procesom transmisie symbolických reprezentácií, obrazov, informácií, kapitálov a technológií?

Vzhľadom na problematiku perspektívy skúmania novomediálneho diela, respektíve hypermediálneho artefaktu v procese transmisie textov a obrazov v sieťovej spoločnosti sa do popredia dostávajú nasledujúce implikácie:

1. počítačové umenie, literatúra, digitalizácia literárnych a umeleckých diel, odborných prác a odborných časopisov;
2. a) online prístup k nim, digitálne archívy, čítačky elektronických kníh, iPad ako multimediálna hračka a prístroj na prezentovanie hypermediálnych artefaktov, CMC (*Computer-mediated communication*);
   b) internetové predajne kníh (prvá založená r. 1994 Jeffreym Prestonom Bezosom – firma Amazon, dnes jeden z centrálnych uzlov internetovej distribúcie e-kníh);
   c) miesta (premiestňovania textov a stretnutí autorov s čitateľmi) rozhodujúce o vydavateľských stratégiách napríklad na knižných trhoch;
3. a) fungovanie vydavateľstiev primárne ako výhodných obchodných podnikov;
   b) fungovanie vedeckých a kultúrnych inštitúcií ako organizácií, v ktorých sú manažérske elity vybavené neprimeranými kompetenciami v procese rozhodovania o využívaní finanč-

ných prostriedkov – a to bez znášania zodpovednosti za nesprávne rozhodnutia, ktoré okrem iného poškodzujú možnosti invenčného fungovania kultúry alebo vedy;

c) rankingové hodnotenia odborných publikácií o umení a literatúre ako súčasti manažérskeho štýlu riadenia kultúry a vedy – na úkor štýlu dbajúceho o vedecké a kultúrne hodnoty;

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 nielen vlastnili masmediálne a telekomunikačné vydavateľské trhy a trh s videohrami, ale rátali aj s patričným ziskom. A preto technologické inovácie zamerané na vytváranie literatúry, umenia sú takmer nulové, avšak v procese zmien sieťovej spoločnosti niektoré spoločenské procesy už nie sú celkom stratené, hoci sú periférne (politika, e-demokracia, moc a právo, vyučovanie on-line). Podrobne sa týmto otázkam venujú bádatelia v štátoch s väčším prepočtom internetových pripojení a mobilných zariadení na obyvateľov a ich domácnosti, ako je to na Slovensku (Lessig 2005; Levinson 2010; van Dijk 2006). Dôsledky zanedbávania problémov informatickej spoločnosti tak na poli výskumu, ako aj na poli kritického sledovania politických a sociálnych rozhodnutí a praxe na sociálnych sieťach (najmä šírenia konšpiračných teórií) sa začali prejavovať v čase pandémie Covid-19 (Panczová, Fülöpová 2020) a hybridnej informačnej vojny – najmä agresia Ruska na Ukrajine od roku 2016 (Kociszewski 2022).

Umenie na periférii komunikačných tokov a technologických inovácií

Hoci na tvorbu umeleckých, literárnych diel nebol vytvorený žiadny zvláštny, exkluzívny softvér (textové editory Windows chápeme ako nešpecifické pre literatúru), niektorí výtvarníci a programátori sa pohrávali so softvérmi na textové súbory a pre ich umelecké aktivity sa zaužívalo pomenovanie software Art i netArt. Známa je iniciatíva umeleckého využívania programu powerpointových prezentácií. Praktikám literárnej tvorby sú bližšie digitálne možnosti počítača známe ako hypertexty vytvárané v jazyku HTML alebo v programe Storyspace (Bernstein, Bolter, Grusin). Za literárne hypertexty boli čitateľmi označené projekty zrealizované v Storyspace, o ktorých bádateľka Marie-Laure Ryan uvádza, že na vytvorenie myšlienkovej predstavy, štruktúry 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 zameraný na zjednodušenie etapy prípravných činností zhromažďovania fragmentov smerujúcich – na základe nelineárnych a ešte neusporiadaných textových a vizuálnych fragmentov i elementov – k textovej stavbe (obr. 1, Ted Nelson), ku konečnej podobe budúceho textu (aj lineárneho textu). Keďže niekoľko projektov zrealizovaných v programe Storyspace získalo ohlas a obdiv čitateľov, prezentujú sa aj v odbornej literatúre ako literárne hypertexty – najznámejšie projekty sú: *Afternoon* (M. Joyce), *Victory Garden* (S. Mouldroph) a *Patchwork Girl* (S. Jackson). Túto premisu potvrdzuje empirická skúsenosť prechádzania niektorými literárnymi hypertextmi, pretože autorom, zdá sa, ide nielen o domyslené, dopísané, skončené dielo, ale skôr o zárodočné vrstvy literárneho textu, na čo odkazuje napríklad samotný názov maďarského hypertextu *Golem* (jeden z jeho významov je „zárodok“). Tento stav nepriamo vysvetľuje, prečo používateľ, čitateľ, takýchto projektov, má podľa Aarsethovej koncepcie nielen exploračnú a interpretačnú úlohu, ale takisto konfiguračnú úlohu, ktorú bádate-

lia často zdôrazňujú a uvádzajú ako podstatnú. A teda úlohu, v ktorej pôjde o to, aby čitateľ vytvoril, vykonštruoval ideu, podľa ktorej bude skladať a aranžovať elementy čítaného hypertextu. V najuznávanejšom poľskom projekte *Koniec swiata według Emeryka* R. Nowakowského autor uzavrel podstatnú stratégiu do metatextového prezentovania procesu písania. Hypertext obsahuje veľa verbalizovaných návratov k procesu vytvárania textu a analýze tohto procesu.

Internetovou interaktívnou literárnou formou sa mohli stať – avšak záujem o ne sa už vyčerpal – projekty na báze blogov. Poľské projekty analyzovala v kontexte hypertextuálnej poetiky Anna Nasiłowska (2006a). Išlo najmä o projekty, ktoré začali vznikať ako blogy a následne boli v upravenej podobe publikované knižne (pod pseudonymom A. Wierny: *Matka mojego dziecka*; K. Kofty: *Krótka historia Iwony Trump* a úspešný bestseller, inšpirovaný internetovou komunikáciou J. L. Wiśniewského: *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 uvádzaných prípadoch ide o prehodnocovanie emocionality v literatúre (nízko hodnotenej v kultúre tlačenej knihy, tlačenej literatúry), o prehodnocovanie prítomnosti tematiky tehotenstva a rodovej problematiky a ich spájanie s tzv. ženskou literatúrou a napokon 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 šir-

ších súvislostiach sa autorke ako problematický javí (a treba s ňou súhlasiť) postmodernizmom propagovaný zánik hierarchickej kategorizácie literatúry (spolu s exponovaním tzv. vysokej literatúry). Naozaj platí, že hranica úplne zmizla? Zrejme o tom 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, ktorý prináša kultúre tzv. tvorivosť zdola na internete (skúsenosti v súvislosti s Web 2.0), prezentuje americký autor Andrew Keen (2007). Podľa neho prax výmeny úlohy tvorcu a prijímateľa je obdobou kultu amaterizmu, ktorý na vysokú, inštitucionalizovanú kultúru pôsobí deštruktívne. Svoju tézu autor podopiera príkladmi bankrotov fonografických firiem, kultových obchodov s hudobninami, poukazuje na finančné ohrozenie serióznych novín, filmových štúdií, vydavateľstiev, ktoré sú dôsledkom slobodného prístupu prostredníctvom internetu napríklad k hudbe, k informáciám a podobne. 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 okrem iného stojí aj skúsenosť autora s podieľaním sa na výskumných projektoch realizovaných v Silicon Valley, 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, 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 už stihli vo svojom skúmaní sieťovej spoločnosti zjavne svoje názory zmeniť. V tejto súvislosti sú príznačné názory S. Turkle (1995, 2010), ktorej (dlhodobý) psychologicky zameraný výskum komunikácie prostredníctvom počítača (a internetu) doviedol bá-

dateľku 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 možno nachádzať tak pozitívne nadväzovanie na tradíciu kyberpunku a jeho subkultúry, ako aj spoluprácu hackerov (na vypracúvaní a zdokonaľovaní softvérov), a najmä demokratizáciu tvorby, ako to dokazuje zástanca *Free Software* A. Lessig (2005). A napokon aj predlžovanie uplatnenia sociálnych a kultúrnych procesov pestovaných konkrétnou lokálnou kultúrou v sieti (Castells, van Dijk). Z toho pohľadu je pozoruhodné, že ak na 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 stojí: kolaboratívna publikácia *Medzi kvapkami dažďa* (2009), ktorá sa opiera primárne o internetový žáner – autorský blog Jozefa Bednára (blog.sme.sk) – a do printovej podoby bola dovedená v spolupráci s fotografom Tiborom Huszárom. Novú platformu pre literárnu komunikáciu vytvorili iniciátori (M. Rehuš, J. Repický) internetového časopisu *Kloaka* (http://kloaka.membrana.sk/, ktorý je otvorený pre „experimentálnu a netradičnú tvorbu" (aj pre hypermediálne artefakty). Napríklad projekt Pavla Rankova v spolupráci s vydavateľstvom Artforum (zverejnený v r. 2016 pod pseudonymom P. Pečonka) *Svätý mäsiar zo Šamorína a iné príbehy z čias Malej dunajskej vojny*, v ktorom je text rozšírený o súčasti, napríklad audiovizuálne, ku ktorým sa používateľ dostane cez QR kódy umiestnené v knihe. (V r. 2017 bolo dielo preložené do češtiny: *Malá dunajská válka* a publikované pod menom autora bez audiovizuálnych segmentov).

Priveľmi prvoplánové a náhodné je komparatívne zistenie, že hoci v poľskej literárnej tradícii existovala fragmentárna a „na po-

kračovanie“ dotváraná silvická (vo význame *silva rerum*) forma amatérskej literárnej expresie (avšak aj explorácie prístupných literárnych diel či domáceho archívu. Občas to bola viacgeneračná kronika rodinných udalostí, záznamov amatérskej tvorby alebo aj dokladov o hospodárskych výnosoch a pod.), v slovenskej literatúre obdobná forma nie je známa ani sa nepoužíva. Je napokon zaujímavé, ako mohlo – vo všeobecnosti či v našom geopriestore – byť interaktívne blogové písanie literárnych textov (kolaboratívne, kolektívne písanie) podporované modelmi komunikácie, ktoré bádatelia popisujú ako vzorce informačných tokov?

Diferencovanie informačných tokov: kolektívne písanie

Typológia informačných tokov (Bordewijk, van Kamm 1982) obsahuje štyri vzory: alokúciu, konzultáciu, registráciu a konverzáciu. V nových médiách podľa bádateľov dochádza k zoslabovaniu alokúcie (informácia plynie od autora k prijímateľovi), ktorá sa typologicky vzťahuje na staré médiá a posledné tri toky sa v nich, naopak, vyvíja a posilňuje (svoju intenzitu). Nové médiá sú čoraz interaktívnejšie a sieťovo integrovanejšie, čo vedie k postupnej nivelizácii rozdielov medzi médiami masovo-komunikačnými (kníhtlač, rozhlas, televízia) a informačnými (CMC, internet).

Logicky by sa dalo predpokladať, že proces tvorby kolektívneho (literárneho) textu realizovaného na internete bude kopírovať túto tendenciu. Zdá sa však, že opak je pravdou. 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 prípadnou ingerenciou vydavateľa). K zníženiu sily alokúcie, teda k obmedzeniu jednosmerného toku informácie od autora k čitateľovi predsa len dochádza, čitateľ je prizvaný, aby dopisoval fragmenty textu. A teda informácie plynú aj opačným smerom – od čitateľa k autorovi – a ovplyvňujú aj jeho proces rozhodovania. Už v etape voľby témy či plánovania príbehu (teda zhromažďovania informácií v centre) ide nielen o informácie týkajúce sa čitateľského vkusu, ale aj o bezprostrednú účasť na výbere (témy alebo konkrétnej realizácie nasledujúcej kapitoly, ak sú vyberané napríklad v čitateľskej súťaži).

Ako „centrálna autorita“, ktorá nerealizuje vzor konzultácie, ale stále trvá na vzore alokúcie, pôsobili moderátori kolaboratívneho písania. Totiž bloger, 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 internau-

tov), avšak úloha konzultanta nemala veľkú šancu ovplyvniť realizáciu projektu. Prísun informácií, ktoré boli zrealizované v inom než v textovom médiu, nebol totiž frekventovaný (inak to bolo v prípade autorských projektov, ktoré sú určitým pokračovaním v tradíciách avantgárd, 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 nedošlo. 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) kanála, neviedli pri vznikaní internetových kolaboratívnych textov k vytvoreniu integrovanej siete (autorov). Autorov schopných nachádzať inovatívne riešenia, ako sa to občas podarí spolupracovníkom participujúcim na vedeckých výskumných projektoch.

Samotný proces spolupráce viacerých autorov ani aktívne používanie ponúkaných informácií teda negarantovali vznik integrovanej autorskej siete. Preto neboli nástrojom na úspešné využitie, spracovanie inovácie nastolenej iniciátorom projektu, akú určite predstavovala príležitosť multiplikovať autora v procese tvorby. A preto nebude asi priveľmi odvážne tvrdiť, 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 takisto ovládajú zručnosť používať

hypermédium aj na úrovni technického systému (Dusek 2011, 42), šanca na zvýšenie úrovne projektu a kladné hodnotenie projektu čitateľmi by sa zvýšila. 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 na úspešnú realizáciu stanoveného zámeru môžu predikovať aj umeleckú úspešnosť a hodnotu. Približne takým spôsobom, ako napríklad nedávno v tandeme S. Lem – S. Mrožek, keď bola zverejnená ich vzájomná korešpondencia (Lem, Mrožek 2011) a získala veľmi priaznivý ohlas čitateľov aj kritiky.

Napriek tomu, že inovácia v podobe kolektívnej tvorby literárneho textu v digitálnom médiu (*made digitally*) nebola (nielen v Poľsku, Česku či v Maďarsku) príliš úspešná a získala len letmý záujem kritiky a 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 najmä o vyskúšanie hypermédia. 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) a internetu. Z hľadiska systémových technických zručností je to jednoduchá činnosť, analogická s posielaním elektronickej pošty a prihlasovaním sa do lokálneho uzla 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-book readers/e-readers*), ktorých prednosťou je zatiaľ bleskurýchle získavanie nových kníh (spojením producenta čítačiek a vydava-

teľstiev) z internetových obchodov (Amazon + Kindle, e-knihy od iných predajcov treba pre trhovú konkurenciu prácne konvertovať, niekedy softvér čítačky aj tak blokuje ich komfortné používanie: nedajú sa zväčšovať písmená ani plnohodnotne využívať vizuálne rozlíšenia a zmeny usporiadania na obrazovke). Ale ide najmä o (najnovšie) aplikácie komunikačných technológií v iPadoch a iPhonoch. Tie totiž konečne umožňujú používanie hypertextov bez veľkých softvérových obmedzení (známe a pre používateľov nekomfortné prepájanie dvoch počítačov, počítača a digitálneho fotoaparátu či videokamery a pod.). Používateľ môže jednoducho sledovať internetové verzie printových novín, čítať e-knihy, sledovať internetovú televíziu, audiovizuálne nahrávky, sledovať dianie na Facebooku, svoju elektronickú poštu, môže vytvárať videosnímky a spájať ich so svojimi poznámkami a so súbormi skopírovanými z internetovej siete alebo z poštovej schránky. A to všetko v jednom prístroji, ktorý musí však byť sústavne zapojený do siete a ovláda sa dotykovým displejom (iPad, iPhon sa pripájajú k internetovej sieti cez wi-fi pripojenie, teda sú použiteľné všade, kde je voľný prístup na internet).

Napriek tomu, že používanie iPadu vyznieva veľmi optimisticky a (možno) smeruje len k „potešeniu“ používateľa, ktoré sa, za predpokladu virtuózneho ovládania prístroja podobá potešeniu z komponovania či aranžovania fotografií v rodinnom albume, v inom móde aktualizuje činnosti spojené napríklad s komponovaním „Tablíc“ Aby Warburgom (Didi-Huberman 2008).

Na inej úrovni a s iným cieľom však môžu telekomunikačné mobilné zariadenia 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: http://skryba.inib.uj.edu.pl/wydawnictwa/e02/jaskowska-n.pdf). Tie ponúkajú otvorený prístup a sprístupňujú materiály vedcom, novinárom, učiteľom, študentom a iným (takto možno pripravovať aj „dejiny literatúry“ na edukačné účely) a sú nástrojom na elektronické zabezpečovanie demokratického prí-

stupu k vedeckým publikáciám (smerujú k zjednodušovaniu riešenia autorských práv).

Ak všetky tieto možnosti bude používateľ iPadu invenčne ovládať (avýrobca urobil všetko na zjednodušenie používania prístroja), tak je možné, že takéto a podobné zariadenia ponúknu na prezentovanie tvorby literárnych textov možnosti porovnateľné s manipuláciou obrazu v digitálnom fotoaparáte, respektíve s manipuláciou obrazu v počítači.

Zdá sa však, žiaľ, že záujem výrobcov zariadení na informačné toky sa momentálne intenzívne zameriava na sprostredkúvanie zážitkov vo virtuálnej realite.

Na ceste k hypermediálnemu artefaktu

Ešte stále treba konštatovať, že tak na Slovensku, ako aj v Česku, Poľsku alebo Maďarsku sa programovateľné médiá na písanie literárnych hypertextov – pre ktoré rezervujem širšiu kategóriu hypermediálny artefakt – temer nevyužívajú, ba dalo by sa povedať, že sa už takmer ignorujú. Rozdiely v počtoch zrealizovaných projektov zodpovedajú zhruba rozdielom v počte obyvateľov spomenutých krajín. Okrem štandardného dôvodu, akým je absencia vývojového počítačového priemyslu, kratšia a slabšia tradícia univerzitných počítačových sietí, absencia vyučovania praktických zručností na univerzitách a slabšia informatizácia spoločnosti, sú tu ešte odvodené príčiny kultúrnej proveniencie. K nim patria zistenia z anglofónnej oblasti, v ktorej umelecká hodnota literárnych hypertextov je v širšom kultúrnom povedomí nestabilizovaná a v prípade ambicióznych a náročných umeleckých projektov je napríklad v americkej verejnosti problematizovaná obviňovaním z avantgardného elitárstva.

Určite ide o „okrajovú" záležitosť literárnej kultúry, ktorú však treba chápať skôr ako „krajnú", čiže takú, ktorá nevdojak predznačuje jeden z mantinelov pri skúmaní súčasného umenia a jeho sociálnych aspektov aj na Slovensku – kde takisto ako v globálnom svete osobné počítače a mobilné transmisné zariadenia nepatria jednej subkultúre (akou bol napríklad cyberpunk), ale stávajú sa predmetom čoraz bežnejšieho používania, masovej konzumácie. Slovenské školstvo sa dokonca pripravuje na vyučovanie – aj literatúry – pomocou nových (digitálnych) médií.

Celkom namieste tu môže byť námietka, prečo uvažovanie o novomediálnej literatúre „predchádza" jej masový výskyt, šírenie a používanie, ako sme boli zvyknutí z dejín európskych literatúr (najprv vzniklo kritické množstvo kníh, potom sa objavila potreba ich skúmať). Tá však neobstojí, lebo rýchlo prebiehajúce zmeny technológií používania „slova" a ich vplyv na sociálnu komunikáciu (aj vzťahy) vyžadovali aj v technologicky vyspelejších štátoch netradičné predbiehanie praxe teóriou alebo, miernejšie povedané, núti-

li k teoretizovaniu „za pochodu“ (Rankov 2006). A takisto, paralelne s prvými slovenskými pokusmi o novomediálne dielo (naposledy K. Zbruž *Energy*, 2011, P. Rankov 2016), z hľadiska skúmania novomediálneho diela vychádzame z rôznych kontextov: technologického, sociálneho, literárnovedného.

Transdisciplinarita ako metodologické východisko a nutnosť

Z empirickej skúsenosti sledovania toho, ako sa nové médiá používajú a ako okolo nich narastá množstvo odbornej literatúry, je zrejmé, že sa vytvorilo pomaly bludisko a trasovisko pertraktovaných tém, problémov a metód, ktoré môžeme produktívne využiť cez prizmu novovznikajúcich kultúrnych praktík a na druhej strane cez bádateľskú praktiku transdisciplinarity.

Nové médiá sa totiž skúmajú v rámci „komunikológie", mediálnej komunikácie, rôznych teórií médií, vedeckej informácie, mediálneho umenia, vizuálnych štúdií a podobne a v užšom význame vytvárajú hraničný mantinel predmetu jazykovedy a literárnej vedy či umenovedy. Na strane prírodných vied pokračuje výskum umelej inteligencie, teórií informácií, informatických a matematických systémov (ergodických, fraktálnych, resp. disipatívnych a pod.). Nezlučiteľné, respektíve nezlučované výskumy a reflexie pochádzajúce zo strany tvrdých a mäkkých vied robia starosti bádateľom, ktorí sú schopní vnímať spoločenskú *gravitas* obidvoch zúčastnených strán. A preto je stále viac počuť hlasy za posilnenie spolupráce informatického bádania a vývoja s odborníkmi na humanitné disciplíny. A všetko kvôli tomu, aby sociálne zmeny spôsobené informačným vývojom boli čo najoptimálnejšie spracované a asimilované do kultúrnych procesov. Aby sa nevymkli reflexii a nestali sa pre človeka nezrozumiteľnými.

Signatári dokumentu *Manifesto of Transdisciplinarity* (Deklarácia transdisciplinarity 1994, 2002) B. Nicolescu a E. Morin reagovali na záplavu poznatkov rôznorodých disciplín, ktoré stratili zo zreteľa prítomnosť subjektu a jeho očakávanie rozumieť svetu, v ktorom žije. V iniciatíve signatárov, opačne ako v prípade hypermédia, nejde o automatické pripomínanie všetkých vyskúmaných detailov, ale o hľadanie perspektívy, ktorá použije premnožené výsledky či zistenia rôznych disciplín a subdisciplín na vypracovanie nového výskumného poľa, bádateľských postupov, ba spôsobu fungovania

v akademickej obci (Rigolot 2020). V ňom sa bude pokračovať v bádaní určitej problematiky takým spôsobom, aby voči sebe vzdialené a antagonistické prírodovedné a humanitné disciplíny, respektíve i umenie vzájomne dopĺňali svoje postupy. Aby nadväzovali dialóg o tom, čo sa nachádza „za nimi" i „mimo nich", a navyše nestierali disciplinárne hranice, ale, naopak, skúmanie v rámci konkrétnych disciplín prehlbovali. A to napriek tomu, že je čoraz presvedčivejšia aj taká predstava, podľa ktorej hranice medzi disciplínami nie sú v podstate teoretického, ale skôr historického pôvodu, a teda kolíšu, presúvajú sa a modifikujú, avšak neprelínajú sa.

Iniciátor transdisciplinarity (Nicolescu 1994) konštatuje, že aj keď sú hranice disciplín v podstate dôsledkom toho, že rôzne úrovne reality poznáme len čiastkovo a poznanie nie je kompletné, predmety ich výskumu nemôžu byť výsledkom len sociálnych konštruktov. A teda aj humanitné disciplíny by mali smerovať ku skúmaniu reality a nie k výskumu „predstáv" o nej alebo o existenciálnych pocitoch s ňou spojených.

Zásadný rozdiel medzi interdisciplinaritou a transdisciplinaritou stručne sumarizuje poľská bádateľka. Okrem iného poznamenáva: „Keďže interdisciplinárne skúmanie bolo len príležitostnou záležitosťou, transdisciplinarita sa v druhej etape modernosti – postindustriálnej modernosti ‚bez hraníc' – stáva nevyhnutnou. V žiadnom prípade nepôjde o eliminovanie disciplinarity ako takej – naopak: práve vysoká úroveň a stupeň špecializácie sú základnou podmienkou transdisciplinárnosti." (Zeidler-Janiszewska 2006b, 10). V podstate ide o to, že kompetencie, ktoré bádateľ získa v jednej disciplíne, nepostačujú pri riešení úloh definovaných transdisciplinárne. Transdisciplinárnosť „usmerňuje vnímanie a riešenie problémov, avšak nenadobúda podobu akýchsi ustálených teoretických foriem – tak odborných, disciplinárnych, ako aj holistických rámcov –, čo Jürgen Mittelstrass spája s oslabovaním postavenia teórie nielen v humanitných, ale aj prírodných vedách. Teórie sa totiž chápu ako (len) interpretácie a staré sny o jednote vedy (ktoré dnes okrem iných podporujú E. O. Wilson a H. Maturana) sa zmenili na jednotu „zdola",

t. j. na prakticko-operatívnu jednotu vymedzenú komplexnou bádateľskou úlohou. Na rozdiel od interdisciplinarity, ktorá nevedie k redefinovaniu poľa bádania, „aktívna" transdisciplinarita – ak ide o problémy, ktoré sa nedajú riešiť v rámci jednotlivých disciplín – konštituuje nové bádateľské pole.

Transdisciplinaritu je možné použiť ako prístup, ktorý sa nesústreďuje len na zjednodušovanie komunikácie medzi disciplínami, ale dáva možnosť zmysluplného bádania novej súčasti reality. Nejde teda o interdisciplinárne, čiže rôznymi disciplínami afirmované nadväzovanie na „povinné" politické alebo filozofické smery a módne tendencie (ako napríklad filozofické názory a zistenia preferované postmodernistami) a následné vzájomné adorovanie „iluzórnych" výsledkov svojich disciplín, ako bolo v prípade naratívneho obratu (*narrative turn*), veľkých a malých (R)rozprávaní (Barth 1968; Burzyńska 2008; Dryll 2010) a s nimi spojených zavádzajúcich dôsledkov, pomýlených a nepresných pojmov (ako napríklad v slovenskom literárnom diskurze: naratív), keď terminológia bezreflexívne putuje medzi odlišnými disciplínami, v ktorých sa namiesto skúmania predvádza explikovanie známych a „uznaných" pojmov na odlišnej materiálovej báze (Meretoja 2014).

Transdisciplinarita ako dynamický a praktický prístup sľubuje stratégiu bádania, akú potrebujeme na rozumné pokračovanie vo vytváraní nášho „sveta s počítačom" a miesta v ňom pre literatúru, respektíve hypermediálny artefakt. Ako dokladajú výskumy bádateľov (napríklad: Aarseth 1997; Lopes 2010), aj v prípade, že predmet je definovaný podobne (až totožne), odlišné ciele skúmania inšpirujú k tretiemu pohľadu „od boku". Ak totiž bolo v prvom prípade cieľom preskúmať a definovať dynamiku vytvárania textu v počítači a mimo neho (avšak pomocou špeciálneho počítačového programu), v druhom, o viac než dekádu neskoršom prípade bolo cieľom definovať počítačové umenie (na základe umenovedných zistení). Odlišná stratégia vnímania média odkazuje niekde „mimo" obidvoch prístupov (informatiky i literárnej vedy a estetiky), upozorňuje na to, že napokon nevieme, či „dozrievanie" konkrétneho média na úlo-

hu byť nosičom umenia (umeleckým nosičom) podlieha univerzálnym alebo/i evolučným a (konvergenčným) historickým princípom. Ovplyvňuje druh média svoju evolúciu? Alebo tá je vždy len „sociálnym faktom“? Tieto trocha naivné otázky sú len príležitosťou poukázať na dva aspekty transdisciplinarity, potenciálne prínosné pre skúmanie výtvorov človeka „vo svete s počítačom“. A síce na toleranciu existencie odlišných neúplných úrovní reality a na zachovanie logiky prináležiacej každej z nich. A na toleranciu voči rôznym, nielen etnickým kultúram (transkultúrne bádanie). Ihneď sa natíska praktická otázka: Existuje niečo „za“, „mimo“, „cez“ disciplíny (a subdisciplíny), ktoré „pre seba“ riešia napríklad problematiku vizualizácie alebo voľného softvéru? Alebo je niečo „mimo“, „za“, „cez“ skúmanie rôznych druhov umenia, čo otvára nový pohľad na súvislosti prehliadané patričnými disciplínami a čo otvorí cestu skúmaniu hypermediálnych artefaktov?

Hypertext ako vedľajší produkt hypermédia

Revolučná zmena v komunikácii prepukla a naďalej prebieha pred našimi očami a jej presah do situácie v kultúre funguje podobne ako pri kontrolovanom výbuchu jadrovej nálože na výskumnom mieste v púšti: po výbuchu sa vznášal prach dlho a nedozerne a postupne sa menili aj s ním spojené existenciálne pocity súčasníka (pribudla neistota a zodpovednosť za technický pokrok). A preto je možné *per analogiam* povedať: bomba novej, hypermediálnej komunikácie vybuchla aj „pre" kultúru. Hypermédiá (toto pomenovanie v 60. rokoch minulého storočia navrhol podľa Genetových hypertextov T. Nelson (2007) na označenie štruktúry stránok www.), sa pôvodne zameriavali len na zdokonaľovanie prístupu k veľkému množstvu dát 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 na rozšírený nástroj komunikácie trval niekoľko dekád; Gawrysiak 2008; Kelemen 2010) a dnes generuje produkty „nehmotného" (virtuálneho) trhu, kde dôležitú úlohu zohrávali kedysi samostatné firmy Microsoft a IBM. Pôvodne idea hypermédia nadväzovala na projekt Memex[7] Vannevara Busha. Ten v polovici minulého storočia vypracoval prototyp na opätovné mechanické získavanie (dolovanie) uložených dát. Pomocou ich asociatívneho indexovania umožňovala každá položka (*item*) automaticky pripomenúť jej iné pozície (ako sme dnes na to zvyknutí pri prechádzaní „odskokmi" či linkami v internetovej sieti, napríklad vo Wikipédii). Jednoducho povedané, išlo o to, aby sa v množstve výsledkov prác rôznych odborníkov nestratila ani najmenšia preskúmaná súvislosť, aby na seba v procese výskumu automaticky upozorňovali – nikto

7 Memex je zařízení pro zvětšení lidské paměti, které roku 1945 ve svém článku As We May Think popsal americký vědec Vannevar Bush. Jeho hlavní funkcí mělo být ukládání a zpětné vyhledávání informací. Zařízení bylo složeno z obrazovek, klávesnice a dalších tlačítek a páček pro ovládání. (Wikipédia)

totiž nebol schopný „mať v hlave“ celý proces bádania a všetky možné súvislosti. Tieto a podobné operácie bolo nutné riešiť cez programovacie jazyky, čo umožnilo vývoj počítacích strojov. Informatikom a vývojovým inžinierom to trvalo niekoľko dekád.

Idea hypermédia odpovedala na potrebu, ba nutnosť spolupráce a priameho prístupu k vedeckým zisteniam viacerých účastníkov (odborníkov z viacerých disciplín) výskumného procesu. Táto spolupráca ako proces a súčasne produkt, ktorý proces podporuje, postúpila následne (v podobe altruizmu autorov počítačových programov a paralelne predpokladaných ziskov telekomunikačných a softvérových firiem) k ďalšej etape, a síce k vzniku internetových sietí. A minimálne dve dekády čoraz intenzívnejšie inšpiruje pozorovanie a skúmanie pozvoľne prebiehajúca „plazivá“ informačná revolúcia, ktorej podoby a následky nevie nikto s určitosťou predvídať.

Praktická zásada spolupráce intenzívne pôsobiaca vo vývoji informatiky si vynútila praktiky altruistického správania v internetovej sieti. Bádatelia internetu (Lessig 2004; Castells 1996, 2009; Gawrysiak 2008) ju po prvé spájajú s predstavou T. Nelsona o slobodnej spoločnosti (referencia na utopickú krajinu známu z anglickej romantickej literatúry, Xanadu/Xanidu – http://en.wikipedia.org/wiki/Xanadu), v ktorej celá intelektuálna zásobáreň 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 kolaboratívneho písania jedného diela viacerými cez internet komunikujúcimi autormi. Čo už nadväzuje na druhú, bádateľmi internetu zdôrazňovanú zásadu kolaboratívnej spolupráce, ktorú spájajú s aktivitou a vedeckým zanietením študentov a doktorandov najmä amerických univerzít – pre ktorých nestabilná terminológia skúmania internetu (Pręgowski 2006) rezervovala pomenovanie hackeri. V kolaboratívnej publikácii Manuela Castellsa a Pekku Himanena (Castells, Himanen 2009, 65) sa ako základné charakteristiky motivácie správania hackerov uvádzajú: zanietenosť,

nezištnosť a túžba po nových, inovačných, vysoko sofistikovaných riešeniach nielen informatických, ale aj iných výskumných dilem. Ide tu v podstate o zárodok a základ nových kultúrnych praktík založených na báze *open source* hackerskej etiky, ktorá stimuluje vývoj sieťovej spoločnosti v Nórsku, mení praktiky 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, čiže 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 pri načrtávaní 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 a zažívanej veľkej zmene analógovej komunikácie na digitálnu je tou najpodstatnejšou, „neviditeľnou" zmena „atómov na bity" a následne zmena „vecí a nerastných surovín" na „softvéry", „tlačených textov" na „spracované softvérom". A v neposlednom rade – vo viacerých kontextoch náročná a prekvapujúca – zmena „individuálneho vlastníctva" na „spoločné dobro obsahov" vedeckých zistení (*free content*) zdieľaných sieťovou spoločnosťou. V radikálnej podobe ju vystihuje filozofia *Free Software* a s ňou spojená predstava „sveta zbaveného copyrightov" (Gawrysiak 2008) presadzovaná napríklad Lawrenceom Lessingom, Ericom Raymondom či Richardom Stallmanom. Dva krajné názory (*free content* a kapitalizácia) najčastejšie dosahujú konsenzus v praktikách riešenia súdnych sporov, ktoré sa týkajú heterogénneho podnikania

(biznisová štruktúra nadväzujúca na aktivity *Internautov*, čiže ľudí realizujúcich svoje profesionálne a sociálne aktivity s použitím internetu), ktoré sa čoraz častejšie označuje ako „hybridné". V oblasti umenia a popkultúry sa uvažuje o problematike remixov (Lessig 2009), v oblasti výskumu o kolaboratívnom (cez sieť súkromných počítačov zapojených do internetovej siete) riešení výskumných úloh.

4

Hypermédium a hypertext

Stieranie hraníc fikcie a skutočnosti

To, čo na prvý pohľad spája literatúru a komunikačné médiá, je výtlačok knihy, jej fragment publikovaný v novinách, čítanie e-kníh, internetových novín a rôznych textov na mobilných digitálnych zariadeniach. V inej, menej priamočiarej, čiže intermediálnej perspektíve sú to rozhlasové a televízne adaptácie literárnych diel, ktoré stáli pri zrode viacerých rozhlasových a televíznych žánrov, či audiovizuálne reportáže a fejtóny (Hoppfinger 2010). Jedným z dôsledkov priameho pôsobenia médií na literatúru je empiricky zistený fakt, že komunikačné médiá už pol storočia nielenže podporujú záujem čitateľov literatúry o nefiktívne žánre, ale výrazne ovplyvňujú kognitívny štýl práce producentov literatúry. Ako to spoľahlivo v štúdii *Media* sumarizovala A. Fulińska (2006, 468–487), ide tu tak o voľbu témy, ako aj o implementovanie žánrov a jazykových prostriedkov charakteristických pre masmédiá do literatúry, o implementovanie masmediálnych stratégií rozprávania, ako aj o napodobňovanie hier fikcie so skutočnosťou, a teda o približovanie literárnych diel ku kvázi dokumentu. V dôsledku toho došlo k zmiešaniu kedysi autonómnych sfér kultúrnych svetov, a síce dokumentu a fikcie, lineárneho rozprávania a fragmentárnosti, hybridizácie slova a obrazu. A napokon aj k slobodnému zmiešavaniu rozmanitých komunikačných foriem. O tom, nakoľko výsledok autorovej práce patrí dnes typologicky k literárnym (umeleckým) alebo neliterárnym žánrom, rozhoduje jeho inštitucionálne zaradenie, lebo štýl recepcie komunikátov plne závisí od toho, akým médiom je šírený, ako je verejnosti sprístupňovaný. Ukazuje sa, že problematiku literárnej tvorby a médií ešte špecifickejšie ovplyvňuje prítomnosť hypermédia alebo inak povedané programovateľných médií.

Hypertext – chýbajúce ohnivko kultúry kooperácie

Stále platí, že tak na Slovensku, ako aj v Českej republike, Poľsku alebo Maďarsku sa programovateľné médiá na písanie elektronickej literatúry, respektíve literárnych hypertextov využívajú len okrajovo (Pisarski, Pawlicka 2012; Piorecký 2016; Yoo, Szűts 2016). Patrili a patria na okraj literárnej tvorby, literárnej kultúry. A preto záujem o problematiku literatúry v tomto kontexte nevnímajú akademické kruhy ako bádateľsky produktívny, naliehavý alebo užitočný. Za posledné roky sa však objavili umelecké iniciatívy, ktoré svedčia o záujme nielen niektorých tvorcov a kurátorov, ale aj o záujme technofilne orientovanej verejnosti, prípadne o zhovievavosti inštitúcií zodpovedných za formovanie kultúrnej politiky (a teda dofinancovanie festivalov a podujatí, na ktorých sú prezentované projekty elektronickej literatúry, napr. Poľsko – festival Ha!wangarda; Slovensko – festivaly Ars poetica, LiKe, Vlna na živo, Novotvar; Česká Republika – festival Prague Microfestival, literárne podujatia organizované časopismi *TVAR*, *Psí víno a Weles*, podujatia vydavateľstva Fra).

Navyše mobilná, konvergentná komunikácia zasahuje do našej reality tak rýchlo, široko a hlboko, že za krátky čas sa budú musieť takejto aktivite tvorcov systematickejšie venovať bádatelia kultúry aj v našom regióne. Inak je to v krajinách s vysokou mierou elektronizácie (digitalizácie) procesov práce a spravovania štátnych inštitúcií. Ak sa dnes tamojší odborníci vracajú k otázke literárnych hypertextov, tak už len ako k materiálu, ktorý v nových súvislostiach odznova kriticky analyzujú a prehodnocujú (Hayles, Murray, Galloway).

V týchto súvislostiach sa skôr legitímnou, než kánonickou otázkou evolúcie literárnych procesov zdá byť problematika sledovania a chápania (literárnej) tvorby v kontexte civilizačnej výzvy, akú so sebou prinášajú programovateľné médiá (napr. Chudý, Muller a kol, 2020). Bezpochyby k nej patria procesy demokratizácie kultúry, hybridizácia textu audiovizuálnymi žánrami, stratégiami komunikácie, jazykovo-vizuálnymi prostriedkami a najnovšie miera

participácie na procese našej (interpersonálnej) komunikácie cez počítače (CMC) umelej inteligencie (napr. v podobe s*ocial bots*, Dominik Schoenleben, 2017), internetové aktivity predstaviteľov rôznych subkultúr ako napríklad prezentovanie kvázi animálnej perspektívy vnímania sveta prostredníctvom účtov na sociálnych sieťach (Wright 2016) alebo literatúry vytváranej v prostredí sociálnych sietí za podpory *social bots* (napríklad Twitter, Pisarski 2017).

V našom geopriestore je reflektovanie literatúry v kontexte nových médií, respektíve programovateľných médií v akademickom diskurze do určitej miery vytlačané frekventovanejšou (v germanofónnom prostredí) perspektívou výskumu „intermediality". V určitom zmysle je tento jav a jeho recepcia analogická s osudom a recepciou umeleckých avantgárd začiatkom 20. storočia, keď extravagantné manifesty podnecovali predstavivosť a entuziazmus spriatelených tvorcov, ale do kritickej pozornosti mienkotvornej vrstvy kultúrnej obce úspešne neprenikli. A napriek tomu je význam diel avantgardných tvorcov pre evolúciu literárnych procesov (západoeurópskych literatúr) neodškriepiteľný. Je teda možné, a nedá sa vylúčiť, že literárne hypertexty sa budú pre slovenskú literatúru, respektíve slovenské umenie nových médií nachádzať v úlohe chýbajúceho evolučného ohnivka. Jeho stopy a náznaky budú v budúcnosti bádatelia (namáhavo) hľadať v ojedinelých prácach, a to za predpokladu, že kontinuita internetových serverov nebude narušená, že sa uchovajú a nestratia. Ide napríklad o určité mediálne aspekty projektov Gruška, Zbruž, Ružičková, Husárová. (V prípade Husárovej pôjde o väčšiu šancu, nakoľko jeden z projektov signovaný spoločne s Panákom, *Hi, Woody*, bol A. Floresom – iniciátorom a zakladateľom globálnej platformy elektronickej literatúry CEOL – zaradený do online archivovanej III. časti elektronickej literatúry.) (Po podobnej analógii s evolučnou postupnosťou siahla už sociológia v súvislosti s transformáciou politických a sociologických procesov zapríčinených alebo umožnených programovateľnými médiami a internetom. A to v prípade uvažovania o evolučných etapách e-demokracie.)

V prípade literárnych hypertextov je porovnávanie so situáciou avantgárd na jednej strane opodstatnené cez kultúrno-spoločenskú, politickú a technologickú komplexnosť avantgardných smerov a tendencií. A na druhej strane cez diferencovanosť avantgardných tendencií a smerov v rámci národných literatúr. Podobne na národné literatúry (zatiaľ) pôsobia globálne tendencie prenikania pop-kultúry a hlavne mechanizmov knižného trhu (marketingové stratégie, knižné trhy, monopol vydavateľstiev na ceny a distribúciu kníh a pod.). Avšak národné kultúry si naďalej pestujú určitú rozdielnosť. V dobe globalizovanej kultúry, ktorá možno túži po určitej podobe svetovej literatúry (*Weltliteratur*), stoja odlišnosti národných literatúr na základe vytvorenom z odlišne vznikajúcej literárnej tradície. O aké predpoklady teda možno oprieť predstavu o osožnosti toho, ako vnímať literárne hypertexty z perspektívy evolučného vývoja?

Takúto indíciu podnecuje fundovaná McLuhanova teória, ktorá si všíma dôsledky pôsobenia médií na procesy transformovania kultúry. Vystihuje to hneď názov jeho eseje *Gutenberg Galaxy* (Gutenbergova galaxia, 2011), ktorá sa stala emblémom kultúrnych zmien spojených so striedaním kultúry kníhtlače s elektrickými a následne elektronickými médiami (telefón, telegraf, rozhlas, televízia, digitálne prístroje, počítač, internet…). Ak počítač poskytuje rozšírenie/predĺženie kognitívnych schopností človeka (teda ak sa používanie počítačov dostalo na úroveň dostupnosti používania telegrafu, telefónu či rádioprijímačov), tak v takomto prípade sú formálne a technické predpoklady na vznik literárnych hypertextov v podstate splnené. Predpoklad, že zo samotnej technickej existencie média vyplýva samozrejmosť jeho využitia, je však anachronizmom, nakoľko aj prechod z mechanických médií na elektrické narážal na nezáujem a odpor konzervatívnych používateľov. Až z väčšej perspektívy sa nám javia ako samozrejmé. V situácii „tu“ a „teraz“ musí mať každý súčasník nejaký vzťah k médiu. A napokon aj McLuhan si všíma napätie, aké môže vzniknúť medzi rozširovaním škály kognitívnych schopností človeka a dočasnými (prechod-

nými) procesmi transformácie kultúry. Pasívny používateľ telegrafu či rádiového programu nemusí mať hlboké znalosti o technickom procese „vytvárania správy" ani zručnosti v obsluhovaní média ako nosiča. Nemusí vlastniť vysielačku, stačí mu prijímač. Analogicky je to so sledovaním televíznych kanálov alebo filmov.

Inak je to už v prípade aktívneho používania média (nielen ako kódu, ale aj ako prístroja, nosiča a komunikačného kanálu), čiže vytvárania „správy" a jej zdieľania. V prípade počítačov boli totiž zaznamenané vážne predsudky, inak povedané psychologické bariéry, s ktorými sa autori literatúry vyrovnávali rôznymi spôsobmi: od afirmácie nového nástroja na písanie a zhromažďovanie materiálov po predstieranie schopnosti využívať ho. Nutnosť neustále sledovať vývoj a školiť sa v používaní najnovších editorských programov a aplikácií pôsobí časom ako brzda. Počítačová negramotnosť je občas faktorom digitálnej alienácie.

Publikácie bádateľov nových médií dopĺňajú koncept technickej determinácie o ďalšie poznatky. V spomínanej súvislosti používania média ako predpokladu na vznik literárnych hypertextov sú výstižné zistenia van Dijka. Jeho pohľad sa síce týka tzv. sieťovej alienácie, čiže nevyužívania internetovej siete, avšak dobre demonštruje modelovú situáciu potenciálnych tvorcov hypertextov. Aj keď dostupnosť počítača už nie je prekážkou, problémom zostáva schopnosť a zručnosti využívania špecializovaných editorských programov, ktoré umožňujú písanie hypertextov v programe HTML (táto aplikácia bola štandardnou výbavou starších programov Windows). Výzvou býva aj presvedčenie autora o tom, či mu hypertext pomôže, alebo skomplikuje/znemožní naplniť jeho tvorivý zámer. Či poskytne vhodnú mieru zosúladenia formy a obsahu. O tejto otázke hovorili otvorenejšie než tvorcovia literárnych hypertextov skôr autori kolektívnych elektronických vedeckých publikácií.

Indície, v súlade s ktorými vznikali hypertexty v anglofónnej oblasti hlavne ako výsledok kultúrno-civilizačnej úlohy univerzít, sú do veľkej miery opodstatnené. Potvrdením toho môžu byť predmety vyučované na univerzitách, ktoré sa venujú otázkam kreatív-

neho písania, ako aj rozšírené vydania pôvodných prác Jaya Davida Boltera a Georgea Landowa (napr. Hypertext 02, Hypertext 03).

Kultúrno-civilizačná funkcia amerických univerzít v šírení zručnosti používania hypertextov na vytváranie literárnych textov vyplývala z funkcie univerzity ako laboratória nových technológií, ako prostredia, ktoré pripravuje pôdu pre širšiu verejnosť (aj v úlohe daňových poplatníkov) na vyrovnávanie sa s novými technológiami. V rámci toho študenti tvorili vo svojich projektoch rôzne mutácie hypertextov (štruktúry hypertextov – Bernstein 2002). Aj vďaka úsiliu prednášajúcich im bolo umožnené, aby rozširovali svoje vlastné profesionálne zručnosti, záujmy a hľadali dodatočné príležitosti na zovšeobecnenie získaných poznatkov a skúseností. Toto začiatočné obdobie vznikania počítačovej gramotnosti z pohľadu jej projektantov a používateľov spája Katherine Hayles (*Writing Machines* 2002, 25–27) s procesom zavádzania digitálnej technológie, respektíve s implementovaním nových médií do akademickej praxe. Druhým obdobím bola etapa Aarsethových kybertextov, čiže elektronická literatúra, a tretím je technotext. Teoretické úvahy spojené s týmito etapami sa neobmedzovali len na technickú podstatu, ale podobne ako v prípade vizuálneho umenia (videoinštalácie), išlo o vstupovanie do všeobecných a podrobných otázok súčasnej kultúry, umenia, ideológie a filozofie. Navyše toto teoretizovanie sa v podstate nelíšilo od experimentovania a skúšania nových riešení, a preto občas sľubovalo príliš veľa (Pang 1998)

Softvérová gramotnosť ako zručnosť používania určitého média sa v kontexte technickej determinácie javí ako prvá podmienka na ceste k využitiu média ako umeleckého náradia a prostriedku. Idea média v tejto súvislosti odkazuje na jeho definovanie ako prameňa či prostredia umeleckej (vedeckej) expresie. Odborníci na estetiku ju občas prezentujú ako abstraktný pojem, ktorý odkazuje na tvorivé procesy (Wilkoszewska 1999).

Gramotnosť ako zručnosť inšpirovala už uvažovanie o aktivitách priekopníkov fotografickej techniky na ceste od fotografie ako „odtlačku reality“ k umeniu (Rouille 2007). Predpoklad, že išlo o ex-

perimentovanie, skúšanie umeleckého potenciálu programu HTML, nachádza potvrdenie v úvahách M.-L. Ryan, v súlade s ktorými bol program hypertextov pôvodne vypracovaný ako digitálny „poznámkový blok“ (vo vtedajších balíčkoch Windows Office) a niektoré využitia si získali veľký záujem a obdiv, až sa dostali do úzkeho kruhu kánonu literárnych hypertextov. Patria k nim *Afternoon* (naposledy preložený M. Pisarskim do poľštiny), *Inanimate Alice* a ďalšie (Husárová 2012). Treba pritom povedať, že znalosť technológie písma ešte nie je zárukou umeleckej tvorby.

Praktiky bez aktivity (udalosti) neexistujú. Kto je aktívny?

Postulovanie významu kultúrnych praktík v rôznych disciplínach malo za úlohu len predostrieť širší horizont pri uvažovaní o literárnom hypertexte ako súčasti určitých kultúrnych praktík. Ide o takú situáciu literárnej činnosti, v rámci ktorej sa umelecký výtvor (ontologicky a epistemologicky) prezentuje v performatívnej, t. j. istým spôsobom aktívnej perspektíve. Zdá sa, že opisovanie rôznych kontextov hypertextovej literatúry je nevyhnutné a umožňuje nám vyhnúť sa nadmernému teoretickému zovšeobecňovaniu (prípadne futuristickým úvahám). Treba však poznamenať, že aj tento prístup má svoje obmedzenia, pretože v kontexte rôznorodých perspektív a východísk (filozofických, metodologických) sa do popredia dostávajú rôzne, i krajné, názory, čo do značnej miery mení pohľad na čiastkovú problematiku.

Netrúfam si predostrieť ani genetickú následnosť najčastejšie preberaných a problematizovaných stanovísk, ani šírku participujúcich disciplín, ale pokúsim sa načrtnúť niektoré dôležité aspekty. Keďže literárny hypertext sa vytvára s použitím digitálneho média, nie je vhodné obmedziť jeho reflektovanie na verbálnu literárnu tradíciu, no nepostačuje ani uvažovanie len v technologických pojmoch.

V staršej predmetnej literatúre sa do popredia dostávala otázka hypertextuality chápanej najmä ako druh mnohosmernej komunikácie, ako proces poznávania, ako možnosť získavania informácií z dostupných databáz podľa rozhodnutia používateľa (Nielsen 1995). V tom prípade je hypertext najmä informáciou, ktorú bez ohľadu na tému alebo obsah možno pretvoriť na elektronickú informáciu ako výsledok činnosti hľadania. Svoju informačnú podobu nadobúda v danom okamihu ako možnú a závislú od prístupnej databázy (napríklad internetu) a jej úrovne poznania, je teda informáciou v tvare elektronického komunikátu, ktorý nie je centralizovaný, je intertextuálny, alineárny, mnohovýznamový a mnohohlasý, a preto rizomatický (Landow 1997).

Významy hypertextu sa v týchto súvislostiach mohli chápať ako vrstvenie informácií získavaných v procese premiestňovania používateľa po informačnej štruktúre miest, na ktorých boli uložené čiastkové informácie (preto sa Bernstein zameral na hľadanie a kategorizovanie hypertextových štruktúr). Na aspekt hypertextu ako kultúrnej expresie upozornil M. Castells, podľa ktorého hypertext existuje skôr v subjekte, než mimo neho. Z toho sa dalo usudzovať, že samotné umiestnenie hypertextového projektu na internete sa nemohlo vnímať ako mediálne umenie (nespĺňalo totiž automaticky podmienku interaktivity a imerzie).

Za úvahu stojí aj zaužívaná predstava o nezávislosti, autonómii, vzniku literárneho diela, respektíve knihy od technologických a civilizačných daností. Manovich (2001/2006) dokazuje opak, keď hovorí o kultúrnom interfejse digitálneho umenia a jeho historických prameňoch. Literárnej tvorbe a skúmaniu literatúry po dlhý čas stačil kontext samotných literárnych (filozofických, náboženských, teologických či všeobecne povedané humanitných) diel. Až do nástupu avantgárd, s ústredným postavením futurizmu, boli predmety symbolizujúce technickú evolúciu iba súčasťou tematického rozpracovania. Dnes treba brať do úvahy dialektický vzťah medzi procesom vytvárania textu a elektronickým médiom. Vytváranie textu závisí od technológií a, naopak, technológie podliehajú tlaku literárnej praxe. V tomto smere vznikajú pozoruhodné diskusie o tom, ako pragmatické požiadavky vyvolané písaním literárnych hypertextov spätne menia programovateľné médium, a teda môžu prispieť k zdokonaľovaniu aparátu/nástroja takým smerom, ktorý vedie k znižovaniu kognitívnej bariéry vzhľadom na čitateľa a k zvyšovaniu možnosti autora uplatniť svoje intencionálne zámery (www.Pisarski-and-blog, techstyart.pl). To znamená, že aj médium podlieha tlaku v ňom vytváraného textu.

Zdá sa, že otázka zručnosti v používaní programov na písanie a používania literárnych hypertextov nie je úplne nepodstatná ani vo vzťahu k ich množstvu, ani vo vzťahu k ich estetickej hodnote. Na jednej strane to dokazuje prax kooperácie autora s programátorom,

na druhej strane Bernsteinovo presvedčenie o potrebe písania, ktoré poskytne používateľovi aj „slasť z čítania", akej sa mu zatiaľ dostáva pramálo (Pisarski 2017).

Proces tvorby literárneho diela, respektíve, ako to pomenoval Walter Benjamin, vytvárania diela v epoche „neobmedzenej technickej reprodukovateľnosti" sa evidentne začína prelínať s technológiou až vtedy, keď na jeho vytváranie používa autor počítač ako programovateľné médium alebo, ako to pomenúva Lev Manovich, keď počítač slúži ako procesor informácií. Menej badateľná je väzba s technológiou vtedy, keď autor v procese tvorby literárneho diela aktualizuje nové možnosti, vnímané však už ako „kultúrne zvyklosti", odvodené z technologických výdobytkov (napríklad mediálne povedomie). Keď čitateľ v súlade s poznatkami HCI interaguje s počítačom procesuálne (vedomé i podvedomé externalizovanie, internalizovanie javov a informácií), čiže využíva príslušný aparát na rekonfiguráciu hypertextu (občas aj pomocou navigačnej mapy, ktorú autor pripája k literárnemu hypertextu so zámerom znížiť kognitívnu, komunikačnú bariéru), jeho účelom môže byť len hra, ale často ide o transformovanie percepcie na účasť na udalosti.

Ide o určitý druh dominancie performatívnej funkcie umenia na úkor referenčnej funkcie, teda tendencie, ktorá sa prejavuje už od 60. rokov minulého storočia najmä vo výtvarnom umení. Výstižne to sumarizovala nemecká teatrologička E. Fischer-Lichte (2021). Podľa nej umelci dnes namiesto tvorby umeleckých diel – artefaktov – častejšie vytvárajú udalosti, ktoré pohlcujú a vťahujú do procesu vytvárania nielen ich, ale aj prijímateľov, čiže tých, ktorí sa pozerajú, počúvajú, vnímajú. V uvedenom prípade dominantnú úlohu už neplní dielo-artefakt (existujúce nezávisle od „príjemcu"), ktoré vzniklo v rámci kreatívnych aktivít umelca-subjektu ako výtvor jeho zručnosti, ale ako vnímanie prenechané subjektu-prijímateľovi; namiesto takejto literárnej komunikácie sa zúčastňujeme na udalosti, ktorá vznikla, trvala a ukončila sa za účasti viacerých subjektov: umelca a poslucháča/diváka. Spomínaný proces vkladá medzi zúčastnené subjekty viacnásobnú interaktivitu, priamu a bezprostred-

nú, takže každý účastník umeleckej udalosti môže nadobudnúť pocit, ktorý antropológovia A. van Gennep a V. Turner charakterizovali v rámci rituálov premeny (*rituals of passage*).

Táto forma účasti sa stáva zvláštnou skúsenosťou, ktorá mení najrozličnejšie hranice a obmedzenia, s akými sa v živote stretávame, a nabáda k ich prekonávaniu. Treba podotknúť, že nejde o úplnú analógiu s rituálmi, o úplnú katarziu, o finálny efekt zmeny spoločenského postavenia (zaradenia), ale o skúsenosť, ktorá pohlcuje „celého človeka". Táto situácia je analogická s tzv. liminálnou (podvedomou) fázou psychiky človeka a nie je to len simulácia.

Kategóriu udalosti sprevádzajú rozsiahle polemiky, týkajúce sa napríklad: po prvé, nadmernej preferencie procesov inscenovania v kultúre, a teda produkovania „povrchných" a nie umeleckých udalostí; po druhé, zrady vlastnej ontológie udalosti (odpor voči reprodukcii a reprezentácii na rozdiel od jednorazovosti a rýchlej pominuteľnosti udalosti/performancie, ktorá nepripúšťa nijaké médium na jej opis alebo záznam); po tretie, uprednostňovania vizuálnej udalosti namiesto „obrazu" (Mirzoeff 1998).

Kategória udalosti nie je stabilizovaná, podobne ako ani rozličné bádateľské postupy orientované na „medzi" či „mimo" a zahrnuté pod pojmom performativizmus. Práve táto relatívna nestabilnosť vytvára predpoklady na transdisciplinaritu.

V polemikách, ktoré vznikali okolo literárneho hypertextu, bolo občas problematické vymedziť, kedy ešte ide o kultúrnu prax „navštevovania virtuálnej reality" a kedy o udalosť v nej; o vymedzenie toho, čo je výsledkom kultúrno-spoločenského kontextu a čo už patrí k rekonfigurácii, transformácii významov.

Inšpiratívne využitie skúseností s programovateľnými médiami v literárnovednom výskume predstavujú práce M.-L. Ryan. Bádateľka si okrem iného kladie zásadnú otázku recepcie hypertextovej literatúry: do akej miery digitálna kultúra umožnila nové formy rozprávania, keď donútila text reagovať na vstup užívateľa/čitateľa? Hoci hneď na úvod možno namietnuť, že európska tradícia skúmania recepčných aspektov umenia, respektíve literatúry si stava-

la trocha odlišné ciele, koncentrované najmä okolo problematiky interpretácie a fungovania literatúry v kultúre, a v rámci recepčno-komunikačnej teórie sa bral do úvahy „vstup" tak autora, ako aj čitateľa, treba zároveň zdôrazniť, že digitálna kultúra zrejme vytvára podmienky na redukciu idealizácie predchádzajúcich poznatkov a spomínané „vstupy" nielen konceptualizuje, ale tým, že sú empirické, stávajú sa v jej podaní aj markantnejšími. A možno otázka nie je presne položená, provokuje totiž ďalšiu otázku: Nakoľko problémy vyvolané digitálnou kultúrou možno riešiť iba verbálno-centricky? Ryan neskrýva, že oveľa väčšmi ako tlak digitálnej kultúry ju zaujímajú všeobecné otázky narácie, chápanej ako univerzálna štruktúra rozprávania, kognitívny model „pomoci něhož lidská mysl chápe lidské jednání" (Simanowski 2002, 43).

Bádanie o narácii inovuje autorka analytickým postupom „miernej odchýlky" a terminologickým aparátom vypracovaným pre kyberpriestor: ineraktivita a imerzia. Jej práca je pozoruhodným pokusom o interdisciplinaritu, pri ktorej nejde ani tak o otázky vstupu digitálnej kultúry do procesu vytvárania textu, ako skôr o precíznejšie skúmanie literárnych textov pomocou skúsenosti s digitálnou kultúrou. Práve preto autorka kritizuje Bolterovu predstavu o „rekonfigurácii rozprávania" literárnych hypertextov, no na druhej strane pripúšťa, že interaktívne digitálne texty otvárajú nový spôsob prezentácie či nové stratégie diskurzu a možno prinášajú aj nové typy naratívnych skúseností. To, čo bádateľku znepokojuje, je potenciálne a aj reálne ohrozenie koherencie príbehu. Týmto vlastne potvrdzuje svoju naviazanosť na tú etapu kognitívnych vied, ktorú síce charakterizovalo zakotvenie ľudských aktivít v ich biologickom základe, no ich kultúrno-spoločenská zakorenenosť bola marginalizovaná, čo bádateľka demonštruje očividne problematickým názorom o nezávislosti štruktúr rozprávania od historických a kultúrnych súvislostí. Autorka teda vychádza zo skúsenosti kultúry textu ako kultúry rozprávania, z predstavy o čitateľnej, pútavej, ucelenej literatúre (Barthes) a následne ju aplikuje aj na elektronickú literatúru, ktorej budúcnosť vidí v zručnom prepájaní fragmentov textov, obrázkov,

máp, prípadne hudby a možno aj počítačovej hry. Týmto postojom vlastne vychádza v ústrety propagátorom kybertextu (Aarseth, Eskulinen), ktorý je z hľadiska črtajúcej sa problematiky multimediálnej genológie (Balcerzan 1999) kategóriou nadradenou hypertextu. (A preto heslom doby bolo: Salve kybertext, ave hypertext!)

Keďže reflexie o budúcnosti elektronickej literatúry sú príliš zaťažené probabilistickým kontextom, bude zrejme produktívnejšie uvažovať o jej hybridných podobách, ktoré sa rozvíjajú paralelne s postupujúcim vývojom elektronickej/informatickej spoločnosti alebo netokracie.40 Máme na mysli využívanie možností editorských programov v súčasnej literatúre, čiže vizualizáciu stránky napríklad vlastnými kresbami autora, kolážovými prvkami alebo vytváraním tzv. umeleckej knihy.

Primárnou je otázka, ako text vidí čitateľ (por. Philippe Bootz, *texte-a-voir*). Na túto problematiku upozorňoval už Bolter vo svojich úvahách o historických zmenách poľa písma v rôznych médiách (tzv. remediácia) – od kamenných tabúľ cez papyrus, zmenu orálno-rétorického prehovoru na ručný zápis, rukopis, tlačený text až po monitor počítača. Všimol si pritom skutočnosť, že nové médium na jednej strane zdokonaľuje predchádzajúce médiá, ozrejmuje ich možnosti, ale odhaľuje aj ich obmedzenia, ktoré sa snaží prekonávať a využívať vo svoj prospech. Treba podotknúť, že po prvej fáze uvažovania o hypertexte ako o novinke, o technologickom experimente, ktorý uprednostňoval „poetiku otvoreného diela“ (Eco), nasledovalo „opätovné čítanie hypertextu“ (Joyce), a zdôrazňovanie nových aspektov internetovej komunikácie (Landow, Hypertext 1.0). A toto všetko odsúvalo problematiku literárnosti do úzadia. Neskôr sa v predmetnej literatúre objavujú pokusy poukázať na spôsob, akým sa prekonávajú obmedzenia starých médií písania, čiže postupovať smerom k odhaleniu evolučného vývoja kultúrne zakotvenej literárnosti.

Tým upadá do zabudnutia počiatočná (90. roky 20. storočia) potreba jednoznačného diferencovania hmotnej (vo význame hmoty tlačiarenskej farby) literatúry od literatúry elektronickej („hmotnou

metaforou" pomenúva teraz Hayles využívanie grafickej úpravy textu). Zaniká aj potreba upútať pozornosť a vyvolávať málo produktívne polemiky o nesekvenčnosti, nelineárnosti hypertextu ako o jeho základnej charakteristike (vzhľadom na tzv. protohypertexty nie vždy udržateľnej), z ktorej bola odvodená problematika „navigácie" čítania, opisovania štruktúr hypertextu, modelov máp hypertextových štruktúr, poskytujúcich, ako ukazujú niektoré pokusy o reflektovanie hypertextov (Nowak 2005), mizivé predpoklady na interpretáciu literárnych hypertextov. Modely máp hypertextových štruktúr prezentoval M. Bernstein, popisuje ich aj M.-L. Ryan (2006).

Išlo skôr o skúšku nosnosti literárnovedných a komunikačných argumentov alebo inak povedané, z metodologického hľadiska to bola fáza interdisciplinárneho prístupu, ktorý ešte stále skôr triedil a kategorizoval, ako vytváral nové transdisciplinárne bádateľské pole, v rámci ktorého zatiaľ najproduktívnejšie a najpresvedčivejšie pôsobí performatívne smerovanie (Bal 2007). Možno išlo len o nesprávne postavenú otázku vychádzajúcu z jednosmerného vývoja médií, čiže o pokračovanie v McLuhanovej tradícii akcentujúcej inkluzívne prenikanie starého média do nového. Tento názor, ku ktorému bádateľ dospel retrospektívnou rekonštrukciou, problematizuje aj dnešné skúmanie inovácií poľa písma. V tejto súvislosti vyvstáva otázka, ako a prečo sa využívajú grafické programy počítačového editorstva pri tvorbe tlačenej knihy? Ide o obrátené garde – nové médium preniká do starého, čím vzniká určitý hybrid, alebo ide o evolučné zmeny, ktoré prebiehajú pred našimi očami, a to nielen metaforicky? V tejto súvislosti Wilkoszewska (1999/2001) tvrdí, že estetika sa bude v budúcnosti uberať nielen tradičným smerom, ale bude mať aj podobu technoestetiky a estetiky nových médií. V súčasnej (poľskej) literatúre možno badať pozoruhodnú tendenciu využívať možnosti editorov programovateľných médií, ktorá upozorňuje na autonómnosť spôsobu notácie textu. Knižná stránka pôsobí v týchto prípadoch ako „obrázok". Prerozprávať výsledky invenčného využívania možností editora, podmieneného autorským zámerom (napríklad kurzíva, arbitrárne stanovenie pauzy, osobitá typografia,

obrázok a pod.), nie je produktívne, nemá skoro žiadnu heuristickú hodnotu; napokon aj „citovanie" takých fragmentov textu je možné len cez skener. To, čo čitateľ vidí na knižnej stránke, je vo vzťahu k literárnej tradícii, konceptuálne využívajúcej rôzne druhy typografie (od gréckych podôb textu napríklad v podobe kolesa, ideogramov, kaligramov až po futuristické koláže a vizuálnu poéziu), úplne nezvyčajné. Je to tá úroveň práce s textom v elektronickom prostredí, ktoré sa zdá technologicky neutrálne. Avšak Hayles si v novšej publikácii všíma opak a upozorňuje naň.

Z technologického hľadiska vystupuje do popredia tzv. transkódovanie („prekladanie do iného formátu"), ktoré L. Manovich predstavuje spolu s automatizáciou a variabilnosťou ako jeden zo základných parametrov programovateľných médií. Manovich predpokladá, že programovateľné médiá postupne prenášajú transkódovanie do všetkých kultúrnych kategórií a koncepcií. To znamená, že kultúrne kategórie a koncepcie sa na úrovni jazyka a/alebo významu menia na nové, pochádzajúce z počítačovej ontológie, epistemológie a pragmatiky. Nové médiá sú teda predzvesťou oveľa širšieho procesu kultúrnej rekonceptualizácie. Tento jav možno chápať aj ako autonómny výsledok evolúcie (zvnútra), ak budeme súhlasiť s názorom Boltera, podľa ktorého je opodstatnené vnímať „počítač ako technologickú paradigmu vedy, filozofie a napokon aj umenia nastupujúcich generácií. Podobne ako v prípade poznávania sveta Grékov je vhodné súčasne študovať Platóna a spoznávať keramické umenie, v prípade snahy porozumieť Európe 17. a 18. storočia je nutné študovať Descarta a rozumieť mechanizmu hodín" (Bolter 1999, 26).

Zmeny, ktoré predstavuje Manovich (predzvesť rekonfigurácie, rekonceptualizácie), možno teda vnímať a skúmať najmä ako kultúrne praktiky, do ktorých médiá, vzhľadom na ich prenikanie do každej sféry života, vstupujú ako dôležitý faktor, pričom sféry kultúry a technológie sa len križujú a navzájom sa nedeterminujú (Ostrowicki 2006).

Závery kritických analýz možno demonštrovať na príklade poľskej literatúry:

1. Mediálne povedomie autorov „mladej poľskej prózy“ (Gretkowska, Burzynska, Kuczok) vedie k zmene literárnovednej ontológie textu vstupom autora, ktorý demonštruje svoju prítomnosť ako editor textu. Dekódovanie, interpretovanie sémantických významov sa relativizuje, text sa stáva svojím vlastným ideogramom.

   Hra s vizualizáciou textu zdôrazňuje nielen autonómnosť spôsobu zápisu vytváraného textu, ale aj samotný proces jeho vytvárania. Vizualizácia nemá za úlohu text zjednodušiť, ale „znejasňuje“ sémantiku, vedie k znásobovaniu nejednoznačnosti významov. Text nie je obrázkom na pozeranie, text sa „musí sám zobrazovať“ (Zimna 2006). Čitateľ je nielen vťahovaný do rozprávaného príbehu, ale aj nútený zaujať postoj účastníka príbehu rozprávania (kontinuálny je príbeh rozprávania, nie rozprávanie), sledujúceho pole diania (*event space*). Čitateľ musí spoluvytvárať fiktívny, virtuálny svet diela, znova a znova kreovaný odlišnými stratégiami hry s vizuálnosťou, ktorú zatiaľ nemožno ani stratifikovať, ani kategorizovať. V tejto súvislosti stojí za zmienku, že Jerzy Faryno dospel k svojim semiotickým poznatkom o participovaní média na sémantickom význame cez prizmu analýzy básní W. Szymborskej, reflektujúcich kontakty s výtvarným umením (obrazom, fotografiou, kolážou), čiže textov, v ktorých sa stretávajú viaceré kódy[1] ale-

1 Bádateľ vychádza z predpokladu, že cieľom umeleckej informácie je predstavovanie sveta, a preto ju vníma v troch aspektoch: obsahu (predstavovaný svet), systéme notácie (ako pojem širší než kód alebo jazyk, pomocou ktorého je svet predstavovaný) a hmotných nositeľov významu (materiál, v ktorom prebiehal tvorivý proces), ktoré podľa neho môžu mať vplyv (zatiaľ skoro vôbec nevyužitý) na formovanie predstavovaného sveta. V literárnej oblasti pripomína v tejto súvislosti futuristickú a lingvistickú poéziu, vo výtvarnom umení M. Duchampa a jeho nasledovníkov. Podľa bádateľa musí autor vždy riešiť základný problém, a síce rozhodnúť, aké sú vzťahy medzi systémom notácie a predstavovaným svetom, a taktiež si vyriešiť vzťah k autonómnym právam (charakteristikám) hmotného nositeľa. Napriek tomu, že tento problém treba riešiť v každom texte vždy odznova, nemusí získavať explicitnú podobu ani nemusí byť plne vedomý. A práve v tomto spočíva základná náročnosť odhaľovania „semiotického postoja odosielateľa realizovaného v umeleckom odkaze, čiže vzniknutej/nastolenej podobe relácií medzi svetom a systémom notácie. Predpokladalo sa, že semio-

bo inak povedané, v ktorých sa prejavuje široko chápané kultúrne transkódovanie.

V prípade interpretácie „mladej poľskej prózy" sa do popredia dostávajú nielen možnosti počítačového transkódovania, ale najmä kríženie technologických možností so smerovaním súčasných autorov k metafikčnej próze, akcentujúcej antiilužívnosť umenia. To znamená, že spôsob prezentovania reality vytváranej umením, jej ontologický štatút, sa zrejme vníma intenzívnejšie ako ontologický štatút reálneho sveta, k čomu dospieva aj súčasné filozofické myslenie (Marquard 2007, 46; a iní).

2. V prípade hypertextovej silvy sú dôležité dva aspekty, ktoré možno formulovať v podobe dvoch otázok: Kde hypertextová silva pokračuje v tradícii literárnej silvy? Kde ju prekračuje alebo posúva ďalej? Proces písania, obnažený v literárnej silve, zintenzívňuje vpisovanie teoretických názorov do hypertextových projektov. V hypertextovej próze R. Nowakowského *Koniec świata wedlug Emeryka* sú okrem textov autora na okrajoch umiestnené poznámky dokumentujúce etapu internetového „života diela", počas ktorého autor pozýval internautov na svoju webovú stránku. Internetová stránka rozložená v hypertextovom médiu rôznorodými druhmi výpovede metaforicky zachytáva rôzne aspekty procesu písania, najmä neriešiteľný konflikt medzi postupnosťou procesu myslenia a zapisovania, ktorý v závislosti od média nadobúda rôzne podoby. V danom prípade štýl textu, tradične zameraný na zmenu uhla

tické postoje rôznych diel a rôznych autorov sú rozličné. Avšak, ako podotýka bádateľ, jeho uvažovanie nesmeruje k všeobecnej semiotike diela, ale skôr mu ide o rekonštrukciu „autosemiotiky diela" ako súčasti umeleckého odkazu (a nie bádateľského inštrumentária). To, čo je pre nás zvlášť zaujímavé, je konštatovanie J. Faryna (1975): „podľa mojich znalostí táto otázka zatiaľ nebola predmetom semiotických výskumov" (126) a jeho presvedčenie o tom, že systém notácie je čisto formálnym systémom predstavovania sveta, avšak vysoká frekvencia striedania alebo (autotematického) odkazovania naň núti obrátiť sa na kompetencie semiotiky kultúry, sociológie literatúry a, presnejšie povedané, stáva sa významotvornou a navyše, ako poznamenáva bádateľ, „môže byť chápaná ako ukazovateľ určitej spoločensko-kultúrnej situácie" (144).

pohľadu narácie, na vytváranie hrdinov, ilúzie miesta a koncepciu času, rieši autor projektovaním interfejsov na fotografie sochy sv. Emeryka. Do príbehu rozprávania konca sveta podľa legendy o sv. Emerykovi tak vstupujú samostatné lexie, prezentujúce aktivity prírodných predmetov.

Príbeh rozprávania postupuje v závislosti od „navigácie" naprogramovanej autorom a podľa voľby čitateľa – je na jeho rozhodnutí, ktoré interfejsy, v akom poradí a koľkokrát navštívi. Z hľadiska širších súvislostí je príznačné, že autori literárnych hypertextov často pracujú s predstavou-informáciou, ktorá je v danom kultúrnom kontexte istým spôsobom schematizovaná (podľa Manovicha štandardizovaná, objektivizovaná).

V prípade Nowakowského je to legenda o pútnikovi sv. Emerykovi, v prípade maďarského hypertextu je to ešte univerzálnejšia legenda o Golemovi. Zdá sa však, že nepôjde iba o tvorivú prácu so štandardizovanou informáciou, ale skôr o snahu vyjsť čitateľovi v ústrety, zjednodušiť kognitívnu bariéru navigácie, umožniť mu účasť na udalosti rozprávania. V jednom rozhovore sa Anna Kamińska, autorka básnickej zbierky *Czary – mary*, vyznáva zo svojho záujmu o experimenty s hypertextom a na dôkaz toho rozmiestňuje v tlačenej podobe zbierky interfejsové inštrukcie ako náhradu hypertextovej navigácie. Vo virtuálnej podobe diela, ktorá nasleduje, sa vďaka spolupráci Kamińskej s odborníkom na hypertextové programy a počítačový dizajn (Sypniewski) pôvodný básnický zámer ešte zintenzívňuje. Zmena média poskytla autorke príležitosť väčšmi intenzifikovať snovú predstavivosť, nejednoznačnú totožnosť lyrického subjektu. Pomocou naprogramovaných interfejsov vťahuje používateľa-čitateľa do zvláštnej hry: sprevádza ho svetom Białoszewského poézie formou intertextových odkazov a využitím grafického spracovania lekárskych záznamov diagnóz a permutácie iných textových a vizuálnych fragmentov dávajú čitateľovi možnosť vybrať si vhodný chorobopis alebo len voľne sa pohybovať po virtuálnom priestore.

Hypertextová silva pozýva čitateľa-používateľa do imerzívneho prostredia, v ktorom neplatia princípy reálneho sveta, respektíve zákony prírody. V rámci čítania ako udalosti môže čitateľ procesuálne rozhodovať sám o sebe (o stave svojho zdravia, o svojej identite), má tiež možnosť prekonať prípadnú traumu z choroby alebo len vnímať obmedzenia svojej telesnosti. Na záver môžeme konštatovať, že vďaka podobným projektom, aké sme spomenuli, sa pozvoľna zmenšuje formálna ruptúra medzi literárnou tradíciou a literatúrou, ktorá sa „vyrovnáva" s programovateľným médiom, respektíve s internetom. Treba však podotknúť, že na druhej strane počítačovej obrazovky síce nemusí sedieť geniálny knihovník Babylonskej veže, no ani človek, ktorý má len bežnú literárnu skúsenosť.

Symbióza tvorcu s programovateľnými médiami

Tvorivú „umeleckú“ aktivitu v elektronickom prostredí vopred primárne limitujú a stimulujú podmienky prostredia. Paletu týchto stimulov výstižne predvídal už v roku 1960 pionier, vizionár americkej informatiky J. C. R. Licklider a uchopil ju ako druh dohody o spolupráci (kooperácii, transakcii) medzi človekom a počítačom (*Man-Computer Symbiosis*).

Elektronické súčasti partnerského (ba až kamarátskeho) vzťahu s človekom majú za úlohu zjednodušovať, uľahčovať proces myslenia a formulovania problémov. Jedným z ýsledkov kooperovania bude zefektívnenie procesu (flexibilného a nedeterminovaného) rozhodovania o zložitých problémoch. Pre človeka bolo rezervované stanovenie cieľov, formulovanie hypotézy, určenie podmienok na riešenie cieľov a vyhodnocovanie záverov. Počítač zasa bol poverený vykonávať všetky rutinné úkony, ktoré síce môže vykonávať človek, avšak počítač garantuje väčšiu efektívnosť riešenia technických a bádateľských problémov (mechanické rozšírenie človeka). Kvôli tomuto cieľu bolo nutné zväčšovať pamäťovú kapacitu, dokonalejšie štruktúrovať a organizovať (manažovať) pamäť, zdokonaľovať programovacie jazyky a precíznejšie definovať podmienky vstupu a výstupu.

Zdá sa, že pozorovanie sledu takejto spolupráce (kooperácie) človeka s digitálnym prístrojom je prínosné aj pre kritické čítanie e-literatúry. Ako dokumentujú empirické zistenia kritikov zaoberajúcich sa e-poéziou poľských autorov, v súčasnosti sa diskutuje najmä o stratégiách vytvárania hypermediálnych artefaktov, ako aj o limitoch a stimuloch opísaných ako symbióza tvorcu s počítačom (programovateľným médiom). Pričom používateľ vykonáva, opakuje také úkony, ktoré boli prisúdené počítaču (hrá sa so skladaním určitých konkrétnych elementov, ktoré majú raz náznak sémantických významov, inokedy sú zasa aj sémantické, raz sú harmonické, pri inom pokuse zasa disharmonické). Ako si všíma jedna z bádateliek (Branny-Jankowska 2002), e-poézia vzniká ako potreba upozorniť čitateľa na netradičný proces tvorby, netradičné chápanie jazyka.

Navyše sa zdá, že za týchto okolností je pre prijímateľa rezervovaná úloha, akú pri riešení bádateľských problémov mal realizovať počítač. Rutinne skladať a kombinovať dopredu určené elementy, overovať správnosť poradia elementov (hrať sa s fragmentmi, na ktoré je jazyk „postrihaný", čiže rozdelený na bity) a podobne. V podstate postupovať podľa dopredu určených pravidiel a s vopred určenými fragmentmi textu či slovníka, alebo fragmentov slov. Tie úkony (známe sú z poézie dadaistov) smerujú proti logike vytvárania koherentného textu, sú postavené na kúskovaní určitej časti matérie jazyka (ako modelu skutočnosti jazyka, ktorú si môžeme predstaviť ako model oblakov potencionálnych významov v jazyku, ako hĺbkovú štruktúru v modeli jazyka Chomského), na diskrétnych častiach, ktoré v tejto segmentovanej podobe možno podriadiť procesu kódovania, a to analogicky s rozdelenou skutočnosťou (Manovich hovorí o moduloch), a ktoré sú v takomto „stave" opäť vhodné na kódovanie (ľubovoľným systémom). Voľbu určitej časti matérie jazyka (napríklad sled slov a ich fragmentov) treba chápať nielen ako voľbu podmienok (informácií na „vstupe"), ale najmä stanovenie problému a cieľa, ktoré v modeli *Man-Computer Symbiosis* naplánoval Licklider ako úlohu pre človeka.

Až s týmto vymedzením je zrozumiteľný zápis *Manifestu kybernetickej poézie* autorov skupiny Perfokarta, podľa ktorého „písanie/čítanie sa môže uchopiť ako proces komunikovania, v ktorom autor/čitateľ najprv komunikuje sám so sebou a až následne s niekým iným" (Branny-Jankowska 2002/2009, 57). Avšak v súvislosti s Lickliderovou koncepciou si nemyslím, že tu („autor/čitateľ najprv komunikuje sám so sebou") ide o striedanie úlohy autora a čitateľa, ale skôr o striedanie úlohy rezervovanej pre počítač, čiže o rutinné skladanie, overovanie podľa pravidiel skutočnosti jazyka (napríklad aj gramatických pravidiel: etymologických, morfologických a pod.) a cieľov, aké stanoví tvorca (človek): systematická prestavba a deštrukcia hotovej matérie slov, ktorá má odstraňovať/likvidovať tak zvyk (úzus), ako aj štýl.

Autor najprv v symbióze s počítačom „odohrá" úlohu zadávateľa „problému" a druhýkrát v úlohe počítača zasa prezentuje po-

stup pri riešení „problému“. To, čo nakoniec číta prijímateľ, je okrem možných významov či referencií na ne (semiotické procesy) zhmotneným procesom (zápisom procesu) vznikania dokladu o exteriorizácii (umeleckého) zámeru. Metaforicky povedané, na obrazovke pozorujeme skriptóny, ktoré sú aj obrazom rutinných činností počítača. V nich autor opätovne skontroluje/vyhodnotí činnosti počítača, ktoré umožňuje „štatistika a teória informácie“. To, čo napokon čitateľ má vnímať v podobe vizuálneho obsahu, ktorý je výsledkom digitalizácie *matérie jazyka*, je *„koláž a montáž“*. Až keď toto všetko autor už realizuje – čiže realizuje úlohu počítača aj človeka, teda naplní predpoklad symbiózy, až potom začína komunikovať s inými.

Aká je v tejto súvislosti a situácii úloha čitateľa? Zasa odpovedajú autori *Manifestu*: „namiesto vidieť v básni telo – treba v ňom vidieť automat“. Automat, ktorý digitalizuje analógovú realitu jazyka? Do podoby kybernetickej poézie? Napriek tomu, že vzniká proti logike textu, pôjde o poéziu? Pôjde o umenie? V podstate áno, lebo pôsobí esteticky ako koláž. Estetizácia je uvoľnenie textu od sémantických úloh a ponechanie úloh semiotických, napríklad vizuálnych. Otáča sa k umelému, k umeleckému a stráni sa akejkoľvek ‚podobnosti' s čímkoľvek v skutočnosti“. Len na ne – per negationem – odkazuje. Totožnosť tvorcu vymedzuje *Man-Computer Symbiosis*, je jej naplnením realizovaným v digitálnom prostredí. Je to vrchol výmeny informácie medzi človekom a kyborgom? (Ktorý je evolučným výsledkom symbiotického vzťahu človeka a počítača).

Posthuman alebo dvojník kyborga?

Z porovnania základných problémov nastolených v oblasti komunikácie človeka s počítačom (Licklider) a v oblasti vytvárania umenia vo virtuálnom prostredí (s počítačom) vyplýva určitá nezhoda: symbiotický vzťah človeka s počítacom nie je voči prostrediu elektronickej tvorby inkluzívny. Pre abstraktný Turingov model (aj pre Moravcov model) je dôležitá možnosť priameho presúvania informácií medzi človekom a strojom (čo garantuje „izomorfná transformácia vedomia človeka do kybernetického matrixu"; Ostrowicki 2006, 111). A vlastne ideálom by bolo striedať človeka so strojom, čiže vytvoriť umelého izomorfného dvojníka – kyborga. Tento by mohol zdieľať aj ten istý (kybernetický) model sveta – nakoľko je možné chápať virtuálny svet ako vnútorný proces mysle, mozgu, dôsledkom ktorého je svet jedinca v podobe virtualizácie (externého sveta), ktorý virtualizujú aktivity umu/mysle – pretože s externou realitou človek aj tak nemá priamy epistemologický kontakt.

Naopak, v oblasti reflektovania umeleckých aktivít vo virtuálnom (elektronickom) prostredí sa vyzdvihuje (ontologická) vzdialenosť, odlišnosť od skutočnosti (v tejto súvislosti sa využívalo porovnanie s analógovou a digitálnou fotografiou), ktorá sa zakladá na procese prezentovania reality, avšak „len" cez kódy a bity, čiže formálne jazyky, ktoré sú človeku umiestnenému v súradniciach reálneho sveta veľmi vzdialené a cudzie. Ako tvrdí v koncepcii kybertextu Aarseth, ide o dvojetapový proces, na ktorom sa zakladá proces vznikania *scriptonov* (treba najprv napísať program – editorský softvér – a ten následne vytvorí *textony* na obrazovke. Akoby reprezentácie v analógovom prostredí mali ku skutočnosti oveľa bližšie než v elektronickom prostredí. Čím to druhé získavalo na exotickosti a tajomnosti, reprezentovanej napríklad koncepciou ponorenia do elektronického prostredia (*imerzie*).

Tým, čo koniec koncov tieto odstredivé, konfliktné aspekty skĺbi, sú tendencie autonómnosti umenia, ktoré sa začali Duchampovým gestom (poukázať na existenciu antiumenia) a pretrvávajú

dodnes. Avantgardné tendencie tvoriť umenie nezaťažené ani štipkou opakovania najmenšej súvislosti s realitou môžu v elektronickom prostredí vytvárať bezkolíznu koreláciu so snahou vytvoriť umelého dvojníka človeka (nezaťaženého biológiou) – kyborga. Samozrejme, tá analógia vyžaduje podrobnejšie rozpracovanie, avšak ju legitimizujú príklady remediácie poézie (konkretistov, lingvistickej poézie) a rovnako príklady elektronickej poézie – napríklad niekoľkých poľských autorov: Bromboszcza, Podgórneho, Wilmańského (Branny-Jankowska 2012).

Tu treba skoncipovať odpovede na otázku, z čoho a ako môže vznikať literárne dielo v elektronickom prostredí? Len zo substrátov elektronického prostredia? Ako *second life*? Do istej miery je už zrejmé, že tvorivé aktivity môžme roztriediť na základe technologickej informácie, čomu nasvedčujú:

1. Literárnovedné teórie a filozofické tézy vytvárané s materiálovou bázou hypertextov (pre elitárskych čitateľov); vytváranie artefaktov založených na umelom svete (*second life*) ako realizovanie funkcií, ktoré plnila literatúra: socializácia, predstavivosť, zábava, stotožňovanie s postavou, sem môžu patriť aj videohry, generatívne artefakty (hudba, poézia a pod., a možno aj nástroje na skladanie hudby a pod.). Pričom používateľ rozlišuje ontológiu skutočnej a virtuálnej reality.
2. Vytváranie artefaktov v elektronickom prostredí (verbálnymi a semiotickými prostriedkami), avšak ako elektronické opakovanie reality – hiperrealita, photoshop –, ktoré sú prístupné v elektronickom a analógovom prostredí.
3. Vytváranie dát a vizualizácií – na základe významov vytváraných v elektronickom prostredí, ktoré nie sú prístupné, nie sú známe v realite (v analógovej skutočnosti), ale môžu byť vytvorené len vďaka počítaču, ktorý spracuje za človeka dáta. To sa určite deje, avšak najmä vo výskumnej či terapeutickej medicínskej oblasti. Dáta a vizualizácie, ktoré človek interpretuje. (Vizualizácie – obsah obrazovej informácie, spracovanie počítačom a vizualizácia spracovania – predurčujú smerovanie

interpretácie, čiže spracovanie dát získaných v realite a vizualizácie realizované v elektronickom prostredí.)

To sa však netýka dát, ktoré sú verbalizované, ale tých, ktoré pochádzajú z iných formálnych systémov (merania polohy a rôzne fyzikálne údaje, odpočty, výpočty a pod.) alebo z matematických systémov. Tieto pôvodne neverbálne údaje – zistenia, špecifikácie – sa týkajú zvukov, vĺn, polohy tela alebo iných nejako merateľných čŕt, špecifikácií všetkého, čo možno konvertovať na bitovú informáciu (aj ľudský genofond) a následne ponechať na spracovanie v počítači. A teda odovzdať informácie na aplikovanie v rôznych softvéroch. Takéto informácie môžu byť využité ako materiál – médium – na umelecké aktivity. Tvorca s nimi môže pracovať a môže hovoriť o digitálnej „techné". Tak ako sa v gréckej kultúre *techné* chápala ako zručnosť, dnes sa zručnosť musí realizovať v elektronickom prostredí. Ak sú však tieto východiská blízke skôr tradícii výtvarného umenia, ako môže takto vznikať literatúra?

4. Opakovanie diel realizovaných pôvodne v analógovom médiu – *Czary–mary* (Kamińska 2007), *Energy* (Zbruž 2011) – v elektronickom prostredí. Vizualizovanie printového textu „na konkrétnom mieste" v sieti – „virtualizovanie" umiestnené na konkrétnom linku. Čiže vystavenie plôch obrazovky na pôsobenie „verejného priestoru" internetu. Toto vystavenie má určite, oproti publikovanej básnickej zbierke, bližšie k výtvarnej ako k literárnej aktivite, ktorá sa podobá viac happeningom a inštaláciám ako odovzdávaniu rukopisu vydavateľovi. Dynamika percepcie sa týka tak segmentov na obrazovke, ako aj dynamiky za sebou nastupujúcich možností prechádzania po sekvenciách hypertextu. Kombinácie nasledujúcich obrazov (na obrazovke) otvárajú rozmanité pohľady na umiestnené fragmenty textu a k nim priradené (dizajnérom) vizuálne obsahy. Hypertext je situovaný tak, že „sa deje" pred očami čitateľa; príbeh rozprávania, prezentovania samého seba (*self-presentation*) čitateľovi závisí od vzťahu čitateľa k („sebaprezentujúcemu") médiu,

ako aj k vnímanému obsahu. Médium prezentujúce samo seba, to nie je len otázka transparentnosti média v umení, ale v súvislosti s elektronickým prostredím najmä problematika „prenechávania určitých úloh počítaču" (analogicky s predstavou *Man-Computer Symbiosis*). To softvér, dizajnér a (počítačovo i vizuálne) gramotný tvorca zadávajú problém na riešenie alebo len využívajú aplikácie. Tu je príležitosť (priestor) na „odlišujúce" (?) opakovanie, známe najmä z tradície neoavantgárd, predovšetkým lettrizmu a dadaizmu. Niet teda divu, že prvé pokusy virtualizovať printové texty sa zamerali na poéziu konkretistov. Na začiatku stačila invencia dizajnéra (informatika).

Miesta v sieti, na ktoré každý používateľ môže klikať z rôznych miest sveta, nastavujú konkrétnym obrazovkám (*screens*) odlišné perspektívy: umiestňujú ich v odlišných kultúrnych, individuálnych kontextoch. Avšak to neznamená, že sú ľubovoľné. Ide len o priestor interpretácie, ktorý sa vymedzuje tak voči štruktúre textu (identifikovanej napríklad cez intencie autora, kompozíciu textu a ďalšie literárnovedné kategórie), ako aj voči kontextom „miesta", v ktorom sa nachádza čitateľ (aj jeho mentálny a emocionálny stav). Sémantika miesta, z ktorého je artefakt vnímaný, je známa z výtvarnej tvorby. Príťažlivá je v tejto súvislosti analógia s umením pomenovaným ako *in situ*, ktoré je v týchto korelátoch prítomné v umeleckej aktivite Daniela Burena (ako to podrobne analyzuje Tomasz Załuski 2008, 383–414). A to nezávisle od toho, či transformovanie kultúry dospeje, alebo nedospeje k počítačovej a vizuálnej gramotnosti.

5. Hybridné artefakty, ktoré nebudú vznikať ako hologramy a simulácie, do ktorých človek vstúpi a imerzívne sa v nich prepadne, takže stratí aj svoje telo (kyborg), ale bude sa identifikovať so svojím telom a cez interfejs – akýkoľvek – bude percipovať virtuálny svet, v ktorom sa aj verbálne znaky budú správať ako znaky vizuálne. To sa už vlastne deje, ako o tom píše aj Ostrowicki (2006).

Človek nemá dôvod vzdať sa svojho tela, len v prípade núdze zmierňovať jeho zlyhania. Treba teda kriticky odlišovať túžby, predstavy a strach od opodstatnených názorov. Kúzla spojené so symbiózou človeka a kyborga (v podobe predstáv o implantovaní „počítača"/softvéru/čipu do tela človeka (Haraway, Hayles) alebo pokračovanie v biotechnologickej evolúcii, čiže nádejné rozmnožovanie hybridného človeka ako proto-nového druhu (čím nás zatiaľ zabávajú a strašia tvorcovia sci-fi) treba dopĺňať a konfrontovať s tradičným prístupom, ako to je napríklad v prácach Torontskej školy (médií) – čiže s neinvazívnou koexistenciou človeka a technológie. A na druhej strane konfrontovať s najnovšími vedeckými poznatkami o nových technológiách (ako ich prognózovali autori NBIC technológií alebo ako ich v súčasnosti skúmajú a verejnosti predkladajú objavitelia génovej terapie). Aké zárodky literárnych foriem môžu vznikať v takýchto súvislostiach? Zrejme najpravdepodobnejšie budú formy elektronickej literatúry, vytvárané pomocou umelej inteligencie, ako to naznačujú vo svojich prácach viacerí bádatelia (Turkle, Hayles, Bruce, Pisarski, Marecki)[2].

2 Nezisková organizácia Open AI podporovaná spoločnosťou Elona Muska odmieta sprístupniť výskum verejnosti z obavy z nesprávneho používania a vytvárania falošných správ. Nový AI generátor môže byť príliš nebezpečný – vytvára a poskytuje falošné informácie. https://www.theguardian.com/technology/2019/feb/14/elon-musk-backed-ai-writes-convincing-news-fiction, https://www.theguardian.com/technology/2020/jun/12/elon-musk-backed-openai-to-release-text-tool-it-called-dangerous

5

Skúmanie literatúry a programovateľné médiá

Šance a výzvy ergodickej literatúry

Problematika vzťahu literatúry s novými médiami ešte stále ostáva v našom geopolitickom regióne na okraji literárnovedného diskurzu. A predsa vedecké impulzy prichádzajú najmä z oblastí, v ktorých sa osobné počítače a internet spájajú nielen s každodennou (dnes už globálnou) praxou ich využívania, ale už niekoľko desiatok rokov predstavujú závažný predmet politických rozhodnutí, čo so sebou prináša štedré financovanie výskumov v strategických disciplínach a zároveň vo vzdialených humanitných disciplínach vyvoláva záujem o kultúrne aspekty médií, respektíve technológií. Kým v Poľsku záujem o nové médiá ožíva (vydavateľská séria Cyberkultura, internetové portály, v literárnovednom kontexte hlavne vďaka iniciatíve propagátorov hypertextovej a elektronickej literatúry [Pisarski, Marecki] v podobe online časopisu *www.techstyart.pl*, vydavateľských iniciatív a popularizačných iniciatív a podujatí [napr. festival e-literatúry v Krakove], vydavateľstva Ha!art!, publikácií editovaných dlhodobým propagátorom a bádateľom problematiky vizuálnych médií Andrzejom Gwóźdźom, vedeckých konferencií, publikovaných doktorských prác k problematike novomediálneho umenia, jeho recepcie a rôznorodých aspektov: od literárneho cez sociologický, technologický, psychologický), na Slovensku takto zamerané výskumy nenadobudli podobný rozsah, hoci sú do istej miery prítomné. Prvé publikácie vznikli v kruhoch bádateľova toku vedeckých informácií (Rankov 2006), bádateľov komunikácie (ed. Žilková 2006), ako aj znalcov súčasného umenia (Rusnáková 2006), neskôr kolektívne monografie (ed. Suwara, Husárová 2012; ed. Suwara 2014; ed. Suwara, Pisarski 2019). Slovenskí výtvarníci sa podieľali na medzinárodných internetových projektoch, vytvárali interaktívne videoinštalácie, participovali na hnutí tzv. nemateriálneho umenia (podľa Lyotarda) od samotného zrodu týchto javov vo svetovej kultúre (Rusnáková). Rozdielny postoj k programovateľným médiám majú slovenskí literárni tvorcovia – ojedinelé projekty: Matkin (blog) – dlho nebol na internete zverejnený ani jeden literárny hypertext, literárne disku-

sie na internete nenašli priaznivcov medzi renomovanými kritikmi. Výnimkou medzi odborníkmi bola iniciatíva, s ktorou na začiatku 21. storočia prišiel básnik a vysokoškolský učiteľ Daniel Hevier (už neexistujúci link: www.hivi), a jeho videomonológy zrejme boli plánované ako periodický program zameraný na pestovanie tzv. kreatívneho písania. S väčšou ochotou boli slovenskými autormi využívané možnosti hybridizácie textu a obrazu, napríklad K. Zbružom a inými. (Rehuš, Šrank 2012, 241–264). V tendenciách slovenskej experimentálnej poézie pokračuje napríklad Daniela Olejníková, ktorá na stránke internetového časopisu *Kloaka* (http://kloaka.membrana.sk/) zverejnila *KUR#Z praktickej poézie pre pokročilých* (2013), ktorý sa tematickým a obsahovým spektrom podobá skôr literárnym hypertextom ako elektronickej poézii.[1]

V oblasti intenzívneho záujmu o vytváranie literárnych hypertextov už odznela revolučnosť nových médií, skončil sa aj „zlatý vek" literárnych hypertextov (ako po nástupe *World Wide Webu* situáciu pomenoval R. Coover 2000) a z dnešného pohľadu (vzhľadom na povahu internetu treba počítať nielen roky, ale aj mesiace) literárni vedci môžu byť prekvapení počiatočným nadšením, ale aj nešikovnosťou prvých koncepcií či ideí spojených s úsilím skúmať texty napísané v programovateľnom médiu z literárnovedného hľadiska. A ako tvrdil kritik spomínaného „nadšeného" obdobia Aarseth, všetky pokusy o uchopenie problematiky hypertextov z hľadiska textuality môže čistokrvný literárny vedec zahodiť do starého železa. Prečo? Lebo pre autorov primárne pracujúcich v oblasti informatiky či digitálnej informácie nepatrila literatúra, respektíve neodmysliteľná štrukturalistická kategória „literárnosti" do poľa ich záujmu. Ak zoberieme do úvahy, že Bernstein publikoval svoje zistenia o modeloch štrukturovania hypertextu okrem iného na stránkach *Journal of Digital Information*, nadobudneme presvedčenie, že zložitej-

1 Naposledy autorská dvojica Z. Husárová – Ľ. Panák zverejnila experimentálny projekt *Liza Gennart* (2019), čiže písanie poézie umelou inteligenciou (neurónové siete) trénovanou na súčasných slovenských literárnych textoch (Škrob 2020; Čepičanová 2020).

šie literárne kategórie, s akými pracuje literárna veda – napríklad na úrovni rozprávania (čiže jazykovo-textových postupov), odhaľovanie napríklad perspektívy rozprávania *„point of view"*, koherencia textu a podobne – sú v takto profilovanom diskurze neprijateľné, ba zbytočné. A to nielen preto, že predstava o literárnom diele sa posunula smerom k „otvorenému dielu" alebo k performatívnemu rečovému aktu (Miller 2002/2014), ale skôr preto, že v procese písania hypertextu napríklad na platforme Storyspace sa do popredia dostáva kompozícia príbehu alebo komponovanie fragmentárnych udalostí príbehu, skôr než naratívne rozprávanie. Alebo inak povedané, primárnym problémom je translácia fabulárneho, naratívneho zámeru do hypertextovej „techné". Určitú predstavu o tom, v čom spočíva problém používania hypertextu ako jazykovo-textovej organizácie (formy), prezentuje William G. Thomas, jeden z autorov konca 90. rokov minulého storočia, ktorých redakcia časopisu *American Historical Review* požiadala o vypracovanie vedeckých publikácií vytvorených úplne digitálne (*completely „digital born"*).

V príspevku v rámci publikácie *Writing A Digital History Journal Article from Scratch: An Account* (2003) Thomas sumarizuje úskalia spracovania publikácie: bolo nutné rozbiť lineárnu štruktúru vedeckého textu na nody a linky; základné piliere akademickej historickej publikácie ako fakty, argumenty a závery uzavrieť do troch okruhov (*cycles*) vybavených dynamickými linkmi, a teda umožňujúcimi preskakovať medzi textami vloženými do každej z troch oblastí, aby ďalej mohli ponúkať čiastočne generované obsahy. Ako sa ukázalo, digitálny formát HTML – nody a linky – znemožňoval argumentačno-faktografické závery do takej miery, že ohrozoval naplánovanú koncepciu argumentácie.

Problematickým sa teda ukázalo dosiahnuť optimálnu difúziu formy a obsahu, lebo rizomatická štruktúra textu a s ňou spojená fragmentarizácia znemožňovali dodržiavať argumentačný poriadok a navigácia po hypertexte komplikovala sledovanie vzťahov medzi faktami (umiestnenými v jednom pilieri/okruhu – *cycle*) a argumentáciami (v druhom pilieri/okruhu – *cycle*). Navyše formát HTML

a navigácia cez Flash sa stále vníma ako formát s neustálenou recepčnou tradíciou, čo môže byť zodpovedné nielen za znejasňovanie záverov a znižovanie hodnoty argumentácie, ale navyše môže dostať autora do podozrenia, že nie je ochotný prebrať zodpovednosť za prezentovaný obsah akademickej publikácie.

Autori hypertextovej fikcie rýchlo pochopili, že namiesto rozprávania – sujetu – musia využívať najmä dynamiku sledu udalostí a rozprávanie je potrebné rozbiť na *cycle*, nody a linky.

Mediálne (softvérové) aspekty a vizuálne aspekty napriek tomu, že sa v koncepcii kybertextu (a ergodickej literatúry), čiže na fundamentálnej úrovni interakcie medzi *textonmi* a *scriptonmi*, stretávajú, predsa majú širší záber a vytvárajú diferencované vetvy skúmania a reflektovania pôsobnosti nových médií v široko chápanej kultúre (od počítačového umenia, elektronickej literatúry cez empirické bádania ľudskej prirodzenosti, participovanie programovateľných médií na súčasných vedách až po participovanie nových médií na procese edukácie či digitálnej podoby vied o umení, teda aj o literatúre).[2] A to viditeľne na monitore alebo počuteľne cez počítačový reproduktor. Avšak sú reflektované v paralelných módoch, ešte stále ako autonómne aspekty toho istého javu. Myslím si však, že to nie je opodstatnené, a občas je vhodné premostiť poznatky a postrehy.

Príčiny pomerne dlhého nezáujmu v našom regióne o koncepciu ergodickej literatúry možno nepochybne hľadať v jej interdisciplinárnej povahe, ako i v niektorých jej východiskách, ako napríklad v typológii textu, ktorá berie do úvahy aj „texty", ktoré môžu vznikať iba potenciálne (nezávisle od druhu média). Po prvé, ide tu nielen o deklarovanú interdisciplinaritu, o inovatívne či podnetné využite vzdialených disciplín (toto už bolo), ale aj o namierenie bádateľského záujmu na dovtedy slabo uchopovaný (uchopiteľný) fragment re-

2 Softvérové aspekty ako napríklad poetika kódu (presnejšie povedané zasahovanie do kódu alebo vypracovanie špecificky nasmerovaného programu – aplikácií) treba odlíšiť od vizuálnych aspektov. A to napriek tomu, že aj softvérové zásahy, aktivity sú napokon viditeľné na monitore alebo počuteľné cez počítačový reproduktor.

ality, akým sa stávali počítačové hry podliehajúce prudkej evolúcii. Literárne témy, pretexty, podobne ako v prípade rozhlasu a divadla (Hopfinger 2010), sa síce zapracovali do poľa bádania literatúry, avšak poľská literárnovedná tradícia preferovala skúmanie týchto javov v rámci problematiky adaptácie. Tá bola známa nielen z oblasti rétoriky a poetiky, ale napríklad aj z koncepcií literárnej komparatistiky (Markiewicz, Balcerzan). Literárna veda sa totiž doteraz zaujímala len o už existujúce texty, hoci niektoré pokusy o chápanie textov, genologických hybridov, ako jednorazových, vznikajúcich *ad hoc* v procese písania, by bolo možné uznať ako istý druh propedeutiky uvažovania o potenciálnych textoch. Avšak s tým, že jedinečnosť literatúry podľahne, ako predpokladá Derek Attridge, novým dohodám medzi čitateľom a autorom (Attridge 2007, 16). V rámci literárneho výskumu určite nepatria medzi štandardné riešenia štatistické metódy alebo spracovávanie údajov metódami počítačových výpočtových programov, ktoré neslúžia na vyhotovenie konečného výsledku, čiže riešenia nastoleného problému (ako sa to očakávalo od počítačových výskumov realizovaných na začiatku druhej polovice 20. storočia a zameraných napríklad na jazyk alebo štylistiku textov). Tieto výskumy pomocou výpočtových metód potvrdzovali isté postrehy (viditeľné voľným okom filológa), ale predstavujú iba jedno z prechodných štádií vedeckého výskumu. Pomáhajú napríklad len definovať (trivializujúc!) isté údaje alebo stále funkcie, ktoré sa stávajú základom ďalších výskumov, interpretácie, konceptualizácie v závislosti od predmetu konkrétnej disciplíny a stanovenej tézy alebo konkrétnych prípadov. Tieto metódy nepochybne vznikli vďaka možnostiam matematizácie predmetu – neustále zdokonaľovaným výpočtovým programom –, ale aj vďaka s nimi spojenej možnosti prehlbovania poznatkov v konkrétnych vedeckých disciplínach (hlavne v exaktných vedách, ale aj v oblasti výskumu živých organizmov). Ako tvrdí propagátorka transdisciplinárnych výskumov Anna Zeidler-Janiszewska (2006), takýto prístup nie je zabíjaním monodisciplinárneho výskumu, ale vychádza zo zdokonalenia a prehĺbenia tohto výskumu.

Kontroverzie môže vyvolávať, a aj vyvoláva, opodstatnenie zrealizovaných aplikácií vypracovaných na pôde exaktných vied, konkrétnych metód a systémov aplikovaných na predmety humanitných vied, ktoré dodatočne umiestňujeme do rámca nestabilných disciplinárnych hraníc (slabá profesionalita, Nycz 2007). Zavedenie nových metód, koncepcií exaktných vied do výskumu humanitných disciplín treba porovnať s obratmi, ktoré sa udiali počas tej fázy interdisciplinárnych riešení, keď sa za „cudzie", „nápomocné telo" považovala napríklad filozofia, jazykoveda, sociológia a tak ďalej. Aplikovanie matematických, štatistických probabilistických modelov (často dodatočne zaťažených kontingenciou – v zmysle možného hraničného riešenia, čo sa pravdepodobne nedá identifikovať s mäkkou hranicou; Vattimo[3]) môže nielen vyvolávať odpor, ale zároveň predstavuje poznávaciu apóriu, ktorú je ťažké prekonať a ktorú znalec jednej disciplíny ani nemá šancu prekonať (využívajúc svoju dobrú vôľu a vedecké nadšenie). Pravdepodobne preto Zeidler-Janiszewska postuluje (po Nicolescuovi a Morinovi) potrebu vypracúvania – takmer kauzálneho – transdisciplinárne zameraného „výskumného poľa", ktoré vzniká „napriek", „skrz" a „nad" disciplínami (Zeidler-Janiszewska 2006,10) a ktoré možno prijímať aj ako pokus o hľadanie pozitívnych odpovedí na katastrofické predpovede postmodernistov. Práve z tejto perspektívy treba chápať koncepciu Aarsethovho kybertextu a v nej navrhnuté koncipovanie ergodickej literatúry (nezávisle od média) v kontexte textu, hypertextu a kybertextu ako diferencovaných vzťahov medzi užívateľom a čitateľom a konkrétnym typom textu (Aarseth 1997).

Aarsethova koncepcia je istým druhom odpovede na práce vznikajúce v atmosfére skorších diskusií okolo hypertextov prezentovaných ako realizácia očakávaní dekonštruktivistov v otázke fragmentárnosti textov, v ktorých podľa neho problematika komunikácie v nových médiách nebola ani primerane nastolená, ani vyriešená. Kritizoval nielen modely komunikácie – lineárnu štrukturalistickú

3 „Mäkká hranica" definuje nestabilitu hranice medzi skutočnosťou a predstavivosťou/predstavou.

koncepciu, jej dekonštrukciu, redukcionalistickú filozofiu mediálnej komunikácie McLuhana alebo pokusy o diverzifikáciu typológie médií (Bordewijk, van Kaam, 1986: Ziegfeld) –, ale aj interaktivitu ponorenú v mýtoch či nelinearitu hypertextov a zneužívanie opozície medzi tlačeným a digitálnym textom. Bádateľ tvrdí, že nielen možnosti nového média rozhodujú o modeli komunikácie, ale dôležitejšie sú skôr (nové) typy textov, ktoré môžu vznikať v rozličných textových médiách a ovplyvňovať model komunikácie. A preto definuje text ako každý predmet (text, hypertext, počítačový program, počítačová hra), ktorého základnou úlohou je prenášanie verbálnej informácie (Aarseth, 62). Z toho vyvodzuje závery: po prvé, že text nemôže fungovať nezávisle od určitého materiálneho média, ktoré determinuje jeho vzťahy s užívateľom; po druhé, že text nie je rovnocenný s prenášanou informáciou. Textová informácia je totiž sled znakov, ktorého význam môže (ale nemusí) užívateľ prijímať ako zmysluplný (Aarseth 1997, 62). Keď vezmeme do úvahy materiálnosť (v schémach informačného toku, v štruktúre internetu je používaný pojem fyzický nosič, ktorý do výskumov digitálneho rozprávania vniesol aspekt tzv. materiálnosti textu), médium prináša rozlíšenie na prúd znakov, ktoré (na obrazovke) vidí užívateľ (*scriptony*) a na prúd znakov, ktoré existujú v texte (*textony*), pričom tieto prúdy sa vždy nezhodujú. A ukazuje to na príklade *Cent mille milliards de poémes* R. Queneaua, v ktorom užívateľ „stroja na sonety" môže zo 140 *textonov* (básní) zložiť 100 miliónov *scriptonov*. Vzťahy medzi oboma prúdmi znakov dodatočne podriaďuje pôsobeniu prenosovej funkcie (tu filológ musí konzultovať s matematikom, či možno tieto funkcie porovnať so stabilitou invariantných funkcií uvedených na uchopenie tranzitivity transferu v ergodických systémoch), t. j. mechanizmu, ktorý odhaľuje alebo generuje *scriptony* z *textonov*. *Scriptony* nestotožňuje s tým, čo čitateľ/užívateľ číta, ale skôr s tým, čo číta tzv. ideálny alebo najviac očakávaný čitateľ pokračujúci v texte s lineárnou štruktúrou (Aarseth 1997, 62). Nasledovníci jeho výskumov dodatočne predpokladajú, že ideálny čitateľ rozoznáva nielen znaky na obrazovke, ale aj textovú podobu programu, ktorý im predchádzal.

Pre uvažovanie o ergodickej literatúre je závažný nielen pojem hypertext, na ktorého opis sa využili pojmy lexia (Barthes), hypertext (Gennett), rizomatická štruktúra (Deleuze, Guattari), ale hlavne kybertext, ktorý Aarseth klasifikuje ako nadradený nad hypertextom. Základným pojmom pre nich však zostáva pojem textu, o ktorom Aarseth tvrdí, že jeho význam prijíma ako „bližšie filologickému (alebo pozorovateľnému) dielu než v prípade poštrukturálnej (alebo metafyzickej) galaxie označujúcich (prvkov). A hoci význam sa spája s oboma, je zároveň drasticky rozdielny. Namiesto chápania textu ako sledu označujúcich prvkov, ako to robia lingvisti alebo semiotici, ja používam toto slovo na opísanie celého spektra javov (krátke poetické texty, počítačové programy, počítačové hry, databáza). Ako indikuje predpona kyber-, text sa tu vníma ako stroj – nie v metaforickom zmysle, ale ako „mechanické zariadenie na vyrábanie a spotrebovanie verbálnych signálov" (Aarseth, 20). Ak sa text „deje" medzi tromi elementmi, z ktorých jeden možno predstaviť iba vo vzťahu k ďalším dvom: strojom (materiálnym nosičom), súborom slov a operátorom, vtedy by na jeho chápanie mohol byť produktívny: po prvé, pokus opísať túto udalosť, chápanú napríklad ako „stretnutie s textom"; po druhé ako „udalosť" chápaná procesuálne, ako to robí diskurz o súčasnom umení (napr. Leichte, Morawski); po tretie, ako kultúrna prax (k čomu nabáda Manovich) v kontexte elektronických médií.

Avšak Aarseth predpokladá, že kybertext je hlavne perspektívou opisovania a výskumu komunikačných stratégií dynamických textov (tú dynamiku poníma o. i. pomocou niekoľkých funkcií, ktorým podliehajú *textony*), kybertexty majú totiž takú špecifickú štruktúru, ktorá umožňuje čitateľovi rozhodovať o tom, kedy ukončí čítanie a aký bude jeho podba (ohradzuje sa proti zamieňaniu tohto prístupu s „*tmesis*", ako ho opísal Barthes). Ide napríklad o čítanie jedného textu skrz iný text, nepredvídateľný kontext čítania, polemiky, pohlcovanie jedného textu iným textom. Okrem toho tvrdí, že aj keď kybertexty nie sú naratívnymi textami, ale odlišnými literárnymi útvarmi, ktoré sa riadia odlišnými súbormi pravidiel, v menšej alebo

väčšej miere si zachovávajú určité aspekty narativity, ktoré sa dajú nájsť v iných, nenaratívnych literárnych formách. V tomto prípade nemožno nasledovať predstavu čistých, jednoducho odlíšiteľných žánrov. Namiesto toho možno použiť predstavu „doplňujúcich sa žánrových stôp, v ktorých sa rôznorodé typy budú javiť ako hybridy so zložitou štruktúrou. Možno vďaka skúmaniu kybertextov a pokusom o odhaľovanie ich rozprávačských variánt získame nové indície, ktoré nám pomôžu pochopiť, čo je príbeh, rozprávanie alebo čítanie." (Aarseth 1997, 18).

Ťažko odolať natískajúcej sa v tejto súvislosti analógii s koncepciou prvej vlny kognitívnych výskumov hľadajúcich univerzálne, „prirodzené" pravidlá rozprávania či narácie. Avšak Aarsethov prístup je úplne iný. Predpokladá totiž, že literárne útvary sa dajú skúmať ako ergodické systémy, t. j. také, ktorých vlastnosti (napríklad po uplynutí určitého času alebo za opakovaných okolností) sa dajú opísať (stochasticky a probabilisticky) na základe jedného „merania". Za takéto „meranie" môžeme pokladať Aarsethov experiment s preskúmaním množiny kybertextov. Zozbierané dáta sa týkajú údajov spojených s analyzovaním prenosovej funkcie prúdu *textonov* na *scriptony*. Z hľadiska technológie je to dôležitá vec pre vývoj osobných počítačov, a síce vytvorenie softvéru, ktorý sprostredkuje nejaký model vizualizácie niektorého či niektorých aspektov spracúvaných alebo uložených na hard disku dát/údajov/informácií (napríklad vizualizácia *textonov* v podobe *scriptonov*).

Pokiaľ počítače slúžili informatikom len na riešenie konkrétnych úloh („zastupovanie človeka pri vykonávaní jednoduchých úkonov, ktoré treba veľakrát opakovať"), počítačové vizualizácie neboli nutnosťou. Mohlo sa zdať, že ide o približovanie počítačov komerčným používateľom. Asi preto boli tieto aplikácie v istom čase súčasťou obligátnych počítačových aplikácií (Microsoft Office) a obyčajným používateľom osobných počítačov poskytovali detinskú radosť z „nadobudnutých IT zručností". Najčastejšie išlo o vizualizáciu hudby, čiže v podstate o transponovanie dát hudobného záznamu do ľubovoľnej (podľa konkrétnej aplikácie) vizuálnej podoby alebo inak

povedané generovanie jeho vizualizácie z dát hudobného záznamu. Vizualizácie získali obľubu v powerpointových prezentáciách a rozličných spracovaniach počítačových dát. Zásobovanie počítačových programov v aplikáciách, ktoré umožňovali transponovanie dát do rôznych grafov, patrilo občas skôr k obchodným stratégiám producentov softvérov než k opodstatneným potrebám ich používateľov. Diseminácia grafov do prezentovania výsledkov konkrétnych prác bádateľov rôznych disciplín často nebola príhodná či opodstatnená alebo grafy neboli náležite interpretované; išlo o to, že spôsob usporiadania dát na hard disku a ich prepojenie s vizualizáciou na monitore počítača nemuselo byť totožné s tým, ako proces skúmania (čiže aj usporiadanie dát) v skutočnosti konceptualizoval bádateľ. Postupy riešenia úlohy, ako napríklad empirické skúmanie, a s nimi spojené mentálne predstavy nie sú totožné s riešením vo virtuálnej realite (na softvérovej úrovni).

Neskôr však vizualizácie začali participovať na riešení bádateľských úloh vo viacerých disciplínach (dnes je skôr náročnejšie poukázať nie na takú disciplínu, ktorá používa vizualizácie, ale skôr na takú, ktorá vizualizácie nepoužíva); dokonca rôzne vedecké fotografie, s ktorými sa stretávame na internetových prehliadačoch alebo aj v lekárskych ordináciách, sú vizualizáciami dát zozbieraných napríklad vďaka magnetickej rezonancii alebo prostredníctvom iných vĺn, ktoré prenikajú do konkrétnych štruktúrovaných entít alebo narážajú na ich odpor. A napokon vizualizácie pomáhajú spravovať enormne veľké súbory dát, veľké množstvá súborov. Napríklad vizuálne mapy a ich spravovanie a opakované použitie už nie sú jednoduchou vizualizáciou toho, ako a čo je uložené na hard disku, ale participujú na spôsobe ich ukladania a opakovaného používania – Ted Nelson on ZigZag data structure (https://www.youtube.com/watch?v=WEj9vqVvHPc).

Typológiu diverzifikácie textových médií vykonal Aarseth na základe výskumu vyše tridsiatich textových objektov od I-ťingu cez *Moby Dicka* Hermana Melvillea, *Composition No. 1* Marca Saportu, cez hypertext Michaela Joycea *Afternoon* až po inštalácie Jenny

Holzer a počítačové hry (*Adventure* Willa Crowthera, D. Woods, MUD1). Vďaka kombinovaniu šiestich charakteristík mechanizmu prenosu – a priradených hodnôt jeden až štyri (1. dynamika: statickosť, IDT, TDT, 2. určitosť: neurčitosť, 3. trvanie prístupu: obmedzené, neobmedzené, 4. prístup: náhodný, kontrolovaný, 5. prepojenia: explicitné, závislé, žiadne, 6. funkcie užívateľa: exploračná, konfiguračná, interpretačná, textonická) – vytvoril Aarseth 576 možných kombinácií, 6 funkcií a ich hodnôt (1 – 4), ktoré nazval multidimenzionálny priestor. Tento typologický model umožňuje určiť profil každého textu, ktorý patrí do Aarsethovej klasifikácie (napríklad statický, s možnosťou určitosti a pod.). Po podrobení tohto priestoru (možných kombinácií) statickej korešpondenčnej analýze (využívajúcej možnosti zjednodušených máp spracovaných pomocou priestorovej geometrie, tzn. podriadením získaných údajov konkrétnym, na to určeným počítačovým programom) získal Aarseth ako výsledok zmatematizovanej analýzy dve umelé osi s dvojitou dimenziou, ktoré zohľadňujú vlastnosti každého textu a všetky kategórie (spomenutých 6 premenných).

Na základe analýzy priestorového rozloženia skúmaných textov Aarseth definoval ergodický text ako takú kombináciu, v ktorej má funkcia užívateľa okrem interpretačnej aspoň jednu ďalšiu hodnotu (exploratívnu, konfiguračnú, textonickú). Prezentovanú schému vzťahov medzi užívateľom (hodnoty používania textu) a ostatnými elementmi koncepcie chápe fínsky bádateľ už nie ako náhodnú (arbitrárnu), ale zámernú schematizáciu kybernetického uzla toku informácií medzi textovým elementom a užívateľom, v ktorom informácia prúdi v od textu k užívateľovi (interpretácia) a späť (s použitím jednej alebo niekoľkých hodnôt premennej užívateľa). Stála cirkulácia signalizovaná týmto spôsobom je predmetom podrobnejších výskumov. Následne Aarseth vysvetľuje pojem ergodický ako prácu a cestu (modelové zjednodušenie na dva rozmery), t. j. ako istý druh energie, ktorú musí užívateľ vydať, aby bola akcia – rituál použitia textového objektu – úspešná (verzus nepodarená stratégia). Stála energia prúdiaca vo vzťahoch medzi užívateľom a textovým

objektom (istá predstava ideálneho čitateľa), symbolicky uchopená v práci a ceste, umožňuje opätovnú analógiu s tzv. ergodickými systémami (s vedomím nadhodnotenia tohto segmentu Aarsethovej koncepcie). V nich totiž časovo a priestorovo vzdialené realizácie (určitého javu, napríklad elektrického signálu) možno probabilisticky predvídať na základe jedného merania. V Aarsethovom modeli je to určite preskúmanie vyše tridsiatich textových objektov, ktoré uznal za postačujúce na skúmanie doterajších i budúcich realizácií (kybertextov, ktoré nie sú iba závislé od konkrétneho média, v ktorom vznikli). To znamená, diverzifikácií textových médií v podobe typológie multidimenzionálnych textových objektov.

Čo prináša Aarsethova koncepcia do literárnej vedy?

Aarsethova koncepcia usmerňuje diskusie o textualite na úrovni metatextových a softvérových úvah o koncepciách, modeloch, čiže približuje diskurz pravidlám exaktných vied alebo, ako to nazýva Popper, uvádza aspekt scientizmu (ktorý sám prijímal s pohŕdaním) a zároveň iba na prvý pohľad odsúva na vedľajšiu koľaj tradične chápanú interpretáciu textu (napr. naviazanú na *close reading*). Najdôležitejším sa totiž stáva proces „cirkulácie komunikátov", ktorého imanentnou časťou je inovovaná interpretácia. Ten otvára perspektívu skúmania ergodickej literatúry smerom k antropológii kultúry alebo, všeobecnejšie, k perspektíve procesuálnosti (vrátane predstavy znaku nie ako daného či arbitrárneho, ale znaku, ktorý vzniká procesuálne, ako to neskôr pomenoval Bootz). Prenosové funkcie ergodickej literatúry definované Aarsethom sa implicitne viažu s charakteristikami hypermediálnej/virtuálnej komunikácie (interaktivita, imerzia a pod.), avšak uvádzanie istého druhu mentálnych a fyzických kombinácií (práca s myšou, stláčanie tlačidiel), činností čitateľa, t. j. „práce a cesty", nie je v literárnovednej tradícii jednoznačne a jasne určené, spájajú sa s ňou skôr iné, možno príbuzné (Werszowiec-Płażowski, Suwara 2013) predstavy (koncepcie, trópy, konkretizácie, nedourčené miesta). V tejto otázke sa zdá byť zásadná samotná koncepcia textu v kybernetických systémoch, ktorá nepochybne čoraz intenzívnejšie podlieha diskusii o jej „substanciálnom pokĺznutí" (Mirzeoff 1998, 88) alebo zapletení do aspektov vizuality.

Aarseth sa zastavuje v polovici cesty, z jednej strany problematizuje radikálnu odlišnosť tlačených a digitálnych textov, z druhej strany neprijíma za „prirodzenú" tradičnú ontológiu diela/textových objektov, ale jej hybridnú verziu v podobe „cirkulácie komunikátov", ktorej konceptualizácie ponechal na svojich nasledovníkov. V kontexte predstavenej problematiky je jedna vec istá: názory (nielen) slovenských literárnych vedcov na autonómnosť procesu písania literárnych textov vo vzťahu k médiám podliehajú (resp. budú pod-

liehať) spolu s používaním nových, programovateľných médií (evolučnej?) zmene.

Aarseth sa zaslúžil o rozšírenie poľa literatúry o performanciu, happening, *ready-made*, intelektualizáciu umenia, ktorej najnovšou tendenciou je hybridizácia textu a obrazu, priberanie audiovizuálneho umenia a podobne (Miller 2014). A po druhé, je tu osvojovanie/domestifikácia softvéru v oblasti skúmania literatúry. Tento krok umožňuje nielen inovovať perspektívu nazerania na reflektovanie literatúry, respektíve včleňuje ju do poľa nielen literárnych výskumov, ale do rámca disciplín, ktoré v rôznej miere využívajú dizajnované softvéry, čo môžeme chápať ako smerovanie k digitálnej humanistike.

6

Archeológia médií alebo Formy hypermediálneho artefaktu

Príklad: powerpointová prezentácia

Ak prijmeme názor, že našu ikonosféru vytvárajú aj „problematické“ obrazy, ktoré nielenže napodobňujú skutočnosť, ale tiež participujú na vývoji diskurzívnej tradície a rovnako na „obsahoch zdieľanej informácie“, potom tu vyvstáva zaujímavá otázka: Ako súčasná kultúra organizuje vizualizované obsahy a akým spôsobom sa zapája do relevantných diskurzov (spoločenských, politických, umenovedných a pod.)?

V danej súvislosti sa podnetným javí skúmanie niektorých otázok spojených s používaním „kultového“ programu powerpointových (PP) prezentácií, pertraktovaných odborníkmi v duchu vizuálnej komunikácie. Do kultúrnej praxe prenikol spôsob redukovania informácií do ťažiskových bodov, ktoré prezentujúci vkladá do hotových šablón a formátov (*templates*) a ktoré program následne spracuje do súvislej prezentácie. Ako je teda možné, že tieto softvérové obmedzenia, vopred určujúce systém organizácie informácií, neochránili powerpointové prezentácie pred invenčným a tvorivým využitím prináležiacim skôr umeniu, čiže pred kultúrnou konvergenciou?

Napriek veľkej frekvencii powerpointových prezentácií v súčasnej pretechnizovanej spoločnosti však disciplíny, ktoré sa zaoberajú žánrovými podobami jazykových prejavov (resp. textu), zatiaľ o PowerPoint záujem neprejavujú. Predovšetkým preto, že dodnes nie sú dostatočne definované a opísané dôvody na uvažovanie o PowerPointe v rámci genologických typológií. Hlavnou prekážkou je nielen tematický a disciplinárny rozptyl prezentácií či smerovanie k neliterárnym žánrom alebo k žánrom vytvoreným *ad hoc* – jednorazovým –, ale aj samotné postavenie textu v rámci prezentácie, čiže v elektronickom multimediálnom prostredí. Intermediálne kooperovanie textu s ďalšími komunikačnými prostriedkami na jednej strane odhaľuje ich vzájomnú odlišnosť a odcudzenosť (Crystal 2001, 48), na druhej strane ho situuje do spoločne vytváraného mediálneho priestoru, v ktorom je jeho pozícia neistá a prob-

lematizovaná rozličnými aspektmi neverbálnej (vizuálnej, sluchovej, gestickej, emocionálnej) komunikácie. Žánrové podoby komunikácie vytváranej v multimediálnom prostredí neustále podliehajú modifikovaniu jej aktérmi (účastníkmi komunikácie, vývojom softvérov, využívaním webu, jazykovými a vizuálnymi formami komunikácie). V prípade prednášky spojenej s powerpointovou prezentáciou ide o hybridizáciu rečového prejavu s textovo-vizuálnou (grafickou) formou (slajdy), ktorá znižuje (?) nároky na argumentáciu a do popredia stavia „účinnosť" pôsobenia obrazu, mimických gest, zvuku hlasu. V dôsledku toho sa tradičná prednáška, tak z perspektívy autora, ako aj poslucháča približuje k (multimediálnej) eseji. Z hľadiska grafických možností počítačového monitora a náročnosti na vizuálnu percepciu sú powerpointové prezentácie hodnotené ako málo zaujímavé, lebo nedostatočne zamestnávajú, a teda nevyužívajú zrakovo-mozgové kapacity prijímateľa.

Táto slabina powerpointových prezentácií sa však javí ako priestor oslobodzujúci od tlaku jednosmerného usporiadania informácií, cez ktorý môžu prenikať aj informácie percipované ďalšími zmyslami, a to je už len „na krok" od využitia powerpointových prezentácií ako média, ktoré je nielen materiálom na umeleckú tvorivosť, ale zároveň je aj performatívnym médiom (Orit Gat, internet).

PowerPoint je „nástroj“

PowerPoint (*easy-to-use presentation*) program je od roku 1990 štandardnou súčasťou balíka Microsoft Office. V roku 1984 ho vytvoril Bob Gaskins a následne aj Dennis Austin a stále sa zdokonaľuje na základe inovácií poskytovaných programami PP.1, PP.2, PP.3, v ktorých možno pridávať do prezentácie obrázky, fragmenty videozáznamov, filmov, hudby a možno ho následne uložiť na CD-ROM. Podľa spoločnosti Microsoft (v r. 2005) každý deň prebiehalo po celom svete viac ako 30 miliónov prezentácií (Byrne 2011).

Nevieme síce, aký podiel na tomto množstve pripadal na prezentácie v oblasti obchodu, v administratívnych štruktúrach, v školstve, vo výskume alebo v armáde či na Web 2.0. stránkach rôznych inštitúcií alebo individuálnych používateľov. No práve frekventovanosť a všeobecná prítomnosť PowerPointu vyvolala kritiku a nevôľu. Objavili sa hlasy o „zneužívaní“ tohto nástroja alebo aj o „zneužívaní“ komunikačných situácií týmto nástrojom (opakovane v americkej tlači: *PowerPoint makes you stupid*).

Programom PowerPoint reagovali jeho autori na objednávku vytvoriť nenáročný nástroj na zdieľanie takých informácií, pre ktoré je vizualizácia nutnou (alebo argumentáciu sprehľadňujúcou) súčasťou. Odkedy je však PowerPoint súčasťou štandardnej softvérovej výbavy, patrí medzi nástroje, ktoré musíme používať, ak chceme obstáť v profesionálnej konkurencii. Rozšírené používanie PowerPointu je totiž aj jednou z reakcií na výzvy zo strany kultúry technologických inovácií, potvrdzuje, že sme schopní ju využívať v profesionálnom procese práce, je dôkazom profesionálnej flexibility. Ponúka príležitosť na demonštrovanie dispozícií na rozširovanie a dopĺňanie pracovných zručností (Barney 2008, 23) o ich digitálnu – počítačovú podobu.

Zručnosti používania PowerPointu sme sledovali primárne na základe prednášok – prezentácií –, ktoré sa uskutočnili v priebehu posledných rokov v rámci projektu Zahraničné prednášky na pôde Ústavu svetovej literatúry SAV. Na základe tejto materiálovej

bázy, rozšírenej o empirické pozorovanie/používanie PowerPointu na webových sieťach, možno pragmaticky zatriediť powerpointové prezentácie do troch skupín:

1. **Podporné.** Fungujú pre prednášajúceho ako doplnok obsiahlejšieho rečového prejavu – obvykle vizuálne percipované sekvencie nasledujúce za sebou majú podobu jednotlivých viet (plné, eliptické, nedokončené), citácií alebo sentencií, ktoré na princípe *pars pro toto* prezentujú obsah rečového prejavu, ktorý je takto kondenzovaný. Často sa autor snaží o to, aby bol úderný ako propagandistické alebo reklamné heslá na plagáte. Textové fragmenty (*sleep*) stimulujú pamäť prednášajúceho. Obrázkové prílohy a grafické znázornenia plnia navyše úlohu vizualizácie alebo ozvláštnenia pertraktovanej problematiky. Poskytujú možnosť usporiadať vystúpenie v závislosti od časových a tematických limitov. Obvykle sú to prezentácie lineárne (PowerPoint 97 umožňuje už aj hypertextové odskoky na externé linky). Z hľadiska percepcie prijímateľom sú najbližšie tradičnej univerzitnej prednáške, v ktorej sa do popredia dostáva naračná situácia „tu a teraz". Pre príjemcu sú také prezentácie bez súčasnej aktivity prednášateľa nejasné a blokujú proces pochopenia odkazu – *message*, pôsobia ako vynulovanie média: buď sú zavádzajúce, alebo priveľmi zjednodušujú. Všetky tieto úskalia formátu spustili vlnu kritiky sprevádzanú obvinením zo znižovania inteligencie poslucháča.
2. **Samostatné – hypermediálne a multimediálne.** Informačné nasýtenie a logická i problémová postupnosť (stratégia komponovania) a koherencia dovoľujú prijímateľovi sledovať takéto projekty samostatne, bez fyzickej prítomnosti autora a jeho rečového prejavu (napr. PowerPoint na YouTube, prednášky na www.org., audiovizuálne prílohy časopisov a pod.). Navyše sú rozšírené o možnosť čítania, pozerania (fotografie, grafy) a počúvania (audiovizuálne fragmenty) a v doplneniach – odporúčaných v odskokoch – rozširujú textovú verziu prezentácie o hypermediálne odkazy (umiestnené v internetovej sieti).

Takáto forma PowerPointu, kde textový prejav dopĺňajú hypermediálne linky (odskoky) alebo je scelený do prezentácie častí verbalizovanej informácie (textu) spolu s grafmi (čiže sprevádzaný rečovým prejavom prednášajúceho), ktoré sa nachádzajú na webových sieťach, má z hľadiska percepcie najbližšie k tradícii samostatného, sústredeného percipovania tlačených textov, ktoré fungujú nezávisle od prítomnosti autora („neskôr a tu“). Pokračovaním takýchto prezentácií sa najnovšie javia napríklad prezentácie článkov pre internetové časopisy vo verzii pripravovanej pre iPady – napríklad *Wired*, *Wprost* a podobne.

3. **Na pokračovanie.** Ide o prezentovanie vytvorenej powerpointovej prezentácie a paralelné realizovanie jazykovej výpovede. Pritom rečový prejav nekopíruje/neopakuje prezentované časti informácií percipovaných zrakom na obrazovke. Prezentujúci/prednášajúci na citácie, rozširujúce argumentácie alebo na dodatočné množstvo informácií premietaných na plátne len odkazuje, poslucháč si ich môže naštudovať neskôr, lebo v čase rečového prejavu „nestíha“ súčasne percipovať výklad a sledovať text či podrobne analyzovať vizuálne prílohy na obrazovke/plátne. Je to chyba koncipovania prezentácie, alebo zámer? Dochádza za týchto okolností k zmiešavaniu podpornej a samostatnej funkcie? Takéto powerpointové prezentácie nie sú účinné z hľadiska momentálneho porozumenia a následnej diskusie, sú však vhodné na študovanie určitej problematiky, respektíve na školenia, predpokladajú opakovaný návrat k PowerPointu („tam a neskôr“) ako základu akademického či vedeckého videa, ako vizuálnej formy publikovania akademických poznatkov.

Prezentácia v PowerPointe: cross-mediálny nástroj

Štandardný powerpointový obrázok, slajd, obsahuje jazykové a vizuálne elementy, ktoré pre poslucháčov môže komentovať moderátor (autor). Ide teda o komunikačnú situáciu, ktorú primárne umožňujú technické zariadenia. PowerPoint je totiž vyhotovený pomocou počítača, je prezentovaný cez počítač alebo počítačovú sieť, alebo internetové prehliadače (*Web browsers*). Rečový (alebo audio) prejav, čiže sprevádzanie poslucháčov po častiach PowerPointu môže byť sekundárny, ale jeho úloha v správnom fungovaní komunikácie cez PowerPoint je napriek častému podceňovaniu významná a dôležitá.

PowerPoint môže byť pre prijímateľa prístupný v podobe „živej" prezentácie (v rámci konferenčnej komunikácie, obchodných a spoločenských stretnutí) alebo ako súčasť vnútroinštitucionálnej CMC komunikácie (*Computer-Mediated-Communication*) v štátnej administratíve, v armáde, vo firmách, vo výskume (dopĺňané e-mailovou korešpondenciou o obsahu a kontextoch PowerPointu), a teda ako súčasť procesov riadenia či internetovej (hypermediálnej) komunikácie.

V každom z týchto prípadov autor rieši otázku čo? ako? (a komu?) bude prezentovať a aký výsledok komunikácie mieni dosiahnuť. V týchto súvislostiach musí urobiť niekoľko rozhodnutí, a síce: ktoré informácie uchopí v jazykovej a ktoré vo vizuálnej podobe; ktoré sformuluje len „predbežne", aby zaistili postupnosť prezentovanej problematiky, a dodatočne ich „dotvorí" a vysvetlí v reálnom čase priebehu prezentácie (rečového prejavu); respektíve ktoré informácie uchopí v zhutnených vetách (najčastejšie ide o citácie, sentencie, bibliografické údaje, štatistické údaje a pod.). Ďalej sleduje, nakoľko sa budú textové, vizuálne a komentované časti informácií v intersemiotickom, elektronickom diskurze vzájomne duplikovať (čiže odlišné semiotické kódy budú opakovať tie isté časti informácií), doplňovať (samostatné časti budú autonómne substituovať senzibilnú alebo inteligibilnú realitu) či vzájomne interagovať, prípadne, ktorý z použitých semiotických kódov – a príslušného média – bude privilegovaný alebo či dopredu nebude privilegovaný žiaden.

Nepochybne ide o „nový“ jav dizajnovania súčasnej sociálnej komunikácie, ba o kultivovanie citlivosti na dizajn, čo pokladá Daniel Pink za prostriedok na ovplyvňovanie a postupné zlepšovanie nášho sveta (Pink 2006). Ide teda o stratégiu voľby množstva a proporcií informácií, o zručnosti „jednoduchého používania“ viacerých semiotických kódov a o možnosti apelovania na viaceré druhy poslucháčovej inteligencie (napríklad vizuálnej, kognitívnej a pod.), respektíve gramotnosti (napríklad *screen literacy*). Viacerí bádatelia upozorňujú v tejto súvislosti na nevyhnutnosť skúmania komplikovanej križovatky počítačových a telekomunikačných technológií s umením či manažmentom nielen z perspektívy počítačovej vedy, ale aj z hľadiska spoločenských a humanitných vied. Reflektovanie len z pohľadu technológie nedokáže totiž dostatočne prehodnotiť jej potenciál a ohrozenia, ktoré vznikajú pri aplikovaní IT na „ľudský faktor“ (Kluszczyński 2005).

A napokon ide o kombinované využívanie počítačových softvérov PowerPointu s rečovým prejavom, ktoré v porovnaní s jedným komunikačným kanálom akoby sľubovalo „pridanú hodnotu“, pretože sa zakladá na možnostiach presúvania komunikácie z jedného semiotického kódu do iného – t. j. prechádzania informácie/informácií naprieč médiami –, a teda o kumulovanie významovej hodnoty komunikácie. Napriek tomu (alebo práve preto) PowerPoint ako jazykovo-vizuálny formát podlieha kritike ako nespoľahlivý komunikačný nástroj.

Aký pôsobivý PowerPoint!

Posilňovanie úlohy a významu zobrazovacích prostriedkov a vizualizácií v súčasnej kultúre sprevádza okrem pozitívnej reflexie a nadšenia (vizuálny obrat, imagológia) aj opačný postoj (okularofóbia) a v súvislosti s PowerPointom má niekoľko dôvodov a opodstatnení. Najčastejšie výhrady sa týkajú vzťahov medzi „predpokladaným", „očakávaným" obsahom prezentácie a jeho znázornením alebo nepomeru medzi obsahom a prepracovanosťou vizuálnej stránky (na čo nabáda výbava softvéru a napríklad aj série obrázkov prístupných vo vyhľadávači Google či spracovaných powerpointových prezentácií ponúkaných profesionálnymi firmami), ba dokonca obavy, že samotným procesom prezentácie sa autor snaží nahradiť neprítomnosť obsahu. Prijímateľ nie je vtedy oslovený, ale skôr znechutený a odkaz prezentácie odmieta sledovať či prijímať. (Aj takýmto spôsobom môže dochádzať k „ochladzovaniu" média). Avšak estetická úroveň vizuálnej prepracovanosti prezentácie dáva na jednej strane príležitosť prezentovania aj vedeckých poznatkov v estetickom spracovaní, v čom optimisti vidia približovanie vedy k umeniu. Na druhej strane sa estetika občas javí ako legitímna súčasť výskumu napríklad takej disciplíny, akou je manažment (Dickinson, Neumeier). Lebo podľa názoru Marty Neumeier: ak je proces rozhodovania pre biznis naozaj dôležitý a prezentovanie informácií je jeho súčasťou, tak kvality prezentácie budú tento proces determinovať (Reynolds 2009). V prípade používania PowerPointu na predvedenie v podstate dobre známeho predmetu prijímateľovi alebo pri predstavovaní štruktúry firmy sa objavujú hlasy za prinavrátenie princípov renesančnej estetiky „krásna", čiže zachovania harmónie proporcií, geometrickej symetrie a z nich vyplývajúcej elegantnej jednoduchosti až minimalizmu (napríklad zásada *Lean Management*, Dzidowski 2010, 440). Z toho však netreba usudzovať, že v prípade prezentovania málo známej témy publiku neplatia nároky na estetické spracovanie. Zle spracovaná prezentácia blokuje totiž komunikáciu a znemožňuje odovzdávanie informácií (známy výrok: „*Death by PowerPoint*" – Garry Reynolds, internet).

Kde hľadať rudimentárne predpoklady pôsobenia PowerPointu

V kontexte estetiky a prezentácie (v slovníkovom význame prednesenie, predvedenie, odovzdanie) vedeckých, technických či iných (sociálnych) poznatkov treba podotknúť, že očakávania a podoby estetických zážitkov navodených prezentáciou sú odlišné od vedeckých poznatkov vnímaných ako esteticky hodnotné – ako „krásno". A preto ich treba analyticky rozlišovať. A to napriek presvedčeniu, že matematické objavy sú aj krásne (Mészárosová 2010).

Ak však nechceme predstavu zbližovania vedy s umením zatracovať, natíska sa otázka, čo je blízke (spoločné) pre skúsenosť umeleckého, estetického zážitku a zážitku krásy v exaktných vedách? Zdá sa, že argument pociťovania slasti z objavovania, ako to nastoľuje Mészárosová, nie je dostačujúci, lebo je obmedzený len na dôsledok a nehovorí nič o procese vzniku či o predpokladanom dôvode.

Možno je postreh určitej základnej analógie medzi etapami zážitku vnímania estetických hodnôt literárneho diela a krásy exaktných vied až príliš zjednodušujúci, je však lákavý, lebo ponúka príležitosť uvedomiť si, že predsa len existuje niečo spoločné, aspoň na rudimentárnej úrovni. V obidvoch prípadoch nepôjde iba o samotný fakt vytvorenia diela autorom a nového vedeckého poznatku/objavu vedcom, ale aj o ich recipientov, teóriami komunikácie povedané – o prijímateľov. V prvom prípade pôjde o potrebu expresívnej výpovede, dlho rezervovanej len pre autorov/umelcov a čitateľovi prístupnej len pri obdivovaní umeleckých diel a ich estetických hodnôt. Lenže ako predviedla poľská bádateľka, expresivita je biologicky predurčená, a teda je spoločná pre tvorcu aj prijímateľa. Podľa Jolanty Brach-Czaina (1987, 142–149) sa proces prijímania, používania umeleckého diela skladá z troch etáp: objavovania, adaptácie a expresie. Čitateľ najprv objavuje rôzne miesta a elementy, ktoré si všíma ako výnimočné, necháva ísť svoje uvažovanie smerom, ktorý určujú tie fragmenty a črty diela, ktoré vníma ako najbezprostrednejšie, bezpodmienečne naliehavé. Pozoruje ich, asociuje, odhaduje,

stavia hypotézy, verifikuje. Ide o tvorivé činnosti analýzy, ktoré sa pri interpretácii musia ešte zintenzívniť. Po dokončení týchto činností čitateľ musí nadobudnúť presvedčenie, že dielo ako vonkajškový objekt bolo ním objavené. Až potom prichádza etapa privlastnenia na základe rôznych spôsobov, ktorými si dielo adaptuje pre seba (vysvetľuje si rôzne aspekty cez svoje skúsenosti a zážitky – stotožňuje sa s nimi a svoje skúsenosti vníma na pozadí diela a pod.). Vtedy ho čitateľ vníma tak intenzívne a hlboko, až nadobudne presvedčenie, že sa môže slobodne pohybovať medzi symbolickými formami známymi zo svojho vlastného života a estetickými symbolickými formami literárneho diela a môže ich striedavo používať. A keď môže striedať vlastné poznatky, skúsenosti a presvedčenia s tými objavenými v umeleckom diele, vtedy je pripravený využiť ho ako svoju vlastnú expresivitu. Môže totiž umelecké dielo „čítať" ako svoju vlastnú výpoveď. Ako expresívne vyjadrenie svojej existencie (vo svete).

Zdá sa, že tento načrtnutý fenomenologický model recepcie môže byť relevantný aj pre percipovanie výsledkov tzv. exaktných vied. Aj v rámci nich sa za jedinečnú danosť považuje schopnosť objavovať vedecké princípy či javy. A za biologicky predurčenú sa považuje len schopnosť učiť sa (podľa biosociologického výskumu). Avšak nie je nelogické všimnúť si, že v určitej etape procesu učenia sa je prítomné objavovanie. Totiž učenie sa je aj opakovaním, ktoré prebieha napríklad v procese „čítania" výsledkov prác bádateľov exaktných disciplín. Čitateľ si všíma určité riešenia, sleduje ich postup a môže sa s nimi stotožniť nielen za predpokladu, že im rozumie, ale najmä za predpokladu, že prechádzajúc nimi aktualizuje myšlienkové postupy autora/objaviteľa, a to v krokoch, ktoré sa už aj preňho stávajú zrozumiteľnými, ba jednoduchými. Sú preňho bezpodmienečné, nevyhnutné, samozrejmé a jasné. Objavenie tejto nevyhnutnosti (o ktorej S. Weinsberg tvrdí, že: „I keď je ťažké definovať matematickú krásu vo vedách, za jej nevyhnutné prvky sa považujú jednoduchosť a nevyhnutnosť … Krása, ktorú nachádzame vo fyzikálnych teóriách, sa veľmi podobá kráse niektorých umeleckých diel, v ktorých by sme nechceli zmeniť jedinú notu, jediný ťah štetcom… či

jediný verš.“) je pre čitateľa/používateľa nielen estetickou hodnotou (ako to interpretuje v citovanej práci Mészárosová), ale aj zážitkom „matematickej expresívnosti“. Krásu matematických riešení totiž nevníma každý človek, ale asi každý vníma nasmerovanie na túžbu po jednoduchom a bezpodmienečnom riešení a adaptovanie toho riešenia ako zrozumiteľného, čiže „svojho“ sa zjavne blíži k opisovaným etapám a podmienkam zážitku expresívnej výpovede umelca.

Ide tu o tvorivú, intelektuálnu činnosť, ktorú čitateľ/používateľ môže vykonávať na základe vlastných znalostí skúmanej problematiky. A „čítaný“ postup a riešenie môže uznať za samozrejmé a zvnútornené, čiže také, aké by zvolil aj on. Až vtedy sa sledovaný objav môže pre čitateľa stať jeho „objavovaním“, jeho vyjadrením poznávania sveta. Čo to v súvislosti s prepracovanosťou vizuálnej stránky PowerPointu a organizovaním množstva informácií znamená pre autorov powerpointových prezentácií? Zážitok expresivity sa vzťahuje tak na vizuálne spracovanie, ako aj na logiku voľby a usporiadania prezentovaných bodov, pre ktoré autor hľadá takú údernú (vtipnú) perspektívu, ktorú môžeme metaforicky (v treťom význame *presentation*) dokonale prirovnať k podmienkam maternice prispôsobenej polohe plodu. Je zrejmé, že prezentujúci vie alebo predpokladá, aké sú schopnosti a znalosti publika, a v závislosti od toho sa rozhoduje, čo publiku mieni odovzdať a ako to bude prezentovať. Nezávisle od témy a problematiky tieto podmienky možno uchopiť pomocou takých vyjadrovacích/zobrazovacích prostriedkov, aby aktivity spojené s objavovaním, adaptáciou a expresivitou v poslucháčovi/pozorovateľovi kreatívne rezonovali. Aby si povedal: Takto by som to prezentoval aj ja, to bol môj PowerPoint. Načrtnutá predstava nárokov na powerpointovú prezentáciu je, samozrejme, idealizovaná, je v podstate konštruktom, ktorý sa len občas prakticky realizuje. V dôležitých situáciách autori powerpointových prezentácií zverujú prípravu profesionálnym agentúram. V tejto súvislosti je legendárnou prezentácia Ala Gorea o klimatických zmenách. Profesionalizácia a odhodlanie používať na prezentovanie a zdieľanie vedeckých výsledkov hypermédiá ako protiváhu k textovým pub-

likáciám v printových médiách (konferenčné zborníky, prednášky, odborné časopisy) predstavuje podnetnú iniciatívu za etablovanie akademického videa. Ide v nej najmä o snahu hľadať možnosti na vypracovanie určitého druhu vizuálnej epistemológie ako alternatívy pre diskurzívnu (epistemologickú) tradíciu (Sorensen, Eriksson 2012) a o jej opodstatnenie.

Prečo nepoužívať PowerPoint

Túto otázku navodil štúdiou *PowerPoint Does Rocket Science: Assessing the Quality and Credibility of Technical Reports* (2005) americký bádateľ vizuálnej informácie Edward Tufte (autor *The Visual Display of Quantitative Information*, 1999). Tufte bol členom expertnej vyšetrovacej komisie NASA, ktorá s časovým odstupom (2003) analyzovala technické záznamy katastrofy raketoplánu Challenger (1986). Zápis katastrofy sa uchoval v podobe videozáznamov a technickej dokumentácie, ktorá bola vedená v programe PowerPoint. Komparácia oboch foriem záznamu mala za úlohu rekonštruovať priebeh udalosti a odhaliť príčiny katastrofy. Tufte analyzoval PowerPoint metódou *close reading*, čiže pozorného čítania textu bez zohľadňovania akéhokoľvek kontextu a skúmal, ako formát PowerPointu ovplyvňoval/determinoval štruktúrovanie odkazovanej informácie i jej distribúciu a naopak. Zistil, že PowerPoint pri kontrole štartu Challengera mal z hľadiska usporiadania informácií hierarchizovanú štruktúru (6 informačných úrovní), ktorá nielen kopírovala, ale aj podporovala organizačnú štruktúru NASA a architektúru distribuovania informácií v tejto organizácii. A práve táto štruktúra a stratégia objednávania určitého množstva informácií pre adekvátnu organizačnú úroveň bola zodpovedná za blokovanie postupnosti dôležitých údajov, ktoré sa jednoducho na ceste k rozhodovaciemu centru stratili. PowerPoint ako nástroj usporiadania a segmentovania informácií navyše túto hierarchiu dodatočne podporoval.

V kontexte použiteľnosti PowerPointu ako formátu na spracúvanie kvantitatívnych informácií, ktoré sú imanentnou zložkou technických správ, a nárokov na požadovanú naračnú koherenciu a logický sled argumentácie, zistil Tufte nedostatky prezentácií. Išlo o nedostatočnú precíznosť v procese odovzdávania informácií, neúnosné množstvo perspektív na jednom textovom slajde, čo vylučovalo príležitosť naznačiť ďalšie zjavné súvislosti. Tie sa po ceste sieťou stratili alebo v dôsledku naprogramovanej využiteľnosti plochy slajdu jednotných textových obrázkov boli nejasné, prípadne

žiadne. Argumenty amerického vedca zjavne nasvedčujú tomu, že PowerPoint ako nástroj komunikácie v procese riadenia zlyháva. Na obdobné skúsenosti s používaním powerpointových textových slajdov v hierarchizovanej armádnej štruktúre poukazoval generál americkej armády Stanley A. McChrystal (2010), zasvätený do vojenskej intervencie v Afganistane. Svoj názor na nahustenie informácií a maximalizovanie vizualizácie mnohostupňových analýz uzavrel ironickou poznámkou: „*When we understand that slide, we'll have won the war.*"

Podobne je to v prípade nárokov na precízne spracúvanie dôležitých problémov, ako sú napríklad technické správy. V týchto súvislostiach Tufte odporúča namiesto powerpointových prezentácií používať taký softvérový nástroj, ktorý adekvátne spracuje celý proces dokumentovania a editovania všetkých relevantných elementov: text, tabuľky, grafy, fotografie a technickú či vedeckú notáciu. Pre technickú správu je podľa autora naďalej vhodná tradičná, diskurzívna forma, v ktorej sa do popredia dostáva podrobná – súvislá a nie fragmentárna, torzovitá – argumentácia. Tá nie je ovplyvnená nedostatkom prehodnocovania informácií vynúteného obmedzeným priestorom textu, ktoré sa akoby automaticky dostavuje, keď je autor powerpointovej prezentácie napríklad nútený na každý obrázok napísať stručný názov alebo iným spôsobom umiestniť (obsiahnuť) väčšie množstvo informácií, než ponúka priestor slajdu (navyše slajd premietaný na plátne je pre príjemcu často nečitateľný). Tento jav pozná každý používateľ PowerPointu, keď sa usiluje výstižne uchopiť sekvenciu, alebo aspekt pripravenej látky, a skoordinovať ju s vizuálnym usporiadaním slajdu. Automaticky sa dostaví riešenie v podobe použitia na princípe pars pro toto: výstižnej citácie, maximálnej selekcie dát alebo kontextovo adaptovanej fotografie, alebo vizuálnej asociácie, ktoré nadväzujú na zvolený druh vizualizácie.

A práve tento nepomer medzi kvantitou obsahu a obmedzeným priestorom na jeho vyjadrenie (ktorý v CMC komunikácii môže používaním PowerPointu spôsobiť blokovanie, znehodnotenie komunikácie, a preto sa často dopĺňa e-mailovou korešpondenciou), upozor-

ňuje na fakt, že PowerPoint ako formát digitálnej dokumentácie nie je významovo samostatný a v situácii, keď sa môže len „tvárit" ako médium, ktoré plnohodnotne vystriedalo tlač, komunikačný úspech mu môže poistiť len verbálne moderovanie. Napokon aj Tufte výstižne poznamenáva, že powerpointové prezentácie intenzívnejšie používa moderátor ako poslucháč. Výskum amerického bádateľa na jednej strane dobre vystihuje dôvod, za akých okolností powerpointová prezentácia nie je samostatnou výpoveďou, a preto je skôr súčasťou elektronického diskurzu (diskurzu vo van Dijkovom význame, čiže použitia jazyka, odovzdávania idey a sociálnej interakcie; tento význam rozširuje S. Herring o charakteristiky počítačového média).

Na druhej strane Tufte nevdojak otvára priestor na pozitívnu reflexiu a síce, že powerpointová prezentácia vyžaduje od svojho autora invenčné prekonávanie jej kognitívnych obmedzení. Tie propagátor „účinných" prezentácií Garry Reynolds jednoznačne spája s vizuálnou kultúrou, čiže aj s estetikou prevedenia. Pre uvažovanie o PowerPointe v súvislosti s tradičnou prednáškou je však dôležitý najmä poznatok o tom, že sú to dva odlišné spôsoby organizovania a usporiadania odovzdávaných – „skoro" tých istých – poznatkov či informácií. Kým prednášku (občas jej publikované verzie) môže čitateľ prečítať a snažiť sa ju pochopiť, obsah powerpointovej prezentácie „bez sprievodu" autora (bez moderovania) často vníma ako odhad alebo snahu o vylúštenie rébusu.

PowerPoint napriek obmedzeniam

Neprekvapuje teda, že takáto „významová záhadnosť“ alebo inak povedané „zamlčovanie“ (analogicky ako v poézii), ktoré je dôsledkom bodovej štruktúry prezentácie, viedlo k názoru o nevhodnosti PowerPointu na dokumentovanie technických udalostí (napríklad katastrofy Challengera) a čo najväčšieho množstva jej nepriamych súvislostí (Tufte, *Cognitive style of PowerPoint*, internet). Tieto obmedzenia robia PowerPoint nevhodným aj na vedenie archívnych záznamov (ako sú napríklad Kultúrne mapy Slovenska), používaných na overovanie a spracovanie iných aspektov ako len tých, ktoré boli sledované pri vytváraní textových bodov PowerPointom. Po prvé, ide tu o otázku zachytenia a prechovávania tzv. redundantných informácií, na ktoré sme zvyknutí z písomných záznamov a za ktoré vďačíme zaužívaným zvyklostiam vypestovaným v kultúre písma spojenej s požiadavkou koherencie textov; po druhé, o entymametické vlastnosti jazyka a textu (vďaka ktorým text napriek svojej fragmentárnosti prezentuje skutočnosť ako kontinuum rozprávania a prezentovanej skutočnosti). Napriek týmto súvislostiam sa niektorí odborníci na vizuálnu kultúru s nadšením zastávajú možnosti dizajnovania informácií a sú presvedčení, že aj účtovnícka bilancia môže mať powerpointový formát (Pink 2006), lebo podľa nich dôležitejšie než napríklad účtovnícke tabuľky je fundované ekonomické uvažovanie a ekonomické znalosti. Tento prístup do určitej miery potvrdzuje výskum vizuálnej komunikácie, podľa ktorej sa vytvorenie grafu obsahujúceho relevantné informácie či vizualizácia konkrétnej problematiky úzko spája s jej znalosťou a napokon s položením relevantnej otázky. Je dobré, ak získaná odpoveď obsahuje aj riešenie nastolenej problematiky, a v tom úzkom priestore možno využiť formát PowerPointu na dokumentovanie výsledkov výskumu, respektíve technických údajov. Je však isté, že nadobudnutie takýchto zručností nezabezpečí často opakovaný postulát pestovania „vizuálnej citlivosti“, „vizuálnej inteligencie“. Určitým druhom kombinácie týchto dvoch prístupov a očakávaní je iniciatíva

Pechu Kuchu, čiže štýl prezentácie (architektonických modelov, bádateľských zistení), ktorý obsahuje 20 slajdov a na každý z nich je vyhradených 20 sekúnd.

V tejto súvislosti je dôležité to, ako budú informácie zobrazené, teda napríklad ako autori dospejú k prezentovaným grafom či akým druhom informácie naplnia naformátované tabuľky – napríklad grafy a tabuľky znázorňujúce riešenie výskumných, praktických úloh (známe z riešenia komplikovaných architektonických otázok, vizualizácie mikrobiologických empirických koncepcií, riešenia dopravy a pod.). Tie na jednej strane sú už neodmysliteľnou súčasťou dnešného technologického inštrumentária, na druhej strane počítačové programy ponúkajú (generujú) občas viac možností uloženia dát do grafov a tabuliek, než sú bádatelia schopní produktívne prehodnotiť a interpretovať. Túto skúsenosť kritizuje autor monografie *Semiologie Graphique* (1967) Jacques Bertin (internet). Podľa neho je možné generovanie bezcenných grafov obmedziť ich dôsledným využívaním. Ich cieľom totiž nie je vizuálne „pretlmočiť", uchopiť zhromaždené dáta, ale cez prizmu znázornenia/vizualizácie podať novú relevantnú informáciu, čiže vytvoriť istú nediskurzívnu argumentáciu. (Princípom, ktorý riadi proces vznikania novej informácie, je postup od jedinečného k všeobecnému. V tejto súvislosti sa spomínajú prvé grafy vypracované počas riešenia epidémie a hľadania zdroja nákazy v 19. storočí v Londýne. Až nakreslenie grafov a ich správna interpretácia viedli k poznatku, že ním boli vodné toky s odpadom.)

PowerPointové prezentácie sa používajú na propagovanie vedy a výskumu a sú v takejto funkcii prístupné na internete. Rovnako sú stálou súčasťou prezentovania múzejných a galerijných zbierok. Často návštevníci prehľadávajú webové stránky galérií ešte pred svojou skutočnou návštevou a prezerajú si známe artefakty z dejín umenia.

Organizovanie informácií predpokladá narábanie s určitým kvantitatívnym množstvom používateľovi známych (a neznámych) informácií a kontextov a je v podstate pre vznik powerpointovej

prezentácie kľúčové. Zdá sa totiž, že program PowerPoint, vytvorený študentmi, bol od začiatku koncipovaný ako príležitosť na predvedenie, prezentovanie informácií, ktoré boli prijímateľovi nejako, aspoň čiastočne, známe. Išlo skôr o formu prezentovania inovatívnym, nevšedným a prekvapujúcim spôsobom alebo spôsobom posilňujúcim predstavivosť (prijímateľa) a pamäť (moderátora), a teda aj priestor na následnú diskusiu. A práve táto skutočnosť praje aktualizovaniu analógie so zabudnutou zručnosťou vytvárania účinných obrázkov *imago agentes* v gréckej kultúre vzdelávania. *Imago agentes* mali pôsobivým až šokujúcim zobrazovaním (sic!) zapôsobiť na proces zapamätávania určitého kvanta informácií (oproti tomu dnes vizualizácia poskytuje príležitosť na zvnútornenie informácie a jej použitie na individuálny rozvoj). Pôsobili ako forma umelej pamäte. Keďže výrobcovia *imago agentes* spracúvali len určité časti znalostí, ich vizualizácia bola zrozumiteľná (primárne pre autora a učiteľa) na základe určitej spoločne zdieľanej vedomostnej kompetencie, ktorú aj dnes autor powerpointovej prezentácie musí brať do úvahy. A to najmä preto, aby mohol pracovať s pravidlom „nehovoriť priamo, ale len v náznakoch", ako keď japonský odborník na dizajn a komunikáciu Kawasaki preniesol princíp Yugen ZEN japonskej estetiky (propagovanej Reynoldsom) na proces vyhotovenia PowerPointu.

Tak priestor na „naznačovanie", ako i spomínaný priestor na „zamlčovanie" poskytujú príležitosť nielen na prekladanie ideí (a poznatkov či informácií) do grafov a obrazov, ako by povedali prívrženci imagológie, ale umožňujú aj individuálne expresívne vyjadrenie. Z estetiky ZEN sa v rozhovore s kritikom umenia vyznáva britský multimediálny tvorca japonského pôvodu Simon Fujiwara a rovnako vyprovokovala aj hudobníka Davida Byrnea k výroku: I ♥ PowerPoint. Práve tohto priestoru na manipulovanie s PowerPointom ako s nástrojom sa ujali jeho priaznivci spoločne s počítačovými grafikmi, umelcami či v „kultúre participácie" najaktívnejšími používateľmi počítačových hier.

Multimediálny PowerPoint

Rovina polemík, vtipkovania a zosmiešňovania PowerPointu v americkej tlači – navodená Tufteho kritikou – vyvolala napokon aj opačné, nepredvídané a neplánované reakcie. Povestnou sa stal provokatívny nápad Davida Byrnea (2003) použiť racionalizované formy a štruktúry tohto v podstate obchodného nástroja iracionálnym, a teda „nevhodným" spôsobom. Základným podnetom provokácie známeho hudobníka bola prehnaná a neopodstatnená podozrievavosť, ktorú umelci vždy prejavovali a prejavujú voči všetkému, čo prichádza z prostredia biznisu.

Približne od tohto obdobia sa na internetových sieťach objavujú umelecké projekty, pre ktoré sú východiskom powerpointové programy. Zamestnanci vlastníka licencie PowerPoint, Microsoft Most Valuable Professional (MVP), podporujú iniciatívu PowerPoint Heaven, čiže animátorov portálu, na ktorom nadšenci dokazujú, že PowerPoint nie je jednoduchý nástroj, ale médium kreatívnych projektov (najstarší zápis z r. 2005). Prezentácie PP Art sa tiež nachádzajú na webových stránkach YouTube. Z empirického pozorovania týchto projektov vyplýva, že autori preferujú krátke prezentácie, ktoré z genologického hľadiska v podstate realizujú predstavu Edwarda Balcerzana (1999) o multimediálnej genológii. Bádateľ predpokladal, že základnými prototypmi nových druhov budú esej, fejtón a reportáž, ktoré môžu byť realizované nezávisle od média (hudba, film, literatúra a pod.) a môžu byť multimediálne. To, čo má byť pre toto druhové systematizovanie rozhodujúce, je autorská intencia. Poľský bádateľ opomenul len jedno médium – počítač – a jeden druh, a síce počítačovú hru, ktorá je početne zastúpená aj v PP Arte. Frekventované využívanie počítačovej hry v projektoch PP Art zasa nasvedčuje tomu, že naozaj plní úlohu metamédia, adaptuje totiž rôzne formy: napríklad detektívku, komiks, reportáž, školskú prednášku. Za týchto okolností PowerPoint nepôsobí presvedčivo ako jednoduchý nástroj, ale tvorcovia ho využívajú ako médium počítačového umenia.

Ďalším podnetným príkladom je nevšedný nápad Simona Fujiwaru využiť PowerPoint v inscenácii s intertextuálnym názvom *The Boy Who Cried Wolf*, ktorá je zložená z niekoľkých predchádzajúcich Fujiwarových inštalácií a divadelných performancií (internet).

Powerpointová prezentácia zapojená do divadelnej inscenácie (the Baltimore Contemporary Art Museum, november 2011) sa stáva performatívnym médiom a napovedá, prečo tento formát aj v prípade konferenčnej alebo univerzitnej prezentácie otvára možnosť primárneho divadelného pôsobenia na poslucháča.

Na základe argumentov a diskusie „za a proti", týkajúcej sa PowerPointu (Tufte, Byrne, Reynolds), možno konštatovať, že program PowerPoint sa využíva nielen ako graficko-jazyková štruktúra, čiže pragmatický nástroj, pomocník prednášajúceho, ale aj ako multimédium či hypermédium. Ibaže elektronické písmo na plátne (v powerpointovej prednáške) slúži v menšej miere kultúre písma (napriek citovaniu štylisticky náročných formulácií, ktoré sa podobajú skôr *verba visibilia*) a väčšmi elektronickému multimediálnemu diskurzu. A to predovšetkým preto, že:

1. okrem písma využíva obraz a zvuk;
2. vizualizuje písmo;
3. posilňuje usporiadanie informácií v súlade s postupnosťou slajdov.

V tom sa podstatne líši od koherencie textu napĺňajúceho podmienky tradičnej prednášky. PowerPoint prezentovaný ako súčasť prednášky je skôr preklad ideí a názorov prednesených rečovým prejavom do ich vizuálnej podoby. Ak PowerPoint nemá byť len podporou prednášajúceho, „najúčinnejšie" je pracovať so slajdom ako s minimalistickým plagátom. V danom význame ho možno chápať aj ako ilustráciu, ktorá dopĺňa a posilňuje komunikáciu (Barańska 2010). Zdá sa však, že prezentácie sú aj veľkou príležitosťou na naplnenie bežnej ľudskej túžby po expresívne zafarbenej výpovedi, ktorá sa práve vďaka obligátnej počítačovej výbave ponúka tým užívateľom, ktorí nie sú schopní hľadať umelecké vyjadrovacie prostriedky svojich existenciálnych pocitov ako náhradnú možnosť: predstaviť a ší-

riť výsledky svojich znalostí, respektíve výsledky výskumu použitím vizuálnej estetiky. Samozrejme, nie z nevyhnutnosti, ale zo slobodného rozhodnutia. V tejto súvislosti sa v kontexte humanitných vied najjednoduchšou javí analógia so žánrom eseje. Powerpointovú prezentáciu môžeme totiž prototypovo definovať ako esejistické uchopenie prednesenej problematiky, keď sa informácie k téme chápu ako univerzálne a spôsob ich multimediálneho stvárnenia (fragmenty z videí, filmov, výtvarného umenia prístupné cez webové prehliadače) a následného pôsobenia na poslucháča patria do oblasti individuálneho výrazu autora (prezentovaného ako *ready made*, *imago agentes*, plagát a pod.). Tento trend najlepšie stelesňuje divadelné predstavenie Simona Fujiwaru, v ktorom použitie powerpointovej prezentácie môžeme – analogicky so zmenami využitia fotografie – kvalifikovať nie ako umelecký PowerPoint, ale ako prezentáciu zvolenú umelcom v rámci realizácie svojho umeleckého zámeru. A teda ako materiál, performatívne médium.

7

Programovacie jazyky ako zdroj poézie

Metaforické nástroje

Ani striktne teoretizujúce uvažovanie o literatúre sa nevyhne používaniu najrozličnejších metaforických pomenovaní, termínov či označení. K donedávna frekventovaným patrilo odvolávanie sa literárnej vedy na pojmoslovie mechanickej a kvantovej fyziky či evolučnej teórie alebo konkrétnejšie na energiu, štruktúru, systém, priestor či povrch. Dnes sú to oblasti ako médiá, vizualizácie, generatívne kódy, *big data*, intermedialita. Ukazuje sa, že odvolávanie sa na javy spojené s prírodnými vedami a technickými disciplínami sa opäť prostredníctvom kybernetického diskurzu dostáva do terminologického aparátu humanitných vied. Čo sa však mení, je tendencia vedcov zamyslieť sa, či v procese tohto terminologického osvojovania ide len o metaforické nadväzovanie odkazujúce na prípadné viac-menej vonkajšie zhody, alebo o skutočné analógie, respektíve o vedecky relevantné interdisciplinárne aktivity (ako napríklad v štúdii Petra Sýkoru *Od biologického kybertextu ku genetickej poézii*, 2013). V tejto kapitole – na príklade javov obsiahnutých v termíne interfejs – poukážeme na fakt, že termíny síce prechádzajú z disciplíny do disciplíny pomerne slobodne – napríklad „písanie“ a „čítanie“ –, pričom sledovanie tohto „presunu“ občas pomáha ujasňovať a popisovať pálčivé otázky. V našom prípade ide o sledovanie toho, ako termín technickej proveniencie „interfejs“ preniká do diskurzu o elektronickej literatúre a ako odkazuje na reálne problémy rozhodujúce o tendenciách, ktoré determinujú podobu a sily pôsobiace na poli postdigitálnej kultúry.[1]

Na vlne kultúrnych procesov posledných desaťročí aj do bežného jazyka postupne prenikali pojmy spojené s programovateľnými médiami ako hardvér, softvér, algoritmus, program, resetovať, šérovať, lajkovať, lajk, skrín, fotošop či interfejs a podobne. Pre uva-

1 — V horizonte súčasnosti prebieha presúvanie problematiky ľudského vedomia z úrovne humanity na úroveň posthumanity a kontext relevantných publikácií odkazuje o. i. na publikácie venované napríklad otázkam *Critical Code Studies* či *Software Studies*.

žovanie o literatúre sú podstatné najmä metaforické nadväzovania (Draaisma 2003/ 2009) odkazujúce na rozličné druhy ľudskej pamäti, komunikácie, dokumentovania skutočnosti, prezentovania času a priestoru, pocitov, senzuálnych vnemov a zážitkov či spracovania rešeršovaných vedeckých poznatkov a teórií.[2]

Už na prelome minulého storočia sa v diskurze humanitných disciplín pomerne často vyskytovali odkazy na počítačové hardvéry a softvéry v zmysle istej metaforickej paralely či predstavy o architektúre ľudského mozgu a jeho fungovania. A naopak, na opisovanie funkcií počítača sa ako stále príťažlivé a veľmi produktívne javili analógie s ľudskou pamäťou, predpokladanou anatomickou štruktúrou mozgu a technikami zaznamenávania reality, akými sú písanie a napokon aj čítanie. V monografii o dejinách pamäti *De metaforenmachine* cituje Douwe Draaisma už v tom čase zaužívané Bolterove (1984) pojmy týkajúce sa počítačovej pamäte: *writing pads*, *read* a následne *overwriting* (písanie novej informácie na mieste predošlej) alebo *machine readable* (čitateľné strojom), *written across* (ukladanie informácií na pevný disk, hoci vôbec nešlo o text) (Draaisma 2009, 74–75).[3]

Koncepcie predpokladaných analógií medzi ľudskou pamäťou (mozgom) a zdokonaľovaným počítačom mali za úlohu metaforizovať túžbu po zdokonaľovaní komunikácie človeka so strojom. Na špecifické pretrvávanie metaforickej paralely písania a čítania s činnosťou počítača naďalej upozorňujú práce zamerané na problematiku kooperovania človeka s analógovým a digitálnym strojom,

2 — Ako v nadväznosti na nové poznatky a objavy vznikali napríklad metafory pamäti – mnemonické divadlo R. Fludda, dagerotyp, fotografia, počítač. Por.: Draaisma (2003/2009, 69, 167–208).

3 — Prečo teda na tradičné aktivity, vytváranie literárnych textov, opäť používať technologické analógie? A hovoriť o interfejse literatúry? Metafory písania a čítania sú teda (povedané s Douwe Draaismom) veľmi dobre ukotvené v našej predstavivosti a siahame po nich prirodzene. Motiváciou na odkazovanie na pojmy zavedené v rámci programovateľných technológií nie je hľadanie analógií s reáliami prenikajúcimi z ich poľa do bežného slovníka. Ide skôr o hľadanie inšpirácie na metodologickú inováciu uvažovania o rôznych dimenziách tvorby symbolických významov na poli elektronickej tvorivosti, respektíve postdigitálnej kultúry.

respektíve počítačom a jemu príbuznými technológiami, napríklad J. David Bolter *Writing Space* (1990), Lisa Gitelman *Scripts, Grooves, and Writing Machines* (1999), Katherine Hayles *Writing Machines* (2002) či Stephen Ramsay *Reading Machines* (2011). V tomto prípade je špecifická práve kooperácia s technikou, čiže s niečím, čo je síce vytvorené človekom, avšak je voči človeku exteritoriálne, teda človekom nie je. Písanie rukou sa z tejto perspektívy môže javiť ako bezproblémové, keďže ide prinajmenšom o isté „predĺženie" motorických pohybov ruky, respektíve prstov, ktoré napodobňujú tvar písaných znakov. Písanie si však vždy vyžadovalo používanie „mimoľudského" nástroja. Vzniklo ako súčasť revolučnej mediálnej technológie: nástroja (rýľ, pero, tlačiarenský stroj, písací stroj), nosiča (kameň, papyrus, papier), kódov a spôsobov notácie (napr.: jazykové systémy, rôzne druhy písma, alfabetické a nealfabetické notácie) a bolo pre používateľov náročné a zložité. K tejto problematike vzniklo už veľa prác. Dnes sa do popredia dostávajú skôr otázky: Aké úskalia a akým spôsobom ich človek prekonáva v prípade využitia počítača ako nástroja na „písanie"?

Počítač ako inteligentný písací stroj (technologický kontext)

Nepôjde tu o jednoduchú podobnosť. Ak v prípade tradičného písomníctva išlo o opustenie sféry orálnej kultúry v prospech kultúry zaznamenávania a umelej pamäte (o pomyselné vylepšovanie prirodzených kognitívnych schopností), v prípade počítačov šlo spočiatku o oslobodenie človeka od jednoduchých, takmer mechanických (matematických, logických, overovacích) úkonov, ktoré bolo potrebné na dosiahnutie cieľa veľakrát opakovať. Spočiatku práve túto – rutinnú a nekreatívnu – aktivitu človeka nahradili počítače (vôbec tu nešlo o proces písania). Aby sa táto aktivita čo najviac zefektívnila, bolo vhodné pracovať na zdokonaľovaní spolupráce človeka a počítačového stroja. S predstavou komunikovania človeka s počítačom – na základe predpokladanej zhody fungovania určitej úrovne elektronických strojov a ľudskej nervovej sústavy (označenej neskôr ako umelá inteligencia) – prišiel v polovici minulého storočia „pionier kybernetiky" Norbert Wiener. Zároveň si predstavoval, že pôjde o priamu, bezprostrednú komunikáciu. Z perspektívy kybernetickej neurológie myšlienka realizovaná v podobe projektovania interfejsov (ako „spojovacieho článku" medzi mozgom a počítačom) zabezpečuje čoraz kvalitnejšiu úroveň ich prepojenia. Mierou efektívnosti takto realizovaného interfejsu je dosahovanie takej precíznosti registrovania/kontrolovania neurologických parametrov v biologických/organických systémoch, ktorá sa vyrovná precíznosti registrovania parametrov v anorganických systémoch. Na tomto základe – empirického a experimentálneho overovania a porovnávania zaznamenávaných údajov a dát – v oboch systémoch existuje predstava bezprostrednej komunikácie medzi človekom a strojom (Goodrik 2014).

Na základe kybernetických technológií vznikajú teda rôzne multisenzorické interfejsy zamerané napríklad na sledovanie motoriky človeka či zapamätávanie, respektíve učenie sa. (http://www.sms.hest.ethz.ch/mission, http://www.sms.hest.ethz.ch/disclaimer/

index_EN). Iným typom je napojenie na svalový orgán, ktorý registruje neurologické impulzy mozgu v podobe informatického binárneho signálu. Vďaka tomuto typu interfejsu mohol napríklad Stephen Hawking „rozprávať" kybernetickým hlasom (jazykový impulz z mozgu, čiže Hawkingom zakódovaná myšlienka do znakov sa „vysiela" cez pohyby neochrnutého lícneho nervu a následne „zaznamenáva" interfejsom – snímacím čipom umiesteným v okuliaroch. Z neho sa „myšlienka" prenáša do počítača a spracúva sa softvérom na syntetizovanie jazykových foném). Takéto multisenzorické interfejsy slúžia na terapeutické účely, teda na liečbu rozmanitých ochorení, alebo trvalo postihnutým pacientom uzatvoreným vo svojom vnútri bez možnosti komunikovať s okolím (*Investigate Sensory-Motor Systems*, http://www.sms.hest.ethz.ch/disclaimer/index_EN). Uvedené riešenia komunikácie medzi mozgom a strojom sa občas prezentujú ako kvintesencia kybernetickej neurológie (Goodrik 2014), ktorá inšpiruje aj najmodernejší výskum nových médií, zameraný okrem iného na zaznamenávanie senzorických údajov a hľadanie korelácií medzi rôznymi aspektmi audiovizuálnych znakov a ich recepciou napríklad smerom, ktorý prezentujú experimenty severských bádateľov dvoch systémov: mediálneho a senzorického (Kaipainen 2011). Na druhej strane ide o jav vyvolávajúci utopické či futurologické etické otázky: Je správne „zapisovať" do počítačovej siete údaje pochádzajúce z procesu zaznamenávania mozgovej aktivity konkrétneho človeka v konkrétnej životnej (alebo posmrtnej) situácii? (Podobné otázky sa nedávno medializovali v rámci reklamnej kampane najnovšej publikácie amerického futurológa Michio Kaku *The Future of the Mind: The Scientific Quest to Understand, Enhance, and Empower the Mind* (Budúcnosť mysle: Vedecká úloha pochopiť, zlepšiť a posilniť myseľ, 2014).

Interfejs (terminologický kontext)

Na pomenovanie funkčného spojenia človeka a od neho „nezávislého stroja“, podobne ako na pomenovanie prepojenia samostatných digitálnych strojov (alebo ich častí či súčastí), sa v predmetnej odbornej literatúre a digitálnej praxi ujalo medzinárodné označenie – *interface*.[4]

Napriek prvotným pokusom zaviesť do slovenčiny, češtiny či poľštiny adekvátnu formu prekladu tohto pojmu – rozhranie, medzistyk, styk či humorne ladené poľské *międzymordzie* – sa v spomínaných jazykoch ujala aj alternatívna forma tohto pojmu – interfejs – teda jednoducho jeho transliterácia.

V duchu analógie s technickými reáliami budeme termín interfejs používať vo dvoch základných významoch:

1. Interfejs ako miesto interakcie dvoch systémov (empirický autor: editorské aplikácie), čo sa v praxi a v bežnom chápaní vzťahuje na počítačovú klávesnicu a monitor v zmysle „autorových očí a končekov prstov“ (interfejs v procese zapisovania textu v editorskej aplikácii a editorským programom balíčka Microsoft Office, avšak ich začiatky siahajú k prvým koncepciám a prototypom grafického rozhrania pre osobné počítače spoločnosti Apple – navrhnutým Stanom Wozniakom, známym spolupracovníkom Steva Jobsa).
2. V detailnejšom význame ako spoločná hranica dvoch funkčných jednotiek: a) rozhranie, teda to, čo prijímateľ môže sledovať ako efekt procesu „písania“, čiže viditeľný (*visible*) prejav interagovania autora a stroja (nosič a programovací jazyk, program, resp. aplikácia). „Prejav“ toho „procesu“ – vo fenomenologickom význame (Galloway 2012, 45) – znamená, že prijímateľ ho vníma cez obrazovku počítača alebo cez displej mobilného zariadenia, napríklad tabletu, smartfónu, notebooku

4 Používateľské rozhranie, technické rozhranie (interfejs alebo angl. *interface*) – medziplocha, hraničná plocha, styčná plocha, prepojenie, spájací medzičlánok, (všeobecné) rozhranie. Pozri bližšie: http://sk.wikipedia.org/wiki/Rozhranie

(v prípade existujúcej alebo autorom vytvorenej aplikácie) alebo v podobe videoinštalácie či multimediálnej performancie ako efekt procesu „písania“ v elektronickom médiu, a teda v podobe viditeľného interfejsu; b) v odbornej literatúre sa vyskytuje termín *interface of a text*, ktorý však neodkazuje na termín „text“ v literárnovednom význame, ale odkazuje na zápis zdrojového kódu – kvázi textu. Napríklad v programovacom jazyku Java je to písanie v kódovom jazyku sformalizovanom do podoby inštrukcie pre podprogramy. Inštrukcie však nie sú pripravené len pre stroje, ale pracujú s nimi aj ďalší programátori – „čítajú ich“, a teda analyzujú, opravujú, dopĺňajú a občas do nich zasahujú aj používatelia (najmä hackeri).

A naopak, texty písané v prirodzených jazykoch, známe všeobecne z čitateľskej praxe, sa v informatických vedách analyzujú štatistickými metódami (čiže opäť napísanými v programovacom jazyku).

Štatistický prístup k jazykovej analýze si nezakladá na lingvisticky presnom opisovaní jazykových vzťahov medzi jednotlivými účastníkmi textovej komunikácie. Na druhej strane ponúka pomerne rýchlu operáciu a spracovanie veľkého objemu dokumentov, údajov a textov (Toth 2011, 5).

Už z tejto malej ukážky je zrejmé, že aktivity „čítania“, „písania“ a „textu“ sú prepojené (nielen?) metaforickými vzťahmi, ktoré sa pokúsime aspoň čiastočne ozrejmiť cez odkaz na reálie „interfejsu“.

Interfejs slova prirodzeného jazyka (diachronická perspektíva)

Proces interakcie človeka s technikou na úrovni používania prirodzeného, hovoreného a následne písaného literárneho jazyka dlho a podrobne skúmal známy antropológ, bádateľ dejín kultúry a filozof Walter Ong. V tejto súvislosti sa zaoberal najmä problematikou vedomia na pozadí udalostí a javov, aké sprevádzali proces postupného nahrádzania orálnej kultúry kultúrou písanou (rukopis, tlač a elektronické médiá). Práve v tejto etape kultúrneho vývoja dochádzalo k prvej intervencii techniky, ktorú Ong pomenoval technologizácia slova (*Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, 1982). Ľudia nepoužívali už len hovorenú formu komunikácie, ale začali si slová a čísla zapisovať (podľa príslušného formátu notácie). V skoršej monografii s názvom *Interfaces of the Word: Studies in the Evolution of Consciousness* (1977) použil autor termín interfejs priamo v názve. Názov je zaujímavý nielen z dôvodu, že zjavne odkazuje na autorovu erudovanosť a znalosť dobových polemík v oblasti bádateľských a inžinierskych diskusií (v 70. rokoch minulého storočia boli snahy inžinierov a vynálezcov zdokonaľovať techniky kopírovania obrázkov a jednoduchého prístupu k nim najsilnejšie, od 60. rokov prebiehal intenzívny vývoj kybernetiky a nastúpilo obdobie osobných počítačov). Ale podnecuje tiež k zamysleniu, či je pojem interfejs, použitý v názve, len náhodným metaforickým nadväzovaním, metaforou zastrešujúcou fenomén technologizácie slova, alebo serióznou analógiou s myšlienkou interfejsu (ako spoločnej hranice, resp. priestoru medzi človekom a strojom).

V súvislosti s touto otázkou musíme hneď na úvod poznamenať, že Walter Ong vychádzal priamo z idey interfejsu ako idey „medzi“ (*between*), platnej v koncepcii matematických vied (kapitola *Transformations of the Word and Alienation*). A teda interfejs chápal ako miesto možného interagovania dvoch funkčných systémov. Vzhľadom na problematiku to boli „hovorené slovo“ (*spoken word*) a jazyk. Dokazoval, že ide o spoločnú hranicu dvoch funkčných jednotiek.

Interfejs prezentoval ako relevantnú analógiu s procesom vzájomnej komunikácie dvoch funkčných systémov, preto až jeho neskoršiu koncepciu, teda námet na prácu o „technologizácii slova" (*The Technologizing of the Word*) treba vnímať ako metaforu odvodenú zo záverov skúmania „interfejsu slova" ako sféry „medzi" v reálne prebiehajúcom antropologickom procese zmeny módu komunikácie z ústnej na písomnú a interakcie „medzi" nimi.

Po prvé, Ong nadviazal na Platónov názor, podľa ktorého len hovorené slovo je reálnym slovom – je udalosťou, ktorá participuje na procese ľudskej existencie/života. Z tohto hľadiska, preferovaného od polovice minulého storočia a aktivizujúceho pôsobenie jazykovej výpovede, bolo slovo vypovedané a zapísané rukopisne alebo spracované tlačiarenskou technikou zbavené udalostných aspektov. A podľa Onga je už len kódom, ktorý gramotným jedincom môže navodiť fonetický obraz písma, nanajvýš „rekonštruovať" pôsobenie skutočných slov, ale neumožňuje plynulé prenášanie živej skúsenosti a zdieľanie skutočných zážitkov. Bez zvuku – čiže bez prítomnosti aktérov života – totiž nemôže skutočné slovo existovať. Človek však dokázal používať slovo aj napriek absencii zvuku, a síce cez interakciu so zaznamenávajúcou technikou: cez systém notácie znakov po „techné" písma a tlače. Skúmanie dejín znakov písma priviedlo Onga k poznaniu, že s prvými systémami notácie – pred šiestimi tisícmi rokmi – sa začal proces separovania a systemizácie zapisovaných vyjadrení. V porovnaní s orálnou formou je zapisovaný text sám osebe samostatným systémom mimo človeka. Napísaný text môže teda existovať sám osebe, pretože nepotrebuje žiadneho hovoriaceho (odosielateľa) ani počúvajúceho (prijímateľa). Avšak toto systémové uzatvorenie nie je jediným výsledkom technologizácie slova, keďže paralelne s uzatvorením (systém, kód) umožňovalo písmo (a tlač) postupné oslobodzovanie procesu komunikácie od aktuálneho života a otvorilo človeka neznámym informáciám – bez písma nedostupným. Toto smerovanie k abstraktnej myšlienke išlo ruka v ruke s rozbiehaním nových myšlienkových procesov, tvarovalo podobu mentálnych hraníc. Sem patrí napríklad

prechod od používania prirovnaní k metaforám, ktoré na materiáli antickej gréčtiny podrobne preskúmala Olga Freidenberg (2007), alebo konštituovanie zásad rétoriky, argumentácie, abstraktných formalizácií zápisu tvrdení (geometria) a obrazových záznamov skúmaných Denisou Schmandt-Basserad (2007) a podobne.

Ong narába teda s dvoma systémami: so systémom skutočného a rekonštruovaného slova. Tieto systémy sú (takmer) uzavreté a od seba navzájom nezávislé. A práve toto miesto, v ktorom sa môžu dva nezávislé systémy stretnúť, komunikovať a vzájomne reagovať, Ong pomenoval podľa vtedajšej (kybernetickej) paradigmy interfejsom slova[5].

Bádateľ pritom nezabúdal na citlivú otázku: Ako môžu interagovať systémy, ktoré sú uzavreté (*independent systems*)? Riešením – a to nielen pre Onga – bolo predikovanie podmienok, pri ktorých je možné na určitej operatívnej úrovni systémy „pootvoriť". Dnešná orálna verzia kultúry nefunguje v úplne izolovanom systéme, je totiž čiastočne závislá od písma a tlače (napríklad návrat k používaniu mŕtvych hovorených jazykov na základe uchovanej dokumentácie či gramatických pravidiel). V prípade jazykových systémov a štruktúr ide o „relatívne nemenné modely" a „veľkú variabilitu základných jednotiek systému" (Ong 1977), čo paradoxne napokon vedie k tomu, že tieto entity môžu medzi sebou komunikovať, a čo poskytuje príležitosť na interakciu s niečím iným (než so samými sebou). Interfejsom, ktorý zabezpečuje „pootvorenie" systémov písma a tlače na jednej strane a orálnym vyjadrením na druhej, je ľudské vedomie. (*Human consciousness is open closure.*) Skúsenosť jednoty „ja" – vo význame somatickom, senzorickom, psychickom, v zmysle multiplicity a noetiky – je garantom „pootvárania" systémov, garantom vzájomnej komunikácie medzi nimi – a to nezávisle od toho, o aké systémy ide. Ľudské vedomie je teda pre Onga interfejsom s čímkoľvek, t. j. interfejsom so všetkým. (*The „I" interfaces with everything.*)

5 Koncipovanie interfejsu sa teda zakladá na predpoklade existencie dvoch samostatných a uzatvorených systémov, ktoré však za istých podmienok „pootvorenia systémov" môžu medzi sebou interagovať, komunikovať.

Ukazuje sa však, že samotná konceptualizácia podoby „vedomia“ podlieha nielen vo filozofickom, ale aj v kybernetickom diskurze procesom transformácie a napokon v rámci neho zodpovedá za generačné diferenciácie bádateľských tendencií. Tie zas vytvárajú „prepojenia“ aj do oblasti reflektovania elektronickej literatúry a jej relevantných tendencií. (Clark 2008, 2)

Od individuálneho vedomia k sociálnemu (synchronická perspektíva)

Skúsenosť s elektronickým formátovaním textov zavŕšil Walter Ong etapou urýchleného prispôsobovania textových editorov národným (materským) jazykom, digitalizáciou textov a ich elektronického editovania, prírastkami televíznych programov a kanálov. Avšak interakcia slova s technológiu pokračuje ďalej, tohto faktu si bol Ong vedomý. Alienáciu subjektu pokračujúcu spolu s technizáciou slova považoval za nevyhnutný faktor v procese vývoja kritického myslenia a premien vedomia, do ktorého sú inkorporované všetky technologické inovácie fungovania slova. Počítač nemá intuíciu, nemôže myslieť. A preto samotná technológia – médiá, respektíve počítače – nemôže priamo participovať na procese evolúcie vedomia. Sú to totiž dva odlišné systémy, medzi ktorými nedochádza ku konvergencii. To, čo v danej súvislosti Ong uznáva, je naviazanie významových štruktúr slova na fonologický (a nielen grafemický) základ. Inak povedané, mal na mysli to, čo sa ešte viaže k biologickej podstate hovorenia – k artikulácii jazyka. Rozprávanie zvládne samostatne každý človek žijúci v ľudskom spoločenstve cez napodobňovanie, písať a čítať sa však musí – občas s ťažkosťami – naučiť. A teda si musí tento proces aj uvedomovať. Popri Ongových názoroch sa začali ozývať aj hlasy z prostredia bádateľov, pre ktorých ľudské vedomie – „ja" – nie je bezproblémovým stabilným a objektívnym interfejsom zastrešujúcim interakciu „s čímkoľvek". Preto sa čoraz nástojčivejšie presadzuje idea „mechanizácie mysle/mozgu", ktorá už dávnejšie zakotvila v sci-fi literatúre a dnes preniká do humanitných vedných disciplín (v podobe paradigmy pôsobí vo viacerých disciplínach, napríklad v nanotechnológiách, biotechnológiách, v informatických technológiách a kognitívnych vedách).

V publikáciách priekopníkov mediálnych výskumov bola problematika „vedomia" koncipovaná v nadväznosti na názory postmodernistov a prvých kybernetikov. V tejto súvislosti Bruce Clark, bá-

dateľ v oblasti vzťahov medzi literatúrou, vedou a umením, v monografii *Posthuman Metamorphosis: Narrative and Systems* (2007) upozornil na vymedzovanie poľa „vedomia" autormi priekopníckych prác – „priekopníkmi" mediálnych výskumov – literárnou vedkyňou Katherine Hayles, autorkou monografie *How We Became Posthuman: Virtual Bodies Cybernetics, Literature, and Informatics* (1999), a teoretikom médií Friedrichom Kittlerom, autorom priekopníckej práce *Gramophone, Film, Typewriter (Writing Science)* (1986, 1999). Pre Katherine Hayles je (posthumánny) subjekt projektovaný ako amalgám, množina heterogénnych komponentov: „je entitou materiálnej informácie, ktorá kontinuálne konštruuje a rekonštruuje jeho hranice" (Clark 2007, 2). Bádateľka napokon „vedomie" a ľudské kognitívne schopnosti plynulo spája s digitálnou technológiou/strojom (Clark 2007, 3). Friedrich Kittler zasa odhaľuje reálne miesto subjektu v systéme médií: sú to práve médiá, ktoré determinujú jeho postavenie a situáciu, a nie naopak. A autonómia subjektu voči mediálnym obsahom, hlásaná odbornými kruhmi, je podľa neho ilúziou, je len predstieraná, ba priam nemožná.

Keď médiá pôsobia ako prostredie, v ktorom človek podlieha informačným obsahom, stotožňuje sa s nimi, nevníma ich na úrovni „vedomia", ale najmä na úrovni „nevedomia", bádatelia (Clark odkazuje na Latoura, Luhmanna, Virilia a iných) navrhli zaviesť viacúrovňové postupné pozorovanie, čiže pozorovanie pozorovania, a teda koncepciu „druhého pozorovateľa". Druhý pozorovateľ pozoruje, aké sú obsahy informácií, ako účastník mediálnych aktivít (ten istý subjekt alebo iný pozorovateľ) reaguje na pôsobenie obsahov a ako vníma mechanizmy štruktúrovania a distribúcie informácií (Schmidt 2006, 312). A teda spomínané mechanizmy zdieľania informácií a ich obsahy verifikuje a hodnotí z inej perspektívy ako len z pozície priamej účasti na komunikačnej udalosti. Tento aspekt komunikácie prezentuje konštruktivistický diskurz ako teóriu médií. Predovšetkým Schmidt, ktorý v článku *Konštruktivizmus ako teória médií* (2006) dôsledne rozlíšil „vedomie" a „komunikáciu". Vedomie má voči komunikačným procesom neutrálnu pozíciu. „Spätné pôsobe-

nie komunikácie“ a vedomia zabezpečuje režim fungovania (poriadok, úzus, mechanizmus) médií (Schmidt 2006, 320).

A preto nie je možné usmerňovať kognitívne procesy cez komunikáciu a naopak, kognitívne procesy nedeterminujú procesy komunikácie. Z toho konštruktivisti vyvodzujú presvedčenie o slobode a kreativite vedomia. Z uvedeného aspektu vedomie už nie je interfejsom s čímkoľvek (Ong), nie je determinované médiami (Kittler), ale je predovšetkým nezávislé, je invenčné a ničím nedeterminované a napokon, ako je to už dnes zrejmé – poskytuje východiská na reflektovanie kreatívneho využívania poriadkov, v ktorých fungujú médiá.

Tento smer uvažovania, ako to vystihol Clark, vedie k verifikovaniu utopických očakávaní v radoch priekopníkov novomediálneho diskurzu o pôsobení nových médií – živených predstavami revolučných zmien –, ktoré aj v umeleckom povedomí zaviedli predstavu zrýchlenej transformácie hmotnej formy (materiality) informácie. V danej súvislosti sa miere aj rozsahu pôsobenia hovoreného jazyka v komunikácii cez počítač (ICI) a cez sociálnu komunikáciu (sociálne siete, chaty, Skype, telekonferencie) pripisovala predstava nezvyčajnej dynamizácie kultúrnych zmien, ktorá metaforicky odkazovala na očakávania transformácie (aj) ľudského tela. V dôsledku pôsobenia uvedených tendencií sociálna evolúcia mala ďaleko predbiehať tempo biologického vývoja. Na základe problematizovania týchto prvotných predstáv americký bádateľ upresňuje korelácie medzi sociálnym, kultúrnym a biologickým vývinom. Prikláňa sa k perspektíve posthumanizmu a „vylepšovania“ človeka, a teda k názorom, podľa ktorých tak biologický, ako aj kultúrny vývoj človeka sa spája s pôsobením technológií. Napokon fungovanie biologickej sféry človeka sa totiž spoznáva, diagnostikuje, podporuje a skvalitňuje prostredníctvom aplikácií ponúkaných či vytváraných na báze nových technológií, napríklad neurologickej kybernetiky a podobne.

Technologizácia slova pokračuje smerom k technologizácii literatúry

Ako zistili lingvisti, súčasné evolučné zmeny jazyka priamo súvisia s komunikáciou na internete a sociálnych sieťach (Crystal 2006; Grzenia 2008). Chceme však poukázať na to, že pôsobenie programovateľných médií ovplyvňuje nielen proces technologizácie jazyka na systémovej úrovni, ale aj na úrovni literatúry, respektíve literárnych diel, ktoré vznikajú v spolupráci s programovateľnými médiami (a teda s rôznymi počítačovými aplikáciami a tiež v priamej súčinnosti s programovacími jazykmi, programami, softvérmi – ktoré vytvárajú nové interfejsy literatúry – napríklad hypermediálne artefakty, literárne hypertexty, diela odkazujúce na počítačové algoritmy a programy), a to tak v oblasti literárnej tvorby, ako aj samotného čítania.

Na konceptualizovanie procesu technologizácie literatúry nám poslúži uvažovanie Waltera Onga, ktoré prezentoval v už spomínanej práci *Interfaces of the Word*. Predpokladom rozvíjania uvažovania o interfejse slova ako o dôsledku technologizácie slova bolo označenie hraníc dvoch uzatvorených, autonómnych systémov. Na jednej strane to bol systém hovoreného slova a na druhej systém písma (rukopis, tlač, elektronické písmo). Ak pripustíme fakt, že dôsledky technologizácie písaného slova sa už v priebehu posledných decénií dobre prebádali, a môžeme prijať názor, že ide o uzatvorený systém (Ong 1978), ostáva nám zamyslieť sa nad zásadnými „parametrami“ (široko chápanej) elektronickej literatúry, ktoré z nej tento uzatvorený systém vytvárajú a predikujú jeho interakciu s tlačenou literatúrou.

Písanie a čítanie v kontexte programovateľných médií

Hoci Walter Ong reflektoval písmo z perspektívy (veľmi) dlhého trvania – obdobia približne šesťtisíc rokov – naša skúsenosť s digitalizovaným písmom obsiahla len obdobie niekoľkých desaťročí. Možno povedať, že generácia *digital natives* ešte sedí v školských laviciach. A preto skúmanie procesu inovácie zvyklostí či zručností čítania a písania sa zameriava najmä na túto časť populácie. Isteže, nie je ešte možné presne empiricky objasniť stav vedomia, aký spôsobuje súčasná etapa procesu technizácie slova, respektíve literatúry. Je však možné skúmať a overovať empiricky vnímateľné javy spojené s návykom čítania a písania v elektronických médiách a napokon aj s praxou vytvárania počítačových diel, ktoré odkazujú na umeleckú literatúru, či diel vytváraných pre mobilné zariadenia (smartfóny, tablety). Dnes už funguje niekoľko výskumných skupín (Fínsko, USA) zameraných na empirické skúmanie procesov čítania a písania. Skúmanie prebieha na rozhraní – tlačené verzus digitálne texty. Ukazuje sa, že podobne ako v prípade Platónom ostro kritizovaného prechodu od hovorenej reči k písmu, opäť je tu skúške vystavená ľudská pamäť a s ňou spojená „múdrosť" chápaná ako kreatívne využívanie zapamätaných informácií, a teda schopnosť sústredeného usudzovania a kritického argumentovania. Čitatelia, ktorí čítali na elektronickej obrazovke text dlhší než v rozsahu jednej strany, mali – oproti čitateľom tých istých textov v papierovej verzii – horšie výsledky, t. j. zapamätali si menšie množstvo detailov, nepresne si vybavovali postupnosť argumentácie a množstvo kontextov vytvárajúcich význam textu (Mangen 2013).

Výsledok vedci spájajú s väčšou rýchlosťou čítania na obrazovke, s absentovaním (oproti tlačenej verzii) záchytných „priestorových" bodov na ploche monitora (*screenshot*), s rozptyľovaním pozornosti pri čítaní v notebookoch (prichádzajúce e-maily, chaty a pod.), čo spôsobuje znižovanie koncentrácie a sústredeného uvažovania o konkrétnej problematike a napokon brzdí vznik návykov

charakteristických pre proces prehlbovania poznatkov, ponárania sa do študovanej problematiky. (Do kognitívnych procesov môžu ešte hlbšie prenikať rozmanité aplikácie – *apps*).

Tieto výsledky bádatelia spájajú s praxou hybridizácie textu a obrazu, s umiestňovaním videoukážok a hypertextových odkazov do kníh a časopisov, čo narušuje lineárnosť postupu pri čítaní textu a následne znižuje aj úroveň pochopenia obsahu. Experimentálne bolo tiež dokázané (O'Callaghan 2014), že čítanie príbehov v tlačenej podobe/na papieri inak stimuluje vytváranie emocionálneho vzťahu k literárnym postavám a naračným motívom diela ako v prípade čítania elektronickej knihy (elektronická čítačka). V druhom prípade si čitatelia zapamätali nielen menej motívov, ale vytvorili si k predstavovanému svetu slabšie emocionálne puto. Bádatelia však podotýkajú, že nie je ešte celkom zrejmé, ako si bude človek tieto nedostatky kompenzovať. Namieste je tiež otázka – ktorej sa výskum zameraný na skúmanie textu nedotkol –, ako vizuálne informácie kooperujú s textovými a ako môžu podporovať, dopĺňať alebo nahrádzať chápanie sémantických významov či obsahov výpovede. Zatiaľ sú predstavy o „čítaní" obrazov viac metaforické ako vecné, prípadne postulujúce, ako napríklad názory Jean-Marie Petersa (van Dijk 2006, 194), podľa ktorého pozeranie na obrazy vyžaduje tak kreatívne, ako aj abstraktné uvažovanie a nezávisle od jazyka vedie k aktualizovaniu predstáv „obrazov" v mozgu, podobne ako prečítaný text aktualizuje obrazy živého slova. A prezentovanie obrazov odkazuje skôr na rozprávačskú zručnosť – *storytelling* – než na objektívnu a spoľahlivú metódu, ktorá vychádza z toho, že napríklad grafy a odborné vizualizácie sa treba naučiť „čítať" či presnejšie povedané, treba sa naučiť, ako z nich správne excerpovať relevantné informácie a identifikovať ich relevantné kontexty. Avšak existuje už viacero disciplín, pre ktoré je vizuálne spracovanie a prezentovanie bádateľských výsledkov legitímnym vedeckým výstupom (od medicíny, architektúry, leteckej či morskej navigácie a pod. cez vizuálne umenie, vizuálnu antropológiu, sociológiu či dejepis po mediálne a vizuálne štúdiá a pod.). Je zrejmé, že otázka projektovania

a skúmania ikonosféry ako uzavretého systému bude relevantnejšia v prípade umeleckých textov smerujúcich k navodeniu emocionálnych pocitov u čitateľa. Určité náznaky toho, že takýto systém implicitne vzniká – aj vo vzťahu k literárnym textom – nachádzame v prezentáciách na festivaloch elektronickej literatúry, napríklad v rámci každoročnej prezentácie tzv. experimentálnej filmovej tvorby na festivale Ars Electronica v Linzi. Ide o technológie postprodukcie a o experimentovanie s obrazom, napríklad v priestore (3D). Priestorové simulácie syntetizátormi zvuku a počítačovými kompozíciami spoľahlivo argumentujú, že vytváranie napríklad filmových existenciálnych básní je týmto spôsobom možné. Expresia obrazu a zvuku spojená s priestorovou simuláciou môže najmä na emocionálnej a imaginárnej úrovni konkurovať básnickej expresii.

Výskumy procesu písania však dokazujú, že zapisovanie poznámok rukou oveľa lepšie podporuje procesy zapamätávania informácií ako v prípade elektronických poznámkových aplikácií. Študenti si namiesto konkrétnych informácií zapamätali skôr cestu/navigáciu, ktorou sa k nim dostali. Vysvetlením je podľa bádateľov fakt, že prechádzanie servermi a dôkazmi – ustavičná prístupnosť prameňov – problematizuje potrebu zapamätať si sumu informácií, ktoré nie je potrebné okamžite použiť. To napokon znižuje aj inováciu myslenia. Takisto je to v prípade učenia sa písať: deti, ktoré písali rukou, sa naučili čítať rýchlejšie ako deti, ktoré čítali len písmo na obrazovke (Mangen 2013). Na druhej strane práve nedávno vyvinuté aplikácie na čítanie v tablete významne podporujú možnosť terapie pre hendikepované deti – napríklad autistické.

Niektoré zo spomínaných faktorov sa vzťahujú aj na tvorbu súčasných autorov (literárnych, odborných a iných) textov, ktorí sa chtiac-nechtiac zúčastňujú na procese spolupráce s technikou, s technologizáciou procesu písania. A to aj vtedy, ak nejde o autora elektronickej literatúry či hypermediálnych artefaktov. Lebo, ako je známe, aj na procese písania a vzniku tlačenej knihy participujú aktivity realizované cez počítačové systémy. Podrobnejšie ich opisuje Katherine Hayles (2012) v novej monografii *How We Think: Digital*

Media and Contemporary Technogenesis (Ako rozmýšľame. Digitálne médiá a súčasná genéza technológií). Ide tu o viacero aktivít: od excerpovania materiálov (prístup k online knižniciam, odborným portálom, autorským a odborným blogom, online časopisom, sociálnym sieťam, aplikáciám s tematickým vyhľadávačom a podobne cez používanie aplikácií na štruktúrovanie a ukladanie online materiálov (White 2011), prípadne aplikácií na elektronické vytváranie poznatkov, záznamov a zistení excerpovaných z elektronických, ale aj tlačených publikácií. Začínajú sa objavovať servery zamerané na používanie tzv. rozšírenej reality, čiže možnosti prenášania poznámok z tlačenej knihy do aplikácie online, ich ukladania či zdieľania. (Zatiaľ sú však viac rozšírené aplikácie na zdieľanie odkazov na sociálnych sieťach, ako ich distribúcia do osobného počítača). Samotné písanie textov s použitím editorskej aplikácie (Microsoft Office), online editorské aplikácie, vďaka ktorým autor sleduje prácu editora a môže online reagovať na pripomienky k publikácii (napr. Google Docs) paralelne či súčasne v systéme online pracujúcich viacerých autorov (extrémnu podobu tohto postupu prezentujú na portáli Book Sprints odborníci na nové médiá Berry a Dieter [2012]) až po technické záležitosti, teda tzv. zalamovanie textov pre tlačiarne, ktoré tiež využívajú digitálne tlačiarenské prístroje, sa realizuje digitálne. Do úvahy treba brať aj aplikácie na vyhľadávanie a vizualizáciu kvantitatívnych údajov (nové ponuky služby Google Tools), ktoré poskytujú nástroje na doplňovanie základných textových výskumov. Na druhej strane je isté, že existujú autori vedeckých prác, prekladatelia umeleckej literatúry či literárnych diel, ktorí poznámky, náčrty nápadov, pracovné verzie fragmentov textu zverujú radšej papierovým poznámkovým blokom. Za všetkých sa tu odvolávame na práve spomenutého známeho programátora a bádateľa programátorskej kultúry Davida Berryho, ktorý napriek skúsenosti s participovaním na kolektívnom písaní publikácií typu *On Book Sprints* v interview povedal, že si všetky pracovné poznámky zapisuje ručne na papier, lebo len v takejto podobe je schopný racionálne a kriticky uvažovať o riešenej problematike (Scheliga 2013). Napriek tejto

podpornej činnosti ručného písania rastie množstvo a záber činností sprostredkovaných softvérmi či aplikáciami, a teda môžeme už pravdepodobne konštatovať, že existujú materiálne predpoklady na to, aby elektronické písomnosti tvorili samostatný systém.

Predpoklady samostatnosti systému elektronických písomností

Pri hľadaní argumentov na podporu osamostatňovania (emancipácie) elektronickej literatúry nám ako prototyp poslúži návrh knihovníka a kurátora výstav „umeleckých kníh" (Museum of Modern Art, New York) na systematizáciu týchto knižných publikácií, čiže interfejs, aký vznikal medzi systémom knižných publikácií a výtvarným umením. Clive Phillpot vyčlenil popri tzv. obyčajných knihách (*just books*) kategóriu kníh ako umeleckých diel (*bookworks*) a kníh ako objektov (*book objects*), ktorými autor len odkazuje na myšlienku „knihy" (napríklad na štruktúru, dobovú predstavu knihy a podobne). V menej formálnom význame tento odkaz môže realizovať umelecká inštalácia, symbolické či metaforické nadväzovanie na konkrétnu publikáciu (Rybson 2000; Tribe a kol. 2009, 54). Táto systemizácia „pootvárala" dvere zo (uzatvoreného, autonómneho) systému tlačenej knihy k interakcii so systémom elektronickej knihy, elektronickej literatúry (resp. hypermediálneho artefaktu).

Za ďalší, už nehmotný predpoklad, že aj v prípade elektronickej literatúry pôjde o samostatný systém, môžeme považovať separátne názory bádateľov elektronickej literatúry z programátorského prostredia. Z názorov, ktoré reprezentujú, je zrejmé, že kritické metódy, používané v rámci humanitných disciplín, sú na skúmanie elektronickej literatúry nepoužiteľné (Marino 2006). V dôsledku tlaku uvedenej tendencie na literárnu vedu či kritiku sa začali aj v tomto prostredí presadzovať predstavy, že v literárnokritickom diskurze by sa mali aplikovať rovnaké formáty, aké použili samotní autori diel. Napríklad kritiku literárneho hypertextu prezentovať len v hypertextovom formáte, teda v HTML či Storyspace, rovnako ako počítačové hry by mali skúmať len aktívni hráči (Taylor). Rezonuje tu výstižná poznámka Waltera Onga k postoju Platóna a ním zastávanej kritiky písma a glorifikácie hovoreného slova. Aj táto sa zachovala vďaka rukopisnému odkazu autora. Kritika teda nemusí znamenať radikálne zavrhnutie konkrétneho média.

Z prostredia programátorskej komunity – ktorá bola a stále je dominantná v spoločnosti producentov a konzumentov elektronickej literatúry – sa tiež rozšírilo očakávanie, že v diskurze o elektronickej literatúre, respektíve o programovateľných médiách sa stane dominantným jazyk, ktorým komunikujú programátori, ba dokonca že v elektronickej tvorbe sa budú používať výhradne termíny a pojmy zavedené a používané v oblasti programovania. Dôsledkom tejto tendencie je prítomnosť množstva nových termínov v spomínaných diskurzoch, čo sa zo strany literárnej vedy vníma do istej miery ako prehnaná a nadbytočná iniciatíva (Hejmej 2013, 125). Na druhej strane však samotná túžba bádateľov z programátorskej komunity po vymedzení diskurzu je argumentom na podporu typologizácie „elektronickej literatúry" ako autonómneho systému.

Na tendencie autonomizácie existuje aspoň jeden racionálny dôvod, a síce nevyhnutnosť digitálnej gramotnosti bádateľov či kritikov elektronickej literatúry. Tento dôvod predikuje „spor" medzi programátorskými nárokmi na uvažovanie o elektronickej literatúre a literárnovedným inštrumentáriom vypracovaným generáciami literárnych vedcov, respektíve s predstavou ontológie literárneho diela či koncepciou „nevypovedateľného" v umení (Silverman 2014). Prvú etapu vzniku prototypov elektronickej literatúry, a teda latentnú podobu „sporu" zmierlivo riešili práce publikované od polovice 90. rokov minulého storočia z pera Manuela Castellsa a najmä Georgea P. Landowa (*Hyper/Text/Theory*, *Hypertext, Hypertext 2.0*). Konsenzus dosahoval Landow cez odvolávanie sa na niektoré termíny prevzaté od Rolanda Barthesa (linka, nóda, hypertext) a pojmy zavedené v prácach Deleuza či Derridu (rizomatická štruktúra, efekt inskripcie). A naopak, taký bádateľ, akým je programátor Mark Bernstein, ktorý síce zovšeobecnil empirické skúsenosti so štruktúrovaním hypertextov, načrtol koncepciu vytvorenia typológie literárnych hypertextov (Bernstein 2002). Bol si však vedomý, že ide o koncepciu, v ktorej buď bude mať zmysel pokračovať, alebo nie. Pravdou bolo to druhé.

Druhú vlnu možno už legitímne spájať s „komunitou otvorených softvérov" (Šoka, internet). V jej rámci programátori pristúpili

na myšlienku navrhnutú Richardom Stallmanom v zmysle „vypustenia softvérov na slobodu“, aby neboli majiteľmi či objednávateľmi uzatvorené v prísne strážených trezoroch ako ceniny či drahokamy (softvér s uzavretým zdrojovým kódom). Podľa neho totiž „by mal byť zdrojový kód prístupný rovnako ako vzduch v miestnosti“ (Šoka 2011). Toto rozhodnutie programátorov následne viedlo k vytvoreniu interných kultúrnych zvyklostí a pravidiel vo svojej komunite: voľného získavania, sprístupňovania softvérov a ich kolektívneho a dobrovoľného zdokonaľovania. A to veľmi efektívneho zdokonaľovania, ktoré okrem výsledkov v podobe zvyšovania úrovne spoľahlivosti programov prináša účastníkom nenahraditeľný pocit slasti, aký sprevádza vykonávanie náročných úkonov bez zbytočných prekážok, t. j. bez ustavičného prekonávania triviálnych úskalí (zlá logistika ukladania vyriešených úloh, nepohodlné a zdĺhavé vyhľadávanie a triedenie údajov a pod.). Motivácie príslušníkov kultúry vytvorenej na základoch otvorených softvérov sumarizuje slovenský bádateľ Milan Šoka nasledovne:

> Čím **efektívnejšie dokážete pracovať na veciach,** a to teraz nemyslím len vývoj softvéru, ale všeobecne, tak **tým viac sa do vecí môžete zahĺbiť a viac sa do nich ponoriť**. Čím viac sa viete do svojej práce zahĺbiť, tým väčší vzťah si k nej viete vytvoriť. Čím väčší vzťah a lásku máte k svojej práci, tým sa vám stáva príjemnejšia, a tým viacej máte chuť v nej pokračovať znova aj nabudúce. A nie len to, ale **získate aj motiváciu povedať o svojich úspechoch, deliť sa o skúsenosti s ostatnými a inšpirovať ďalších, aby skúsili fungovať, tak ako vy sami fungujete. Tento proces je podľa mňa samo-naplňujúci a samo-rozširujúci.** (…) Možno aj kvôli tomuto a verziovacím nástrojom sa stal Linux taký úspešný a **vôbec otvorený softvér ako taký**. (Zvýraznila B. S.)

Takto nastolená kultúra darovania, teda delenia sa, výmeny a spolupráce vytvárala predpoklady, ak nie atmosféry vhodnej na

dosiahnutie dialógu, tak aspoň zmiernenia stanovísk, a teda onoho „sporu“ medzi prostredím programátorov a literárnych vedcov.

Do tejto situácie vstúpil vysokoškolský učiteľ literatúry, propagátor elektronickej literatúry a zároveň zručný programátor Mark C. Marino s predstavou, že sa pokúsi zmierniť ešte stále reálne napätie, ktoré pochádzalo z negatívneho hodnotenia metód využívaných bádateľmi humanitných disciplín informatikmi a z technofóbnej atmosféry v prostredí humanitných vied a tvorcov literatúry.

V dôsledku aktivizácie iniciatív okolo slobodných softvérových zdrojov je dnes už snaha o extrémnu (vyhranenú) autonómnosť diskurzu o „elektronickej literatúre“ na ústupe. Inak povedané, do popredia sa dostáva sofistikovanejší názor, na základe ktorého je všeobecná digitálna gramotnosť menej podstatná ako jej diferenciácia a presnejšie zadefinovanie. K tejto tendencii je potrebné zaradiť aj iniciatívu Davida Berryho, pôsobiaceho priamo v programátorskom prostredí. Mark C. Marino (2006) teda ako prvý načrtol perspektívy definovania predmetu a metódy (sub)disciplíny: *Critical Code Sudies* (Kritické štúdie zdrojových kódov) a David Berry (2011) ich doplnil definovaním špecifických zručností nevyhnutných pre praktikov a bádateľov v oblasti *Critical Code Sudies* a jej príbuzných subdisciplín *Softwer Studies*, *New Media Studies*.

Critical Code Sudies

Východiskom hľadania zmieru bola pre Marka C. Marina dvojitá skúsenosť: s interpretovaním literárnych diel a s používaním zdrojových kódov, ktoré programátori vytvárajú, keď používajú konkrétny programovací jazyk. Ten zasa obsahuje plnohodnotné slová, napríklad: „PRINT“, „GO“, znaky zložené z písmen, číslice, symboly. A obsahuje súbor rozmanitých operácií (zapuzdrenia, pomenúvania, komentárov, cyklov, rekurzie a pod.), ktoré charakterizujú množinu stratégií jednotlivých postupov, ktoré sú/môžu byť v každom konkrétnom programe občas opätovne/iteratívne použité (podobne ako slovné spojenie, fráza či syntaktické pravidlo v prirodzenom jazyku). A preto ide o umelý jazyk, ktorý disponuje špecifickými vyjadrovacími možnosťami. Ide teda v podstate o artikuláciu „inštrukcií“ v umelom hybridnom jazyku, ktorý sa treba naučiť podobne ako písanie alebo čítanie. Ponechajme zatiaľ bokom to, čo je predmetom zapisovania a čo je cieľom zapísaného, teda ako program bude alebo nebude riešiť zverenú úlohu. Pre napísaný program funguje zaužívaný termín – zdrojový kód (*code*) a od neho je odvodený názov kritického popisovania procesov, teda akým spôsobom sa konkrétne programy prakticky využívajú, ako putujú medzi autormi, na aký cieľ boli pripravené/napísané a akému cieľu napokon aj poslúžili, ako ich možno zefektívniť, vylepšiť, pokaziť či zneužiť. Rekapitulujme: na kritické popisovanie zdrojových kódov treba ovládať aspoň niekoľko programovacích jazykov. Kód, čiže v nejakom jazyku napísaný program, je možné vnímať ako významový, semiotický, celok a preto môže byť podobne ako bežne písaný text podriadený procesu „čítania“, „pochopenia“ a „interpretácie“. Na to sú však nevyhnutné znalosti interpretačných postupov. Samozrejme, aj počítačový program môže byť podľa Umberta Eca – analogicky s čítaním literárnych textov – interpretovaný čitateľom nesprávne (Marino 2006/2013). Z uvedeného je zrejmé, prečo je podľa Marina „zdrojový kód“ možné a dokonca potrebné čítať podobne ako literárne dielo. A predmetom procesu „čítania“ nie je samotný obsah – čiže

programom riešená úloha, cieľ, ktorý má realizovať, ale je ním štruktúrovanie a kontext programu (Cayley 2013, 313).

Obrat k istej otvorenosti informatického prostredia voči hermeneutickým interpretačným metódam v súvislosti s fungovaním *code* je – z perspektívy už spomenutých prvotných reakcií programátorských bádateľov, ktorí výrazne zaznávali postupy rozšírené v humanitných disciplínach – prekvapujúci. Ukazuje sa ako prínosné vnímať zdrojové kódy podobne ako akékoľvek iné texty. A teda programy, t. j. „písomnosti" zaznamenané v hybridných umelých jazykoch bude potrebné popisovať, analyzovať a chápať najmä kvôli tomu, aby neovplyvňovali život nekontrolovaným a výlučne deterministickým či kauzálnym spôsobom. Treba ich interpretovať tak, akoby nešlo len o stratégiu čítania, tzv. *close reading*, ale najmä o odhaľovanie kontextov a tzv. mimoliterárnych aspektov: autora konkrétnych programov, objednávky konkrétnych riešení, dejín programovacích jazykov a škodlivých programov – tzv. vírusov, trójskych koňov, logické bomby, hoaxy –, čiže o úmyselne zavádzané chyby a ich široko chápané konzekvencie. (Mark C. Marino na online konferencii o CCS odhaľuje na príklade zneužitia programu na reklamu športového oblečenia s fotografiami Anny Kurnikovej možné rozširovanie predmetu CCS na psychologické, kultúrne, sociálne a subjektívne aspekty pôsobenia zdrojových kódov.)

Ešte konkrétnejšie sa k problematike počítačovej gramotnosti vyjadruje spomínaný David Berry, ktorý k pôvodnej digitálnej gramotnosti (Berry 2011) nadväzujúcej na vzdelávanie – *digital Bildung* – pod vplyvom premís Marka C. Marina pridáva ďalšie, nové špecifické dimenzie. Zastrešuje ich termínom *iteracy* (Berry 2013), ktorým označuje schopnosti a zručnosti paralelné so schopnosťami a zručnosťami, aké musia ovládať používatelia jazyka, aby porozumeli textu, teda s jazykovou gramotnosťou (*literacy*) či s matematickými zručnosťami nevyhnutnými na prácu s číslami v rozličných kontextoch. Termín *iteracy* je syntézou lexém „*literacy*" a „*iteration*" (opakovanie) a je zameraný na praktické zručnosti, nevyhnutné na používanie programovacích kódových jazykov a napokon

aj na samotné „čítanie“ a „písanie“ programov v nich vytvorených (*code*).

David Berry na svojom odbornom blogu (internet) zhrnul oblasti, ktoré podľa neho termín *iteracy* zastrešuje:

1. počítačové myslenie: schopnosť odvodiť spôsob, akým počítačové systémy fungujú, aby sme boli schopní čítať a písať kód s nimi spojený a porozumieť mu;
2. algoritmy: schopnosť porozumieť špecifickému algoritmickému druhu počítačovej práce, ako je napríklad recesia, iterácia, diskretizácia atď.;
3. čítanie a písanie kódu: konvencie čítania/písania kódu vyžadujú aj nové schopnosti, aby čitateľovi/programátorovi umožnili porozumieť kódu, vyvíjať ho v duchu modularity, dát, zapuzdrenia, pomenúvania, komentárov, cyklov, rekurzie atď. a porozumieť mu;
4. štúdium programovacích jazykov: porozumenie jednému alebo viacerým konkrétnym programovacím jazykom, aby si študent rozvíjal komparatívnu dimenziu, zdokonaľujúcu *iterátne* schopnosti, napríklad procedurálne, funkcionálne, objektovo-orientované atď.;
5. estetika kódu: rozvoj schopností súvisiacich s ocenením estetickej dimenzie kódu, tu máme na mysli „estetický kód“ a „eleganciu“ ako kľúčové pojmy;
6. dáta a modely: porozumenie významnosti a dôležitosti dát, informácií a poznania, ako aj ich vzťahov k modelom počítačového myslenia;
7. kódová kritika: kritické prístupy ku skúmaniu počítačového zdrojového kódu. Marino argumentuje, že: už nehovoríme o kóde ako o texte v metaforickom význame, ale začíname analyzovať a explikovať kód ako text, ako systém znakov s vlastnou rétorikou, ako verbálnu komunikáciu, ktorej význam presahuje jej funkčné využitie… V konečnom dôsledku, ako tvrdí Marino, môžeme čítať a explikovať kód tak, ako by sme explikovali literárne dielo v novej disciplíne skúmania, čiže kódovej kritike;

8. softvérové štúdiá: kritické prístupy ku skúmaniu softvéru (ako kompilovaného zdrojového kódu), zvlášť systémov veľkého rozsahu, ako sú operačné systémy, aplikácie a hry. Tiež sem možno zahrnúť používanie softvéru na štúdium iných oblastí, ako je napríklad kultúra, čo Manovich nazýva kultúrnou analytikou (Williford). Ďalej sem možno začleniť aj skúmanie historického používania softvéru (Ensmenger). Dôležitým aspektom tohto prístupu je sústrediť sa na počítačové/technické systémy v rámci spoločnosti a kultúry – napríklad internet, e-mail, mobilné dáta, HTTP protokol a podobne.

Formy vyjadrovania zdrojových kódov existujú

Z vyššie citovanej koncepcie Davida Berryho je zrejmé, že ide o technologizáciu slova *sensu stricto*. Ide o pohľad na úrovni „pod povrchom monitora", pod úrovňou viditeľnej vrstvy slova (*visibilia*) či vnímateľnej „materiálnosti" elektronického znaku. O vrstvu, ktorá na jednej strane patrí k úrovni *textonov* (v koncepcii Aarsethovho „kybertextu"), na druhej strane presahuje do ľudského vedomia veľmi špecifickým, ba takmer nekontrolovateľným spôsobom. A navyše z laickej perspektívy tu ide aj o priestor, v ktorom sa odohráva dizajnovanie každej úlohy riešenej pomocou softvéru – ako to definuje Ted Nelson –, a teda o súhru, o konceptuálnu adekvátnosť nastolenej úlohy a kreatívneho spôsobu jej uchopenia, čiže o inovatívne riešenia technologizácie slova,[6] riešenia, ktoré vznikajú v rámci určitej rutinnej zvyklosti (a možnosti) vytvárania vždy (novej) inovatívnej štruktúry mysle – ako koncepcie riešenia úlohy.

Aj Walter Ong prezentoval technologizáciu slova v kontexte inovácie ako dlhodobý proces, ktorý postupne dospel k určitým prejavom (účinkom) – k novým štruktúram myslenia. Vďaka písmu človek poznával veci, ktoré nevidel, a myšlienky, ktoré nepočul. Dospieval k abstraktnému uvažovaniu a argumentácii. Až tie mohli naštartovať proces prenikania a zasahovania do života. A preto podľa Onga technológia, digitálne médium, môže razantne zasahovať do technológie písma, tlače, do elektronických formátov, no do vedomia človeka zasahuje oveľa jemnejšie, nepriamo, menej badateľne či zložito (Ong 1982). A paralelne presahuje do života v kauzálnom procese, pričom niektoré aspekty a etapy prebiehajú implicitným spôsobom. Podobne skúma sociálne aspekty nových médií Jan van Dijk (2006).

Bádatelia zameraní skôr na technicky determinované aspekty programovateľných médií sú presvedčení, že tieto „softvérové"

6 — Chápanie interfejsu ako spôsobu poznávania reality porovnaj tiež s Hoffman, D.: *The Interface Theory of Perception*, 2009.

médiá, založené na otvorenom zdrojovom kóde[7] (Šoka 2011), celý spomínaný proces zrýchľujú, no nezjednodušujú. Je neodškriepiteľné, že konkrétne programátorské riešenia môžu uvedením do praxe priamo či nepriamo zasahovať do života jednotlivca a spoločnosti – vo význame sociálnom, ekonomickom, politickom, psychologickom a podobne (Cox, McLean 2013). (V tejto súvislosti sa najčastejšie spomína ako príklad ekonomická kríza zo začiatku storočia, spájaná s virtualizáciou burzových obchodov.) A to najmä preto, že súčasné stratégie písania programov (tzv. objektové programovanie) sú zacielené na minimalizovanie „vzdialenosti" medzi reálnou skutočnosťou a virtuálnou štruktúrou. (Podobne ako v prípade vyššie uvedeného príkladu o zaznamenávaní údajov v biologickom a umelom systéme, kde presnosť znižuje na minimum vnímanie rozdielov medzi umelým a živým systémom.)

Je zrejmé, že programy a softvérové platformy, tak ako ich dnes koncipujú programátori a ako ich využívajú používatelia internetu či rôznych aplikácií, pôsobia vo vzťahu k životu (či bytiu vo svete) ako aktívni hráči. Človek a stroj ich „čítajú" na „rovnocennej úrovni", a preto sa objavuje názor, podľa ktorého prostredníctvom zdrojových kódov môžeme aj hovoriť (Cox, McLean, 2013), cez zdrojové kódy ľudia medzi sebou komunikujú, rozhodujú o sebe a o svojom živote. Je teda opodstatnené siahnuť po analógii s aktívnym pôsobením hovoreného slova na život – k orálnej kultúre. Pôjde však primárne ešte o ľudské, alebo skôr o posthumánne vedomie? Táto neistota zohráva v procese interpretácie písania v kódovacích jazykoch – v programoch, čiže kvázi textoch – dôležitú úlohu. Zabezpečuje, aby nedošlo k prerušeniu interakcie medzi človekom a strojom, aby interfejs mal stále medzi nimi miesto sprostredkovateľa, aby nezmizli predpoklady na ich vzájomnú komunikáciu, aby človek a stroj interagovali.

Z vyššie citovanej koncepcie Davida Berryho je teda zrejmé, že v prípade zdrojových kódov (programov) naozaj ide o technologizáciu slova *sensu stricto*. Napriek tomu slovo nielenže nestráca na

7 Pozri bližšie: http://www2.fiit.stuba.sk/~bielik/courses/msi-slov/kniha/2012/Resources/Essays/Essay_86.pdf

performatívnej sile, ale práve v tomto technologickom móde a rozmanitosti cieľov, aké nimi spoločnosť dosahuje, sa prejavujú rôzne účinky a dopady (Cox, McLean 2013, Chandra 2014). A preto podľa M. Marina zdrojový kód najvhodnejšie zastrešuje predstava, že ide o text kultúry (Lottman). To znamená, že *Critical Code Studies* (CCS) rátajú s kontextovými interpretáciami „obsahu" programov. Naopak, zdrojové kódy vytvárané s cieľom literárnych experimentov (*code poetry*, *codework*) nepatria do predmetu postulovaného CCS. Marino priamo tvrdí, že literárne diela, ktoré vznikali zo zdrojových kódov, alebo zdrojové kódy, ktoré boli vytvárané kvôli literárnym experimentom, treba pertraktovať v iných dimenziách.

Tento fakt neodradil redaktorov *New Scientist* (Firth 2014) od špecifického využívania tých zdrojových kódov, ktoré odborná literatúra zaraďuje do systému elektronickej literatúry a pre ktoré sa etabluje pomenovanie *code poetry* alebo *codework*, a ich prezentovania vedeckej verejnosti. Sú to zdrojové kódy používané programátormi na literárne experimentovanie. Z hľadiska predmetu riešeného v našej štúdii, teda otázky technologizácie hovoreného slova, ktorého výsledkom je elektronická literatúra, je dôležité sledovať, ako sa propagátori a tvorcovia usilujú etablovať a definovať *code poetry* v kontexte tvorby symbolických významov. Zásadnou sa stáva otázka, či proces vytvárania *codework* prehlbuje odcudzenie súčasného človeka. A ďalej, aké modely a štruktúry vytvára a ako tieto podporujú autonómnosť a uzavretosť systému elektronickej literatúry. A teda, nakoľko je *code poetry* metaforickým odkazovaním na predstavu interfejsu alebo jej legitímnou analógiou.

Poézia z ducha algoritmov

Hneď na začiatku treba poznamenať, že zatiaľ tu ide len o diskusiu a nie o koncízne uzatváranie diskurzu do viac-menej záväzných postupov, predstáv, schém a presného definovania, ako to bolo v prípade literárnovedných diskurzov (Nycz 2002), pre ktoré sa východiskom stala kontinuálne pribúdajúca základná materiálová báza a viac alebo menej dynamicky obmieňané metódy. V prípade uvažovania o *code poetry* ide o aktivitu performatívneho rázu. Jej sled, dynamiku a zameranie determinuje totiž pôsobenie javov, odvodených od správania používateľov programovacích jazykov, zdrojových kódov či softvérových platforiem. Ako aktívne, ochotne a inovačne ich používajú a do akej miery o nich medzi sebou polemicky diskutujú. Počiatky polemík, z tohoto aspektu rozhodujúcich, siahajú od online diskusií zverejňovaných na profesionálnych webových stránkach, profesionálnych blogoch či od online časopiseckých diskusných materiálov (esejistických vyjadrení, komentárov alebo relevantných štúdii) až po videoprezentáciu umiestnenú na Vimeo – ako to bolo v prípade diskusií okolo CCS Marka C. Marina (http://vimeo.com/9124819).

Začiatky *code poetry* sa nachádzajú v starších projektoch novomediálnych umelcov (Talon Memmott and Mez/Mary-Anne Breeze), ktorí sa nebránili prezentovaniu diel na obrazovke ako vizuálnej vrstve zdrojového kódu, ktorá sa v jazyku programátorov nazýva textový interfejs. A práve ten je atraktívny z hľadiska rozmiestnenia riadkov na ploche monitora, pretože asociuje vizuálny rytmus konkrétnej poézie na tlačenej stránke. Polemiku medzi kritikmi vyvolali aj ďalšie experimenty, pri ktorých išlo o hybridizáciu útržkov starých programov s prirodzeným jazykom, prípadne s istými programátorskými symbolmi a znakmi. Od určitého času sa objavuje požiadavka, aby „báseň“ vytvorená zdrojovým kódom bola aj programátorsky funkčná. Možno sa domnievať, že práve z tohto dôvodu záujem o literárne hypertexty medzi študentami vystriedal populárny *codework*, s obľubou prezentovaný najmä na SLAM podujatiach.

Z náčrtu empiricky pozorovanej evolúcie *code poetry* je zrejmé, že ide o jav len s približne vymedzenou hranicou. Záujem propagátorov a kritikov tohto „žánru" sa sústreďuje na dva problematické okruhy:

1. Aké sú dôkazy, že ide o poéziu?
2. Ak nejde o poéziu, o čo teda ide?

Oba poukazujú na potrebu vymenovania argumentov proti zaraďovaniu *code poetry* do kategórie poézie. K argumentom prvého okruhu patrí pokus definovať *code* ako jazyk, presnejšie, ako básnický jazyk. V druhom okruhu pôjde hlavne o nadväzovanie/nenadväzovanie na koncepcie esenciálneho definovania poézie. Až príliš voľné pertraktovanie názorov na zdrojový kód v lingvistickom kontexte, naznačených v Glazierovom článku *Code as language* (2006), sa stretlo s opatrnejším uvažovaním na túto tému v štúdii Johna Cayleyho *Time, Code, Language: New Media Poetics and Programmed Signification* (2012). Podľa prvého zdrojový kód, ktorý poskytuje aparát na zapisovanie myšlienok a emócií, patrí do kategórie jazyka ako nástroja komunikácie (analogicky so spomínanými názormi propagátorov konštruktivizmu a teórie médií). Cayley, naopak, zohľadňuje lingvistikou nastolenú požiadavku a považuje „zdrojový kód" len za špecifický druh jazykového systému (*code is a special type of language*), ktorý sa jazyku napokon „len" podobá. Výsledky používania tohto druhu jazyka pri vytváraní tzv. „kódových diel" (Husárová 2012, 83) – *codework* – odporúča bádateľ do pozornosti tak informatikov, ako aj súčasnej literárnej vedy (Cayley 2012, 312). V uvedených súvislostiach treba predstavu Melissy Kagen – nadšenej propagátorky a organizátorky SLAM –, že ide o novú dimenziu evolúcie jazykových vyjadrovacích prostriedkov (Firth 2014), brať s rezervou.

A práve nasmerovanie pozornosti odborníkov na jazykové a mimojazykové vyjadrovacie prostriedky presúva diskusiu viacej ku komparatívnemu pohľadu. Opakovanú premisu, že zdrojový kód je poézia (*code is poetry*), vysvetľuje na webovej stránke dopisovateľ platformy marketpress.com/2013/code-is-poetry ako úzus jazy-

kovej komunikácie na internete. A poukazuje na to, že nejde o reálnu analógiu, len o metaforické odkazovanie na základné stratégie vytvárania programov. Náročnejšiu úlohu riešil v štúdii *The Poetics Of Coding* (Poetika zdrojových kódov), odporúčanej aj študentom kurzu *Code poetry* (napr. na Stanford University: stanford.edu/~mkagen/codepoetryslam), adept štúdia anglickej literatúry a praktický dizajnér Matt Ward (2010). Na empirickom materiáli demonštroval, že príklady konkrétnych žánrových dominánt možno nájsť medzi štýlmi programovania a možnosťami voľby riešení. Občas prekvapivo presné. Napríklad požiadavku na precízne dodržiavanie štruktúry anglického sonetu a presnej hierarchie možných postupov v zdrojovom kóde.

Na základe demonštrovania zhody medzi typom zručností identifikovaných v poézii a typom zručností známych zo zdrojových kódov Matt Ward pripúšťa, že zdrojové kódovanie je určitou formou poézie a programátor novým typom básnika („*Perhaps code really is a form of poetry, and the coder a new kind of poet.*“).

Prezentovaný názor však nevykazuje vlastnosti vedeckej premisy, opiera sa len o empirické skúsenosti, odzrkadľuje predstavu poézie vo vedomí súčasníka, no na druhej strane podnecuje k výmene názorov. V polemikách funguje ako súčasť množiny terminologických „memov“ spojených so špecifickou aktivitou vytvárania a čítania zdrojových kódov: *code is text, code is language, code is poetry*.

V tomto smere je relevantnejší postoj Vikrama Chandru, autora niekoľkých literárnych diel a kritickej publikácie *Geek Sublime: The Beauty of Code, the Code of Beauty*, ktorý výrazne spochybňuje názor o analógii medzi tvorbou poézie a písaním (kvázi textov) – programov – zdrojovým kódom (Chandra 2014). *Code poetry* prezentuje ako zručnosť narábania s programovacími jazykmi, ako invenčné vytváranie zdrojového kódu ako funkčného, semiotického celku. Napriek tomu, že diela *code poetry* na rozdiel od konkrétnych zdrojových kódov nemajú povinnosť naplniť cieľ stanovený na začiatku programu, nepatria k poézii. Najmä preto, že v procese „čítania“ čitateľ skoro automaticky spoznáva celkový obsah, zapísaný ob-

sah vníma ako prvoplánovú štruktúru, ako „texty", ktoré negenerujú symbolické významy. V argumentácii vychádza z pojmu *dhvani* (Chandra 2014, 199), ktorý indický bádateľ Ánandavardhana „jednoznačne označil za dušu literatúry. Inšpiráciou Ánandavardhanovej teórie boli úvahy gramatikov o *sphóte* (doslova „rozpuku"), ktorý vyjavuje význam slova skladajúceho sa z jednotlivých slabík. „Literárny text vyjadruje podľa Ánandavardhanu nevyjadrený zmysel, ktorý sa nazýva *dhvani* a je odlišný od zložiek literárneho diela, podobne ako slabiky slova od celkového významu. *Dhvani* je teda naznačený význam. Ánandavardhana ho prirovnáva k pôvabu ženy, ktorý je odlišný od jej údov, hoci ho na nich možno vnímať. Tento význam môžu vnímať len tí, ktorí sú dostatočne „literárne senzitívni" (Gáfrik 2012, 36). Kategória „nevypovedaného", „nevypovedateľného", „naznačeného významu" je ako šošovka, v ktorej sa sústreďuje jadro „sporu" Vikrama Chandru so zástancami *code poetry* (ako poézie). Je základom nedorozumenia dvoch rozličných prostredí. Na záver treba dodať, že renomovaní bádatelia v oblasti elektronickej poézie (pojem širší než *code poetry*) hľadajú pre svet elektronickej tvorby názorové a kreatívne pendanty hlavne v odkazoch na iniciátorov umeleckých a básnických avantgárd.

Ak však báseň písaná zdrojovým kódom patrí do poézie, tak je to „poézia z ducha" algoritmov. Na teoretickej úrovni sa k tejto perspektíve zjavne prikláňa renomovaný bádateľ nových médií Loss Pequen Glazier, ktorý tvrdí, že zdrojový kód je fundamentálnym východiskom pre stratégiu vytvárania štruktúry digitálnej poézie (Morris 2006, 8). Na druhej strane prostredie programátorov preferuje predstavu analógie medzi básnickým tvorivým procesom a vytváraním programu v zdrojovom kóde. Programátori sú presvedčení, že ide o zhodu stratégie založenej na schopnostiach zodpovedajúcich cieľu, na hutných, primerane zvolených stratégiách postupov, čiže na elegantnom využívaní vyjadrovacích prostriedkov jazyka. (Je to druh analógie s kategóriami *proprium*, *aemulatio* a *imitatio*, obľúbenými v renesancii). Túto tendenciu sebadefinovania empirických autorov zdrojových kódov spája kritik s prejavmi kultúry „makerov"

(makerstudios.com /http://ddn.disney.com/ – čiže kreatívnych „kutilov“) (Silvermann 2014).

Mladá generácia digitálne gramotných súčasníkov teda reaguje na ekonomickú krízu vo vzťahu k najrozličnejším potrebám a záujmom možnosťou samoobsluhy – samostatne si vyrábajú rôzne chýbajúce hmotné predmety alebo si ich tlačia na 3D tlačiarňach. Patrí sem aj umelecká aktivita a pravdepodobne i básnická tvorba. Z hľadiska dejín kultúry sa v daných súvislostiach ponúka analógia s kategóriou *otium*, známou aktivitou vzdelaných ľudí v renesancii, ktorí sa popri obvyklých povinnostiach (napr. vo feudálnych či cirkevných štruktúrach) oddávali intelektuálnym či umeleckým aktivitám, ktoré vykonávali pre potešenie a pre radosť (takto vznikali napríklad v Poľsku preklady a adaptácie latinských diel alebo politicko-historické eseje).

Z uvedených faktov je zrejmé, že pokračujúca technologizácia slova pôsobí v kontexte experimentovania so zdrojovými kódmi – *code poetry* – ako prejav subkultúry prostredia programátorov či predstaviteľov novej gramotnosti – *iteracy*. Vytvára tlak na horizont súčasnosti, na základe ktorého (alebo voči ktorému) bádatelia elektronickej literatúry formulujú premisy a poskytujú argumenty vo svojom vedeckom uvažovaní.

Kooperácia dvoch prístupov

Relevantným príkladom ústretovosti a potreby zmierňovania týchto rozporov je monografia desiatich odborníkov (Nick Montfort, Patsy Baudoin, John Bell, Ian Bogost, Jeremy Douglass, Mark C. Marino, Michael Mateas, Casey Reas, Mark Sample, Noah Vawter) napísaná ako kolektívna publikácia – bez uvedenia autorstva konkrétnych kapitol či podkapitol (tento druh kolektívneho autorstva sa už objavil v súvislosti s publikáciami Davida Berryho) – s názvom: *10 PRINT CHR$(205.5+RND(1)); : GOTO 10*.

V kontexte nášho skúmania je uvedená práca významná práve preto, že dokumentuje dynamiku procesuálnosti diskurzu o elektronickej literatúre, vytvára inštruktívne laboratórium (kolektívnej bádateľskej) práce na riešenie rozporných názorov vychádzajúcich z diferencovaných bádateľských prostredí a overuje v nich opodstatnenosť požiadavky spomínanej zručnosti *iteracy* (na čo odkazuje samotný názov publikácie).

Jedným z autorov je iniciátor *Critical Code Studies* Mark C. Marino, podľa ktorého *code* je analogický k „textu kultúry" a treba ho čítať, analyzovať a interpretovať v kultúrno-historickej perspektíve. Programátorská kultúra je už dnes obohatená o niekoľko vĺn informatických teórií a o viacero generácií programátorov a programovacích jazykov, ktoré vytvorili, zveľaďovali a rozširovali hranice svojho používania – vyjadrovania (tzv. gramatika), čiže písania koncízneho programu (kvázi textu).

Predmetom záujmu spomínaných desiatich autorov (ich počet je analogický s inštrukciou desaťkrát opakovať operáciu náhodnej voľby, ktorú obsahuje interpretovaný program) je už v názve publikácie uvedený miniprogram *„code"*: *10 PRINT CHR$(205.5+RND(1)); : GOTO 10*, ktorý autori nechali pracovať na počítači Comodore 64, preslávenom na začiatku 60. rokov minulého storočia (z hľadiska dovtedy neznámej úrovne interfejsu, a teda zjednodušenej obsluhy). Program realizuje jednoduchú operáciu, ktorej výstup autori prezentujú na videoukážke (haccslab.com/?p=33). Výstup sa skladá

z dvoch typov grafických znakov – lomiek / a \ – a výsledkom ich usporiadania je napríklad nasledovné poradie lomiek: //\\//\\/////\\ //\\//\\\\///\\\\\///\\/\/. Keďže konzola môže na jeden riadok umiestniť len určité množstvo znakov, automaticky pokračuje na druhom riadku. Počítač vypisuje štandardné znaky do konzoly, ktorá je interfejsom starších programov (tam sa väčšinou zadávajú inštrukcie a zobrazuje sa výstup). To, že človek môže vnímať vzhľad výsledku ako obrázok, je už prácou ľudského mozgu, ktorý vždy hľadá vzory a pravidelnosť. Všetko je, samozrejme, úmyselné, program slúži len na tento účel – vypisuje do výstupu náhodný výber z dvoch znakov, tak aby vznikol vzor, aby sa vytvoril elementárny esteticky zážitok spojením vlastností dostupného ASCII znaku, konzoly, monitora, ľudského oka a mozgu.

Zdá sa, že v publikácii sa podarilo okrem iného verifikovať alebo skôr empiricky overiť niektoré premisy obsiahnuté v koncepcii CCS Marca Marina. Po prvé, autori potvrdili predpoklad, že zdrojový kód (*code*) je komplikovanejším výtvorom než jazykový systém alebo „konvenčný semiotický systém". Platí však, že programátori a bádatelia *Critical Code Studies* „čítajú" kvázi texty ako zapísané v kódovacích jazykoch, formalizujúcich uchopovanú skutočnosť (realitu, objekty) a nie v prirodzených jazykoch. Avšak čítajú ich na odlišných kompetenčných úrovniach (por. Caylyho typológiu čítania zdrojových kódov) a interpretujú ich v odlišných vrstvách kultúry. Napríklad v rámci diferenciácie kódovacích jazykov, ktoré vytvorili rôzne generácie informatikov, čiže jazykov zo skupiny *„normal"*, *„programming languages"*, *„weird"* či *„esoteric languages"* alebo *„minimalist languages"* (Montfort 2005, kapitola Path: *„Maze as perverse program"*), čo umožňuje určité analógie s porovnávacou gramatikou jazykových skupín (napr. indoeurópskych či slovanských jazykov) a s historickou gramatikou jazykových skupín. Ukazuje sa, že niektoré symboly či mikroštruktúry (príkazy) si programovacie jazyky odkazujú (ako morfémy?) – napríklad zmenu veľkosti medzery. Kód teda nie je len programovacím jazykom, nie je len semiotickým celkom, ale konštituuje sa aj cez rôzne kontexty a konotácie,

v ktorých sa používa (napríklad rôzne fragmenty starších programov), a cez rozmanité praktiky používania – čím sa otvára historická perspektíva štúdia programovacích jazykov, teda aj softvérov na poli kultúrnej produkcie – *Software Studies*. A teda predstava Marka C. Marina, podľa ktorej (v rámci CCS) nepôjde o čítanie obsahov, ale o čítanie kódu ako sledu strategických rozhodnutí, ostáva v platnosti. Zdá sa však, že tu išlo Marinovi o to, aby sa k interpretácii zdrojového kódu nepristupovalo z hľadiska „obsahov" chápaných ako problémové oblasti, pre ktoré bol napísaný program, či zameranie softvérových platforiem, na ktorých participoval alebo bol ich súčasťou. Ide zrejme o jav podobný pravidlu štrukturalistickej literárnej vedy, podľa ktorého naratívnu tvorbu nie je prípustné skúmať na základe typológie založenej na tematickej rôznorodosti literárnych diel, ale na báze odlišnosti štruktúr.

Úvahy venované ideám labyrintu, „opakovaniu v priestore", „mriežke v súčasnom umení" a iteratívnosti sú – z perspektívy moderného umenia, grafického dizajnu a napokon žánrovej formy (rondely) zaradené do kolektívnej monografie *10 PRINT CHR$(205.5+RND(1)); : GOTO 10 (Software Studies)*, ktorú spracovali znalci a tvorcovia elektronického umenia, intenzívne odkazujúc na prax humanitných vied. A pregnantne dokazujú, že špecifické aspekty „zdrojového kódu" možno interpretovať nielen metódami informačnej vedy, ale aj metódami, ktoré používajú umenovedci či literárna veda. Ide najmä o historické kontexty a prezentovanie konkrétnych príkladov umeleckých artefaktov, ktoré odkazujú priamo na spomínané idey či koncepcie alebo dokazujú, že niektoré praktiky majú historických predchodcov (napr. opakovanie, iteratívnosť a premostenie). To znamená, že takto interpretovaný „kód" patrí, podobne ako „text" či literárne dielo, zjavne do oblasti „poľa kultúry", do poľa vyznačeného skúmaním ciest a prostriedkov (materiálnych či technologických), vedúcich k tvorbe symbolických významov. Proti tejto predstave by akiste neprotestovali ani bádatelia z oblasti kultúry či jej priekopníci z minulého storočia (F. Znanecki 1951/1971, P. Bourdieu 2007).

Na záver nášho uvažovania musíme konštatovať, že technologizácia *sensu stricto* pôsobí na implicitnej úrovni cez *code* – analogicky s Ongovým „hovoreným slovom", a to najmä z toho dôvodu, že zasahuje do života spoločnosti. Interfejsom je tu opäť ľudské a posthumánne vedomie, avšak štruktúry, ku ktorým sa vzťahuje a ktoré aktivizuje či realizuje, bude zrejme potrebné neustále objavovať a interpretovať. A teda – v jazyku programátorskej kultúry – na rôznych úrovniach a interfejsoch kultúry realizovať zámer úlohy RUN (začni/pokračuj, pridaj nový obsah a pod.). Tejto úlohe zverili autori v poslednej vete monografie funkciu vytvárať symbolické významy.

Programátorská kultúra už pol storočia preniká do tvorivých postupov (Emerson 2013) predstaviteľov výtvarného umenia, významným spôsobom ovplyvňuje filmovú tvorbu (digitálne prístroje, počítačové simulácie, technológie postprodukcie a pod.), vstupuje do divadiel (multimediálna scénografia), pokúša sa o zbližovanie s literárnou tvorbou. Výsledky tohto zbližovania v podobe interfejsov literárnej a programátorskej kultúry nie sú v plnej mieře prijateľné pre literárny štýl recepcie umenia (Poprzędzka 1989). A niektoré z interfejsov programátorskej kultúry a umenia osvojené literatúrou – ako napríklad počítačové hry – dosiahli už natoľko vyhranenú podobu, že zasahujú do vedomia súčasníka a výrazným spôsobom ovplyvňujú rozmanité sféry jeho života v podobe gemifikácie.

Visible Interface

Tento pojem odkazuje na myšlienku Steva Wozniaka, na požiadavku, aby človek komunikoval so strojom priamo cez obrazovku počítača, cez viditeľné ikony. Metaforicky tak nadväzuje na prax známu z dejín výtvarného umenia (od neskorej antiky až po 18. storočie), a to umiestňovanie písomných odkazov na plochu skulptúry, plastiky či obrazu (slová, frázy, mená, dáta, údaje, čiže *verba visibilia*), ktoré obraz hybridizujú „sémantickou enklávou" (Wallis 1983). A naopak, písané slovo takto zároveň „zviditeľňovali". Podľa semiotika umenia s podobným zámerom sa realizoval aj autorský zámer umelcov na začiatku 20. storočia, smerujúci k sťažovaniu percepcie, k prekvapovaniu diváka, k estetickému ozvláštňovaniu či k provokácii. Na realizáciu tohto cieľa Pablo Picasso, Marc Chagall, Paul Klee či Max Ernst využili alfabetické a hieroglyfické písmo, citácie, číslice, fragmenty ikonických textov kultúry, kúsky novín a podobne. Inskripcie čitateľných a nečitateľných znakov, *papier collé* či neskoršia koláž (Leo Malet) zámerne zdôrazňovali vizualitu, viditeľnosť sémantických znakov. Písmo ako skonvencionalizované médium – už „priezračné" (*immediacy*), ako by povedal Bolter – nemohlo upozorňovať na to, čo pre človeka bolo „neviditeľné". A avantgardný autor poukazoval práve na toto neviditeľné, neuchopiteľné (*visibilité/invisibilité*). O podobný efekt sa usilujú aj autori elektronickej literatúry.

Na začiatku treba pripomenúť fakt, že dnešnej podobe počítačového interfejsu predchádzalo veľa technických a informatických riešení. Evolúcia programovateľných strojov prebiehala od štádia „skríň" obrovských rozmerov, klávesníc s čudnými značkami, veľkých pásov dierkovaného papiera po zmenšujúce sa stroje a výstupy na konzole (po rozhranie medzi strojom a človekom), vďaka ktorým postupne zmizli dierkované pásky a štítky, konzola sa ako klávesnica začala podobať tej na písacom stroji. Objavil sa stolový monitor a na ňom nielen textové príkazy, ale následne aj texty a obrazy. Informácie o dejinách počítačov, o vývoji programovacích jazykov, o zdokonaľovaní hardvéru a softvéru sumarizovali a komentovali viacerí báda-

telia. A do bežného povedomia prenikali buď ako hmlistá predstava, alebo ako zábery z filmov sci-fi či ako opisy známe z kyberpunkovej literatúry. Bádateľom „archeológie médií", bádateľom elektronickej literatúry nejde však len o progresívne jednoduché pokračovanie, ale o niekoľko zásadných generačných zmien – najčastejšie sa hovorí o troch etapách, ktoré na seba nesúrodo nadväzujú. Počítače s grafickým rozhraním zavŕšili obdobie perforovaných pásov a štítkov, nepohodlné „okná" a počítače uväznené na podložkách vystriedalo množstvo rôznorodých počítačových zariadení (*ubiquitous computing – ubicomp*), ktoré okrem naprogramovaného pohodlia, nahrádzania človeka pri opakovateľných, neinovatívnych aktivitách občas pôsobia obmedzujúco a zneisťujúco, čiže spôsobujú alienáciu človeka. Z tohto dôvodu sa objavuje „nepríjemné" voľné miesto na nové riešenie. Túto medzeru, ktorá by zjemnila nepríjemné pocity prázdnoty, nahradzuje podľa bádateľky elektronická literatúra (Emerson 2013). A teda elektronická literatúra v úlohe antidota a protilátky na úskalia, aké so sebou prináša *ubicomp*, čiže všadeprítomné počítačové zariadenia (slovenskí bádatelia z prostredia informatických štúdií používajú pojem „všadeprítomná umelá inteligencia", iní hovoria o „elektronickej sfére", ktorá obklopuje zemeguľu). Pre rutinných používateľov však tieto zariadenia pôsobia ako priezračné okno, respektíve z kunsthistórie známy „pohľad z otvoreného okna" (Alberti). A to práve preto, že vizionári a návrhári užívateľsky príjemného grafického rozhrania sa usilujú o vytvorenie osobných počítačov ako čo najjednoduchších prístrojov, na ovládanie ktorých používateľ nepotrebuje trénované zručnosti, ide priam o intuitívne ovládanie, o bezprostrednú komunikáciu človeka s digitálnym strojom – v tomto zmysle odborná literatúra používa pomenovania *Natural User Interfaces*, *Organic User Interfaces*. Pre používateľov je vhodne zvolený a naprogramovaný interfejs v podstate „nevnímateľný", priam „prirodzený". Avšak pre umenie je nevhodný, je estetický prázdny. Išlo by totiž len o opakovanie, nudné a nezaujímavé. Obmedzená potencialita vizuálnej podoby hypertextov, čiže stabilná štruktúra interfejsu, a počítač ako čierna skrinka so stráženým soft-

vérom boli asi príčinami straty popularity/potenciality hypertextov v prostredí nádejných tvorcov elektronickej literatúry. A naopak, s kultúrou voľných softvérov rástla umelecká aktivita, ktorá sa prejavuje na úrovni viditeľných a vnímateľných interfejsov: videofilm, „na mieru šité" aplikácie, ktoré autori využívajú na umeleckú tvorbu, ktorá na literatúru „len" odkazuje (Monford 2014).

Ako možno sledovať v práci Lori Emerson, tvorcovia elektronickej literatúry (často pochádzajúci z prostredia vývojárov) od jej počiatkov v 60. rokoch minulého storočia navrhovali rôzne podoby interfejsov. Učili sa ich ovládať v úlohe používateľov a paralelne s tým zámerne zviditeľňovali pre nich už priezračný interfejs. A takto, v prakticky navrhnutom rozhraní, či neskôr v účelovej aplikácii zámerne smerovali k vytváraniu esteticky pôsobiaceho efektu – napríklad efektu zámernej chyby zaradenej už do poetologických dimenzií –, čiže poetiky *glitchu*. Autori elektronickej literatúry konkrétny postup (aplikáciu, program) zviditeľnili tým, že ju použili v iných súvislostiach, s odlišným, neštandardným cieľom alebo zámerom. A teda konkrétny interfejs zmenou módu použitia upozorňoval „sám na seba", podobne ako *verba visibilia* svojou potenciálnou možnosťou sémantického významu odkazovali na to, čo je nevyjadriteľné. Lori Emerson v tejto súvislosti hovorí skôr o básnickej a estetickej funkcii elektronických znakov (analogicky so stratégiou estetickej funkcie jazyka navrhovanou Jakobsonom). Zdá sa však, že analógia s premisou tohto semiotika umenia je prinajmenšom rovnako heuristicky relevantná. Jej dodatočnou výhodou však je, že od začiatku zohľadňuje tak ikonický, ako aj sémantický aspekt. Okrem toho nadväzuje na postrehy konštruktivistov, podľa ktorých v kontexte teórie médií je vhodné uvažovať o systéme jazykových vyjadrovacích prostriedkov nielen v rámci semiotických znakov, ale najmä v rámci vyjadrovacích prostriedkov typických pre určité sociálne praktiky v rámci kolektívne zdieľaného špecifického poľa poznania. Konkrétne jazykové prostriedky napokon nereferujú o poli skutočnosti, ale odkazujú na samotný proces komunikácie a na *common sense* (Schmidt 2006, 314), tak veľmi dôležitý pri čítaní zdrojových kódov či *code poetry*.

Je zrejmé, že elektronická literatúra je v monografii Lori Emerson prezentovaná ako umelecká (posthumánna) reakcia na technické riešenia, ako kauzálny výsledok, ktorý vzniká, pôsobí a vyvíja sa v prostredí multimediálnych znakov a vytvára v prípade zdrojových kódov (aj) uzatvorený systém. Vedie teda k technologizácii literatúry, ktorej výsledkom je rovnocenné používanie – a zneužívanie – všetkých elementov konkrétneho interfejsu: audiovizuálneho, textového a napokon aj animácie. Z tohto pohľadu nemá teda veľké opodstatnenie rozlišovať medzi výtvarným a literárnym umením – avšak má význam hovoriť o hypermediálnom artefakte, ktorý vzniká následkom narúšania, poškodzovania a uvádzania chýb do konkrétneho interfejsu. Túto dominantnú autorskú stratégiu Lori Emerson opodstatnene sústreďuje do troch okruhov: iPadových aplikácií, *codework* (tvorby v zdrojových kódoch) a hypertextu/WEB. O všetkých troch tvrdí, že im možno všeličo vyčítať, najmä že stavajú pred prijímateľa veľa prekážok, nie sú voči nemu užívateľsky príjemné (*user friendly*).

Aké riešenie nájdu kybernetici? Ako sa k poetike interfejsu postavia autori? Jedna odpoveď sa tu črtá: interfejs ako všadeprítomný a dostupný môže participovať na procese riešenia akéhokoľvek umeleckého projektu, na hľadaní stratégií umeleckej expresie či umeleckej intervencie do života – sociálneho, vedeckého, politického či ekonomického.

Medzi tlačenou podobou literárnych textov a textov remediovaných v elektronickom médiu pôsobí ľudský faktor ako interfejs, umožňujúci (vzájomné) prenikanie z/do kybersféry elektronickej literatúry (programy, zdrojové kódy, počítačové hry, video, elektronické umenie ako informatická literatúra nadväzujúca na prozaické či básnické formy a druhy, narábanie s jazykom cez programy a aplikácie, remixy, hybridné texty a pod.).

Presun ťažiskového aspektu z remediácie na aspekt zmeny vedomia, sprevádzajúci prvú a druhú kybernetickú vlnu, otvára možnosť integrovať pri reflektovaní hypermediálnych artefaktov ďalšie javy a skutočnosti. A teda nazerať na proces vznikania nových interfejsov literatúry – napríklad na hypermediálny artefakt – ako na

fenomén vytvorený na základe nestálych, dynamických pravidiel virtuálneho prostredia, v ktorom však na povrch preráža vyhranená a diferencovaná podoba posthumánneho vedomia. Je tiež možné, ako sa usilujú dokázať niektorí súčasní filozofi, že okrem korelácie biologickej a kybernetickej zložky determinujúcej životné prostredie človeka dochádza k inovácii percepcie skutočnosti, pre ktorú je počítačový interfejs podstatnou analógiou (Hoffman 2009). Pôjde o výrazný jav, analogický so „zmenou štruktúry mysle", akú Walter Ong opisoval v súvislosti s technologizáciou hovoreného slova?

Tvorcovia a autori nových intefejsov literatúry od čitateľa očakávajú nielen povedomie nových hybridných foriem umeleckej výpovede, často determinovanej zmenou intencionality, ako aj zámeru používania nielen konkrétnych literárnych foriem a konkrétnych diel, ale očakávajú najmä znalosti rôznych dimenzií, zvyklostí a aktivít, aké sprevádzajú súčasné procesy komunikácie a *common sense*. Metodologickým dôsledkom tohto začatého procesu sú nové subdisciplíny, ako napríklad *Visual Studies, Media Studies, Software Studies, Critical Code Studies*, ktoré výrazne konkurujú literárnej vede či dejinám literatúry.

Toto všetko v podstate udržiava v platnosti názor W. Onga a technologizácia slova napokon nielen pokračuje, ale priamo pred nami dochádza k technologizácii literatúry: elektronická literatúra marginalizuje text, podriaďuje ho audiovizuálnemu systému. A ďalej, na vytváraní literatúry a umenia sa pokúšajú (a mienia) zúčastňovať autori zdieľajúci nové zručnosti – *iteracy*.

8

Autor verzus techné alebo Rozširovanie priestoru tvorivosti (literatúry)

Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered

Súčasný masmediálny a multimodálny diskurz vstrebáva do seba omrvinky rozmanitých disciplín (aj vedných) a ochotne využíva nielen ich terminológiu, ale zároveň rozširuje a invenčne kombinuje niektoré ich inšpiratívne názory či frázy, ktoré takto prenikajú do diskurzívneho poľa kultúry. Patrí k nim aj téza z pedagogickej oblasti o nových kognitívnych schopnostiach tzv. digitálnych detí; o schopnostiach, ktoré sa vyvinuli adaptáciou na technologické prostredie v súvislosti s priam prirodzene (epigeneticky) nadobudnutými počítačovými a novomediálnymi zručnosťami (Prensky 2001, 2).[1] Už v roku 1997 Jon Katz (pozri aj Simanowski 2016) v súvislosti s internetom, ktorý prinášal možnosti reálne uplatňovať demokratickú slobodu prejavu a príležitosť participovať na demokratickom dianí v USA, s entuziazmom hovoril o „nástupe digitálneho spoločenstva". Na základe osobných skúseností a empirických pozorovaní formuloval základné charakteristiky *Digital Nation*, ktoré vyzdvihovali racionalitu, vysokú vzdelanosť, občiansku zodpovednosť, altruistické odovzdávanie myšlienok a výsledkov skúmania bez ohľadu na to, akú individuálnu alebo inštitucionálnu autoritu tým problematizovali. Je zrejmé, že z podobných skúseností vychádzal o niekoľko rokov neskôr aj Prensky, avšak poznatky o ideách a postupoch určitých skupín sústredených na pestovanie „bielej stránky internetu" rozšíril na opis celej generácie (v blízkom čase jej predpovedal globálnu platnosť). Svoju argumentáciu podriadil najmä technologickej determinácii komunikácie na internete a v digitálnych médiách.

Predstavu o dobovej atmosfére a o stave očakávaní vo vzťahu k tendenciám v oblasti kognitívnych schopností posthumánneho človeka dobre zviditeľňuje fakt, že v tom istom roku, keď svoje prá-

1 Prognózy, ktoré sa týkali rýchlej adaptácie ľudského druhu na prostredie modifikované všadeprítomnými novými technológiami, sa začiatkom storočia šírili vo viacerých disciplínach a predpokladali rozmanité dôsledky, čiastočne konzistentné s predstavami o posthumanizme (Bolter 2016).

ce publikoval Prensky, organizovala workshop aj National Science Foundation (jednou z účastníčok bola aj známa odborníčka na psychologické aspekty nových technológií, umelej inteligencie a internetových sietí Sherry Turkle). Výsledky workshopu boli publikované v roku 2002 v texte s názvom *Converting Technologies for Improving Human Perfomance* (Konverzné technológie zlepšovania ľudskej výkonnosti), ktorý je dnes známy pod skratkou NBIC, čiže nano-bio-info-cogno technológie a obsahuje prognózu, ako budú spomínané faktory ovplyvňovať evolúciu ľudského druhu počas najbližších desaťročí (Turkle 2002).

Prenského predstavu o tom, že ide o zlom, ktorý sa bude vzťahovať na princíp univerzálneho pôsobenia podmienok na nové ekoprostredie v priebehu nasledujúceho desaťročia, kriticky prehodnocovali viacerí bádatelia generácie tzv. digitálnych detí (USA, Kanada). Dokazovali, že Prenského premisa platí len čiastočne, lebo aj nová generácia je v sociálno-psychologickom smere heterogénna, nie je paušálne technologicky zdatnejšia a inteligentnejšia než predchádzajúce generácie. Nemá preto dôvod opovrhovať digitálnymi imigrantmi, lebo obidve generácie sú evolučne vybavené tou istou plastickosťou kognitívnych schopností. Preto neexistuje dôvod, pre ktorý by nemohli vzájomne komunikovať (Koutropoulos 2011), a teda aj spolupracovať.

Ako je známe, tieto zručnosti sa stali základom vytvárania elektronickej literatúry. Podľa Prenského ide o generačný a globálne sa rozširujúci jav, ktorý zrkadlí technologicky determinovanú, radikálnu odlišnosť digitálnych domorodcov (*digital natives*) od predchádzajúcich generácií, zakotvených ešte v analógovej ére, ktoré do sveta digitálnych technológií z rôznych dôvodov migrovali (*digital immigrants*). Túto stratégiu do veľkej miery legitimizuje Latourova koncepcia ekosystému (prostredie, vzťahy a siete), pre ktorú je príznačné úzke prepojenie ľudského osudu s technologickými štruktúrami (Bińczyk 2013, 138). Napriek tomu, že Prenského názory v poslednom decéniu sproblematizoval empirický výskum (Koutropoulos 2011), poskytujú konceptuálne východisko pre uvažovanie

o tvorcoch elektronickej literatúry ako o kvázi generačnej zmene. Materiálová báza nasledujúceho uvažovania sa bude opierať o projekt s názvom *Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered* (Digitálni domorodci: digitálni imigranti: digitálne odlišní),[2] ktorého realizáciu sme začali koncom roku 2014. Projekt bol navrhnutý a realizovný len na úrovni prvej etapy z dôvodov, ktoré sa pokúša ozrejmiť práve táto kapitola.

2 Pre tretí prvok trojčlenky *Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered* sme sa nakoniec rozhodli pod vplyvom označenia inakosti v Afrofuturistickom manifeste: „While we are often Othered, we are not aliens." (Syms 2013)

Interdisciplinárne analógie

Významný bádateľ Jeff DeGraff, ktorý skúma, aký význam majú inovácie pre exploatáciu a podporovanie potenciálu ľudských zdrojov, upozorňuje na skutočnosť, že súčasný technologický vývoj blokuje schopnosť generácie digitálnych domorodcov komunikovať zmysluplne a na profesionálnej úrovni s generáciou digitálnych imigrantov (tak pomenúva otcov zakladateľov dnešnej informatiky). Tento stav blokovanej komunikácie sprevádzajú rôzne formy alienácie, zavrhovania autority, ba až pohŕdania predchodcami. DeGraff (2011) tvrdí, že ak technologický vývoj bude pokračovať, hoci len lineárne, nastúpia ďalšie generácie, ktoré opäť priľnú k novším riešeniam (programovacím technikám, jazykom, aplikáciám, trikom a pod.), a preto treba nutne pestovať otvorenosť a zhovievavosť k príslušníkom nasledujúcich generácií, k tzv. digitálne odlišným (*digital differents*). Aspekt vyrovnávania sa s generačnými odlišnosťami skúmali v rôznych prostrediach, či už umeleckých, alebo technologicko-informačných jednak bádatelia z oblasti kultúry spolu s aktérmi zodpovednými za vytváranie kultúrnych symbolických významov (Danto 1997, 2013),[3] jednak aktéri primárne sa pohybujúci na poli algoritmických technológií a sekundárne aj na poli kultúry (Montfort 2014).

Analógie medzi generačnými premenami v kultúre písania zdrojových kódov a v kultúre vytvárania literárnych textov by azda mali kulminovať tam, kde je priama medzigeneračná kooperácia nielen žiadaná, ale dokonca nutná. V oblasti vytvárania symbolických významov ju predpokladáme vo všeobecnom zmysle, nie ako nutnosť bezprostrednej kooperácie. A to už len preto, že sme presvedčení o špecifickosti aktivít a činností tvorcov symbolických významov, kde cielená kooperácia medzi generáciami nie je príliš naliehavá, dokonca sa explicitne nevyžaduje. Najmä na úrovni „techné“

3 Arthur Danto zaraďuje medzi kľúčové príznaky súčasného umenia najmä pluralizmus techník a stratégií. O slobode svetonázoru však treba v našom geografickom regióne pochybovať, čo ojedinele potvrdzujú aj súdne tresty vymerané na základe „urážky náboženského cítenia“ v umeleckých projektoch.

alebo iných aspektov reflektovaných kunsthistorickým diskurzom. Avšak situácia sa podstatne mení, ak ide o spoločenskú angažovanosť umenia, ktorá sa pomerne explicitne prejavuje v súčasnosti. Ide najmä o angažovanosť v oblasti výskumu (bio-art, nano-bio-art či o inú angažovanosť umelcov vo výskume nových technológií) a obzvlášť o potrebu kooperácie v prípade umeleckých aktivít zameraných na sociálno-spoločenskú angažovanosť. K tejto téme sa naposledy vyjadril Krzysztof Wodiczko, autor titulu *Transformative Avant-Garde and Other Writings* (Manifest transformačnej avantgardy, 2014).

Na realizáciu avantgardného projektu sú potrebné rozmanité druhy kooperácie: od priamej participácie priaznivcov a spoluriešiteľov na projekte, teda ko-agentov avantgardy (*avant-garde co-agents*), po nadväzovanie krátkodobého či dlhodobejšieho spojenectva s viacerými partnermi – štátnymi, súkromnými, mimovládnymi, umeleckými organizáciami a inštitúciami, ďalej so znalcami rôznych disciplín, s rôznymi sociálnymi skupinami, menšinami, prisťahovalcami a umelcami (*transformative avant-garde co-artists*). Toľko manifest. Napokon, nie je isté, do akej miery Wodiczko zachytáva skutočnosť newyorského umeleckého a akademického prostredia, kde dlhodobo pôsobil, a do akej miery ide o snahu predostrieť umeniu i spoločnosti novú výzvu. V každom prípade však aktualizuje výzvu lokálnej spoločnosti otvoriť sa avantgardným riešeniam, ku ktorým určite patria projekty e-literatúry. Ukazuje sa však, že otvorenosť avantgardným riešeniam nie je totožná s kooperáciou konkrétnych aktérov na konkrétnom projekte.

Provokácia ako zárodok kooperácie, teda angažovaného vytvárania a skúmania e-literatúry

Provokácia ako synonymum špecifických emócií a správania, ktoré je zväčša ojedinelé a často aj eticky problematické, nepatrí k štandardom vedeckého skúmania ani k vhodným komponentom odborného diskurzu. Alan Sokal však urobil výnimku a realizoval provokačné podujatie, ktoré sa zameriavalo na kritické odhalenie problematickej, vykradnutej vedeckej hodnoty publikácií a výskumov realizovaných najmä prívržencami tzv. sociológie vedeckého poznania (Sokal, Bricmont 2004; Loužek 2012) a na kompromitovanie tých výsledkov ich práce, ktoré analogicky s koncepciami a terminológiou napríklad prírodných vied nevyužívali len na metaforické porovnanie, ale na neodôvodnené výpovede o konkrétnych problémoch. Provokácia je prípustnejšia v umeleckej komunikácii a od čias historických avantgárd je známa v podobe rušenia umeleckých, spoločenských a kultúrnych noriem, teda v podobe prekvapovania a napokon aj šokovania prijímateľa. Mierna provokácia sprevádzala ešte začiatkom druhej polovice 20. storočia podujatia aj správanie prívržencov tzv. kultúry *campu* (Czapliński, Mizerska 2012). Ako prejav súčasnej kultúry sa verbálna provokácia objavuje v masmediálnom diskurze, a to v podobe špecifického nástroja na získavanie pozornosti divákov a na zaujatie počas verbálnej komunikácie (Bredemeier 2008). Práve tieto rozmanité postoje či kontexty správania v rámci vedeckej, sociálnej a umeleckej komunikácie a pôsobenia rôznych diskurzov iniciujú a vytvárajú vhodnú perspektívu na prezentovanie projektu *Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered* a špecifického, pomyselného posúvania sa po hrane transdisciplinarity. Ide o projekt, ktorý sme koncipovali ako kontrolovanú provokáciu spolupráce medzi autormi elektronickej poézie, tzv. „digiliterátmi", a autormi patriacimi do analógovej kultúry, tzv. „papieroliterátmi". Cieľom bolo motivovať konkrétnu dvojicu („papieroliteráta" a „digiliteráta" – návrh konkrétnych úloh pripravil Mariusz Pisarski a mali byť realizované v ďalšej etape projektu), aby vytvorila konkrétny ar-

tefakt a aby sa naladila na kolaboratívnu prácu, ktorá prekračuje nimi preferované médium. Bádateľ mal pritom príležitosť participovať na skúsenostiach posúvania hraníc tvorby, prekračovania štandardov objektívneho skúmania, prežívania bádateľského prekvapenia z otvoreného záveru, ktorý pripúšťa možnosť neukončenia experimentu, chyby či zlyhania kooperácie. Hlavným zámerom však bolo nezväzujúce, slobodné hľadanie bádateľskej inovácie.

Do projektu zatiaľ aktívne vstúpili predstavitelia poľskej skupiny Rozdzielczość chleba, slovenské duo Zuzana Husárová – Ľubomír Panák a čiastočne aj autori prvých maďarských literárnych hypertextov Peter Farkas a Zoltán Szüts.

Voľba účastníkov projektu odzrkadľuje glokálny aspekt elektronickej literatúry. Globálne pritom pôsobia zariadenia komunikačných technológií a rozmanité sociálne, politické, ekonomické, etické aspekty ich používania, ako aj úložiská e-literatúry (napríklad na platforme Electronic Literature Collection, I Love E-Poetry, úložisko spravované internetovým časopisom Hyperallergic). K aspektom lokálnosti zasa patria národné jazyky, lokálne verzie alebo inovácie aplikácií rôznych mobilných či textových služieb, prípadne lokálna literárna a recepčná tradícia. Vymenované aspekty glokálnosti e-literatúry predikujú odpoveď na otázku, do akej miery môžu projekty e-literatúry zasahovať do lokálnej literárnej tradície (náhodne a jednorazovo alebo, naopak, dlhodobo, takže by ich bolo možné zaradiť do redefinovaného literárneho procesu). Existuje teda pre ne miesto v diskurze o národnej literatúre alebo patria skôr do oblasti digitálnej, postdigitálnej kultúry, do globálne vnímaného internetového umenia, pre ktoré je vhodnejšie uvažovať v kategóriách rozmanitých foriem participácie na skupinových aktivitách propagovaných cez internetové alebo sociálne siete či cez konkrétne platformy programových hnutí?

Náčrt projektu *Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered* (výzvy a úskalia)

Preformátovanú skúsenosť iniciátorky projektu podmieňujú metódy, ktoré k tradičným literárnovedným postupom nepatria, a to z viacerých dôvodov. Jedným z nich je priestorovo-temporálny aspekt projektu. Ak je pre komunikáciu medzi „digiliterátmi" a „papieroliterátmi" príznačné na jednej strane povýšenectvo, ktoré sa podľa Prenského spája s vysokou zručnosťou generácie digitálnych domorodcov v používaní internetových a digitálnych nástrojov, a na druhej strane určitý druh vzájomného pozorovania, potom jednu z ciest dosiahnutia vzájomnej kooperácie vidíme v provokácii. Neobvyklým aspektom provokácie je istý druh obmedzenia intimity tvorivého procesu, teda akéhosi zverejnenia pracovného postupu. A to preto, že autor bude musieť odísť od písacieho stola, opustiť svoju pracovňu, knižnicu a mobilizovať svoju tvorivú aktivitu v priestore, ktorý je vytvorený medzi ním a jeho novým spolupracovníkom. A navyše v takmer verejnom priestore za prítomnosti kurátorky, respektíve kurátorov projektu.

Z perspektívy tvorcov a kurátorov pôjde o skúsenosť spojenú so základným zámerom projektu, teda aj o vytvorenie podmienok pre kurátora, aby mohol pozorovať[4] konkrétnu etapu realizácie projektu (akcie, performancie), ktorá sa zameriava na dosiahnutie interakcie (či už porozumenia, dialógu, alebo sporu, konfliktu) medzi zúčastnenými autormi, ktorých tvorba je pôvodne zakorenená v odlišných médiách, t. j. medzi autormi, ktorí zotrvávajú vo sfére vlastnej literárnej citlivosti, preferovaných prostriedkov expresie, literárneho povedomia, svetonázoru, ako aj literárnej praxe, a teda v stave istého vzájomného nesúladu, inakosti, azda až konfliktu.

Praktickým cieľom projektu je dosiahnutie konkrétneho pozitívneho či negatívneho efektu sociálnej komunikácie medzi účastníkmi projektu, ktorý napokon verifikuje (potvrdí alebo vyvráti) mož-

4 Úloha, ktorú vyskúšali a opísali antropológovia, napríklad Sarah Pink *Etnografia Wizualna. Obrazy, media i przedstawienie w badaniach* (2009).

nosť vytvoriť spoločný produkt. Projekt predstavuje určitý druh terapeutickej, kultúrnej aktivity v praxi, ako aj ekonomickú výmenu skúseností. Ide v ňom o porozumenie, ktorého cieľom je dosiahnutie kolektívnej aktivity, spolupráce (čo je podľa Prenského charakteristická črta generácie *digital natives*, ktorá ochotne komunikuje cez sociálne siete), a napokon o vytvorenie konkrétneho hypermediálneho artefaktu či konkrétneho literárneho textu. Alebo inak povedané, ide o prechod zo stavu mediálnej rozmanitosti a inakosti autorov, ktorá je jedným z dôvodov možného nedorozumenia, uzavretosti či alienácie, do stavu finálneho mediálneho zmieru. Zároveň predpokladáme, že ten budú sprevádzať prejavy vedomej, reflexívnej tolerancie, čiže aj odstup od zaužívaných tvorivých postupov a predstáv o vlastnej tvorbe (otvorenosť takejto perspektíve deklarovali oslovení autori už tým, že prijali pozvanie do projektu), ako aj pocity istej satisfakcie zo spolupráce (vďaka ktorej sa im podarí vyskúšať nové zručnosti) a napokon najviac očakávaná bude zrejme výmena tajomstiev vlastnej „techné" (Levy 2015). Tým by sa dosiahlo prekročenie hraníc medzi digitálnymi domorodcami a imigrantmi na úrovni kognitívnych schopností, čím sa projekt potenciálne otvára v súčasnosti žiadaným umelecko-spoločensko-sociálnym formám aktivizmu (Wodiczko 2014).

Z transdisciplinárnej perspektívy sa ukazuje, že realizácia projektu si vyžaduje kombináciu aktivít, ktoré spájajú východiská literárnej kritiky s rozhodnutiami a praktikami kurátora, manažéra kultúry, bádateľa nových médií a ďalších. Literárnovedná perspektíva sa uplatní najmä počas prípravného formulovania problematiky: Pramení mediálna odlišnosť, rôznosť autorov v ich rozdielnych kognitívnych schopnostiach alebo ju možno ponoriť do prúdu redefinovaného literárneho procesu? Pôjde o istý druh obratu, teda o reálne či potenciálne dôsledky pre bádateľské paradigmy literatúry (napr. makroanalýzy, Jockers 2013) alebo o zavrhnutie kánonu a o sústredenie pozornosti na znaky kultúrnych praktík prebiehajúcich v reálnom čase, avšak vo virtuálnom priestore (Manovich 2013)? K iným aspektom sa dostávame v súvislosti s konkrétnou tendenciou, čiže

keď nejde len o bežnú aktivitu na sociálnych sieťach (napríklad výskyt selfie na Facebooku v čase revolúcie na kyjevskom Majdane, sledovaný L. Manovichom), ale o výrazný aktivizmus (pojem z ekonómie ľudských zdrojov), ktorý je náročný na profesionálne, intelektuálne, vedecké aj technologické vybavenie, ako je to napríklad v prípade additivizmu, hnutia za invenčné využívanie 3D tlačiarne.

Keďže internetová aktivita istým spôsobom geneticky prináleží generácii digitálnych domorodcov, aj iniciátori poľskej skupiny Rozdzielczość chleba zverejnili v roku 2005 svoj manifest: šírenie a voľné disponovanie digitálnymi obsahmi, básňami a podobne. V rámci pôsobenia súčasných avantgardných skupín sa vynára špecifická inovácia. Namiesto gesta revolty, zavrhovania predchodcov začína dominovať aktivizmus, ktorý má k rozmanitosti a inakosti afirmatívny vzťah. Reálne avantgardné skupiny umelcov dnes nahrádzajú networkové iniciatívy, ktoré s historickými predchodcami spája najmä rozhodné gesto vyhlasovania manifestov.[5] Alebo sa stáva manifest špecifickým internetovým žánrom na vyjadrovanie a zverejňovanie názorov?

Kurátorská perspektíva sa v projekte týka vypracovania koncepcie – témy, zamerania, cieľov – na základe poznania práce oslovených autorov, ako aj naplánovania stratégie a spôsobov prezentácie dosiahnutých výsledkov. Z pohľadu kurátora pôjde aj o opis procesu realizácie projektu. V prípade pozitívnych reakcií a dosiahnutia hlavného cieľa je zámerom vytvoriť inštaláciu, ktorá by zaznamenávala vznik konkrétnych hypermediálnych artefaktov alebo prezentovala konkrétne výsledky autorskej kooperácie. Úloha kurátora sa tak

5 Aj krakovská skupina, ktorú sme prizvali do projektu, vyhlásila v roku 2005 manifest *Rozdzielczość chleba* (dnes vystupujú pod týmto názvom). Neskôr mala aj svojich mladších nasledovníkov, ktorí vyhlásili *Manifest Transawangardy*. Z empirického hľadiska sa zdá, že vyhlasovanie manifestov treba zatiaľ zaradiť medzi „biele“ stránky internetu, ktoré sa zameriavajú na slobodu vyjadrovania, racionálne uvažovanie, kultúru daru (aj intelektuálnych hodnôt), spoluprácu (Katz 1997). Pozoruhodnou iniciatívou je v tejto súvislosti The Digital Manifesto Archive, ktorého cieľom je zhromažďovanie a uchovávanie publikovaných manifestov na internete. Jeho iniciátori doteraz zhromaždili vyše 200 manifestov (http://digitalmanifesto.net).

vo vzťahu k plánovanej realizácii projektu ukazuje nanajvýš dôležitá, v tejto fáze dokonca dôležitejšia než literárnovedná perspektíva.

Spomedzi viacerých už zrealizovaných aktivít projektu, akými boli prezentovanie koncepcie projektu, pozvánka na spolupráca, získanie záujmu konkrétnych autorov, organizovanie stretnutia s autormi či početná e-mailová komunikácia s nimi, sa azda ako najťažšie a zatiaľ nedosiahnuteľné ukázalo spoločné stretnutie autorov v jednom čase a na jednom mieste. Príčinou bolo jednak odrieknutie finančnej podpory projektu zo strany štátnej inštitúcie, jednak dosť veľké riziko výsledného „nevydareného experimentu". Takáto nástraha sa môže vyskytnúť vždy, keď ide o projekt závislý od konkrétnej realizácie, od vytýčenia empiricky ladenej úlohy, ako je to aj v prípade prezentovaného projektu *Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered*, do ktorého boli prizvaní autori staršej generácie, známi a uznávaní poľskí básnici Zbigniew Machej, Bronisław Maj, Stanisław Sosnowski, ďalej členovia básnickej skupiny Rozdzielczość chleba Leszek Onaka, Łukasz Podgórni, Piotr Puldzian Płucienniczek a slovenský autorský pár Zuzana Husárová a Ľubomír Panák. Teda spolupráca, ktorú vyprovokuje kurátor na princípe empirického skúmania, laboratórneho hľadania a spustenia procesu kolektívnej tvorby, sa môže z rôznych dôvodov nevydariť. Zostáva ešte manažérska úloha, čiže získanie finančného krytia na realizáciu celého projektu, koordinovanie a napokon organizovanie čiastkových etáp projektu. Alternatívou manažérskej úlohy bude získať spoluriešiteľov na základe spolupráce pomocných agentov, ktorí by začali vykonávať Wodiczkom ohlasovanú zmenu sveta smerom k otvorenosti voči samým sebe.

Stroskotanie alebo príležitosť?

Dočasná nemožnosť sústrediť aktérov projektu v reálnom čase na jednom mieste núti hľadať parciálne riešenia. V tejto súvislosti bol osožnou inšpiráciou podnet pochádzajúci zo sociálnej psychológie. Podľa nej možno autonómne skupiny vyprovokovať k spolupráci vtedy, ak sa im zverí úloha vyriešiť problém, ktorý je istým spôsobom blízky všetkým zúčastneným osobám (experiment, terapia a pod.). Takúto spoluprácu možno dosiahnuť dokonca aj vtedy, ak sú spočiatku skupiny voči sebe nepriateľsky naladené, antagonistické alebo inak vzdialené či cudzie. Aby sa experiment podaril a aby sa účastníci zapojili do procesu kooperácie, je potrebný zoznam konkrétnych otázok, ktoré by mali smerovať k dosiahnutiu cieľa, hoci aj nepriamo. Dobrým riešením patovej situácie projektu sa zdal anketový rozhovor s pozvanými autormi.[6] V súlade s Prenského charakteristikou digitálnych detí, ktoré ochotne komunikujú pomocou internetu a bez zábran používajú vizuálne médiá, sa týmto spôsobom najpružnejšie aktivizovali členovia skupiny Rozdzielczość chleba a slovenské duo Husárová – Panák. Rozhovory bolo treba usmerňovať tak, aby v rámci etapy reálneho stretnutia s „papieroliterátmi" mohli plniť úlohu štartéra dialógu smerujúceho k realizácii kooperácie. Táto stratégia do veľkej miery determinovala konceptuálny rámec otázok.

Odpovede autorov poskytli zaujímavý materiál na uvažovanie o elektronickej literatúre z komparatívneho hľadiska. Zároveň boli podnetom na rozšírenie počtu spolupracujúcich autorov z nášho geografického regiónu. Zatiaľ sa podarilo získať odpovede od Petra Farkasa a Zoltána Szütsa z Maďarska. V nasledujúcej časti predstavíme úvodnú interpretáciu odpovedí, ktoré sú svojho druhu pilotnou štúdiou k téme literárneho vedomia tvorcov e-literatúry.

6 Kvalitatívne anketové videorozhovory prostredníctvom služby Skype sme realizovali v spolupráci s Mariuszom Pisarskim.

Generačná skúsenosť alebo Problematické udomácňovanie e-literatúry v národnej kultúre

Upevnenie postavenia e-literatúry v národnej kultúre sa vzťahuje najmä na lokálny záujem o technologické možnosti, obmedzenia či výzvy, ktoré do kultúry prenikajú v rámci pôsobenia programovateľných médií. V tejto súvislosti sa prvé impulzy a motivácie vytvárať projekty elektronickej literatúry u oslovených slovenských a poľských autorov zásadne neodlišujú (samozrejme, ak odhliadneme od ich intenzity a časového sklzu, ktorý vo svojej predstave digitálnych domorodcov predpokladal aj Prensky) od motivácie začínajúcich autorov v západnej kultúre, hlavne v USA.[7] Pre autorov z nášho geografického regiónu to bolo najprv akademické prostredie a následne zahraničné štipendiá či návštevy festivalov. Pre začínajúcich autorov v USA na prelome 20. a 21. storočia to boli najmä univerzitné kurzy, ktoré sa otvárali z reálnej potreby reflektovať rýchly vývoj nových technológií v oblasti humanitných disciplín, zameriavajúce sa aj na získavanie praktických zručností v oblasti digitálnej „techné". Predstavitelia staršej generácie, digitálni imigranti, spájali svoj záujem o elektronickú literatúru, respektíve o elektronické umenie s procesom riešenia konkrétneho technicky determinovaného problému, občas spojeného s určitou záľubou, ako napríklad zapisovanie, archivovanie alebo prenášanie informácií zo staršieho média na modernejší nosič alebo priamo s riešením konkrétneho umeleckého projektu, ako to bolo v prípade Radosława Nowakowského a jeho známeho literárneho hypertextu *Koniec świata według Emeryka*, uverejneného v systéme Windows a na CD-ROM roku 2005 (Marecki 2003, 3–12). Alebo šlo o opätovné, remediované prezentovanie diel v počítačovom médiu, ktorého autor v technických nárokoch na analógové médium ďaleko predbiehal svoju dobu, ako to bolo v prípade neoavantgardných diel Stanisława Czycza (Pisarski 2003, 20–21).

7 Informácie sú dostupné na: http://electronicliteraturereview.wordpress.com

Uvedené iniciačné okruhy nerozhodujú len o osude elektronickej literatúry v konkrétnej kultúre, ale aj o tom, ako bude recipovaná, kde a ako bude pôsobiť, aké kultúrno-spoločenské funkcie sa môžu cez ňu realizovať alebo na aké sociálne väzby bude odkazovať. A teda jeden okruh recepcie vymedzuje priestor v rámci univerzitných miestností a akademických publikácií, druhý okruh sa zasa koncentruje na festivalové podujatia (Ars Poetica, festival Ha!wangarda, Ars Electronica a pod.) a galérie moderného umenia (Tate, MoMA, Mocak a iné). Samotní autori pritom nezískavajú výraznú podporu zo štátnych inštitúcií (tvorivé štipendiá, prezentácie) a nedarí sa im svojou ponukou osloviť ani širší vydavateľský trh (to sa týka situácie v USA aj v západnej Európe) či vytvoriť pre svoju produkciu vhodné komerčné prostredie, ktoré by garantovalo záujem väčšieho množstva priaznivcov.

Napriek tomu, že stúpenci elektronickej literatúry pôsobia v odlišných literárnych tradíciách, primárne pôsobia v rámci internetového spojenectva (ďalšia črta generácie *digital natives*),[8] a preto je opodstatnené uvažovať o určitom druhu generačne podmieneného literárneho vedomia. Rozhodne k nemu patrí presvedčenie, vyjadrené Leonardom Floresom, o zásadnom význame technológií pre samotný proces vytvárania elektronickej literatúry a úloh, ktoré sa cez ňu snažia tvorcovia realizovať.[9] Tento autor elektronickej literatúry a univerzitný učiteľ, iniciátor a zakladateľ združenia ELO (Electronic Literature Organization – Organizácia pre elektronickú literatúru) a platformy na archiváciu elektronickej literatúry, zdôrazňuje, že význam technológie spočíva v jej potenciáli vyhľadávať a zviditeľňovať vyjadrovacie prostriedky jazyka. Autori elektronickej literatúry aktualizujú vo svojej tvorbe rozmanité literárne praktiky a vyhľadávajú rozdielne riešenia. Opätovne objavovaný potenciál vyjadrovacích prostriedkov jedni porovnávajú s domácou avantgardnou tra-

8 Podľa Prenského práve táto generácia ľahko nadväzuje kontakty cez internet, je kognitívne prispôsobená využívaniu hypertextových formátov a odmieta autoritu hierarchicky usporiadaných informácií (Prensky 2001, 6).

9 Pozri interview s Leonardom Floresom (2013).

díciou a získané možnosti výrazovosti začleňujú do prezentovania určitých postojov k literárnej tradícii, ako aj k aktuálnym a naliehavým kultúrnym, sociálnym či politickým problémom (napr. Rozdzielczość chleba). Druhí sa oveľa viac sústreďujú na testovanie možností, ktoré aktuálne ponúkajú alebo len naznačujú komunikačné technológie (Husárová – Panák). V širších súvislostiach ide aj o poukazovanie na kultúrno-politické výzvy alebo obmedzenia, na ktoré upozorňujú konkrétne projekty (kontrola a obmedzovanie osobnej slobody cez kamerové systémy, digitálne fotografovanie či ochrana, resp. zneužívanie osobných údajov), alebo o poukazovanie na nepriaznivé podmienky či na ich absenciu. O nepriaznivých podmienkach pre elektronickú literatúru v Maďarsku vypovedajú projekty, ktoré vypracovali Zoltán Szüts (výskumník v oblasti nových médií) a Peter Farkas (autor prvého maďarského literárneho hypertextu *Golem*, ktorý sa začal realizovať v roku 1997). Prvý autor priznáva nezáujem literárnovednej verejnosti o elektronickú literatúru a napokon aj nízky záujem univerzitných študentov o účasť na tvorbe elektronickej literatúry. Druhý autor sa netají tým, že v Maďarsku nie je priaznivá situácia na experimentálne riešenia, že v kritickej a umeleckej komunikácii, respektíve recepcii možno pozorovať ambivalentný vzťah k neoavantgardám, ako sa vyjadril v e-mailovej komunikácii.[10]

10 — Úryvky z e-mailovej ankety (jún 2016): Farkas: „For sure there are such creators both in Hungary and in Germany. I do not have a clear view on the ‚scene‘, thus I can only offer some general remarks on cultural, political and/or societal contexts. In Hungary there is only a fragmented tradition of an artistic avant-garde, as there is a brutal tradition on how to suck away the oxygen from the artistic avant-garde and on how to prevent avant-garde artists and their art. This is in parts for political, in parts for politically independent and deeper or wider social, psychological reasons. In addition, the situation has always been made worse by the fact that avant-garde artists could never or only to a very limited extent rely on the solidarity of critics and fellow artists. This is no different today, so that any artist or creator who is too experimental in their approach encounters the same difficulties as fifty or one hundred years ago. In Germany, there would be enough oxygen as no one wants to prevent avant-garde artists, while critics and especially the artists themselves are a lot more open. Here, it is rather the disinterest, the effeminacy, obtuseness, boredom. And a fear of all kinds of risks that numbs people and makes the fate of radically thinking artists and arts more difficult…“ Szüts: „Really good question. In Hungary electronic literature in my opinion is a part of neo-avant-garde tradition, but the younger generation I do

Tieto parciálne postrehy a zistenia je legitímne zhrnúť do niekoľkých poznámok:

1. V prípade dominantne pôsobiacej motivácie vytvárať elektronickú literatúru, aby sa overili a preskúmali najaktuálnejšie technologické výzvy, pozorujeme istý odstup od lokálnej literárnej tradície. Vtedy je recepcia odkázaná na úzky okruh Ecovho predpokladaného čitateľa, na dostatočne technologicky poučeného používateľa, vybaveného napríklad novou gramotnosťou, ktorú M. C. Marino (2006) pomenoval termínom *iteracy*. Títo autori sa zameriavajú najmä na inovácie na úrovni programovacích riešení (Panák),[11] čím presúvajú pozornosť prijímateľov na stratégie, ktoré Galloway (2016) charakterizoval ako prácu „vnútri" digitálneho média. Rozlíšenie práce „s" digitálnym médiom a práce „vnútri" digitálneho média je pozoruhodným terminologickým upresnením Lopéz (2010) koncepcie digitálnej „techné" a zároveň je špecifickejšie než Aarsethov *texton – scripton* (1997, 62)a stojí bližšie aj ku koncepcii interfejsu (napríklad Emerson 2014).
2. Obmedzené empirické pozorovanie (malá vzorka a priestor) nabáda k zisteniu špecifickej koincidencie, ktorá, zdá sa, významne podporuje tvorbu a recepciu elektronickej literatúry a vzniká ako priesečník prinajmenšom dvoch faktorov: na jednej strane špecifickej štruktúry univerzitného vzdelávania, t. j. existencie humanitných fakúlt na technických univerzitách (napríklad v USA), a na druhej strane otvorenosti kultúrnej obce voči domácim a zahraničným tradíciám avantgardných, čiže aj experimentálnych postupov a riešení.

not know of. Even as a literary scholar I don't have an overview about current artists. The similarity between electronic literature and avant-garde is that they are both outside of mainstream literature..."

11 Vo videonahrávke hovorí Ľubomír Panák o tom, že v rámci pripravovaných projektov so Zuzanou Husárovou využíva programátorské zručnosti, no iným spôsobom ako pri riešení profesionálnych programátorských úloh. Pre svoje umelecké projekty hľadá inovatívne riešenia, čím sa snaží posúvať elektronickú literatúru dopredu.

3. V neposlednom rade tvorba elektronickej literatúry nemusí nutne súvisieť len s technologickou vyspelosťou lokálneho priemyslu a vedeckých výskumov, ale môže súvisieť aj s tým, do akej miery sa lokálne moderné umenie angažuje alebo neangažuje v riešení aktuálnych problémov politického života, a to vo všetkých aspektoch politiky (či už v sociálnej, hospodárskej, ekologickej, alebo kultúrnej oblasti, alebo vo sférach národného zdravia, životnej úrovne, školstva atď.). V tejto súvislosti zaujímajú najangažovanejšie postoje umelci pochádzajúci z menej demokratických krajín, napríklad z Číny či Afriky, alebo vedecko-spoločensky zamerané projekty amerických autorov.

K estetike elektronickej literatúry

Prvá anketová otázka sa týkala názoru autorov na eleganciu elektronickej literatúry. Vychádzala pritom z predpokladu, že v prostredí tvorcov elektronickej literatúry, ktorí ako *digital natives* odmietajú tradičné pojmy estetiky, je predsa len do istej miery pravdepodobné, že nastáva prekrývanie estetických predstáv informatikov s estetickým cítením autorov elektronickej literatúry. Budú otvorení hľadať analógie tohto pojmu v matematických či informačných vedách? Najmä ak v súčasnosti vnímame odklon od estetiky zakotvenej v špecificky ľudskej senzualite a príklon k záujmu o to, ako si ľudia predstavujú a projektujú „neľudské svety" (Latour) alebo svety umelých organizmov. Alebo ako si ľudia koncipujú a predstavujú skúsenosti z vnímania reálií svojho sveta neľudskými, transhumánnymi bytosťami. Ako možno usudzovať z prvých publikácií napríklad Katheriny Hayles *Speculative Aesthetics and Object Oriented Inquiry* (Špekulatívna estetika a objektovo orientované bádanie, 2014), pripravovanie základov na novú, špekulatívnu estetiku (Hayles 2014, 159)[12] už nezávisí od stratégií a produkcie elektronickej literatúry a nevzťahuje sa len na počítačové umenie, ale skôr sa orientuje na prostredie robotiky, umelej inteligencie a napokon na zosúladenie ľudskej, posthumánnej a neľudskej mentality, vedomia i estetických vnemov.

Otázka elegancie elektronickej literatúry adresovaná programátorsky zručným autorom, ktorí využívajú digitálne médium v súlade so svojím generačným literárnym povedomím (*digital natives*) najmä na tvorbu digitálnej literatúry, bola pre nich prijateľná len v rámci nárokov na minimalistické umenie (Husárová, Panák). Alebo ju vnímali ako nevhodnú predstavu, zbytočný nárok, a preto k nej pristupovali skôr odmietavo (Rozdzielczość chleba). Aj keď na prvý pohľad mohlo ísť o zvláštnu otázku,[13] zdá sa, že predsa len ponúka

12 Katherine Hayles načrtáva síce základy novej estetiky v umelých svetoch neľudských bytostí, avšak stále cez prizmu ľudských pojmov, ktoré preberá napríklad od E. Levinasa (*enjoyment*) alebo od G. Harmana (*allure*).

13 K téme elegancie elektronického diela a elegancie dosiahnutej prostredníc-

zaujímavý pohľad na rozdiely nielen medzi elektronickým umením a literatúrou, ale aj na jemnejšie rozdiely v literárnom povedomí jednotlivých tvorcov. A v budúcnosti možno poskytne základ aj pre detailnejšiu charakteristiku ich individuálnej poetiky.

Oslovení autori a autorky nekládli príliš veľký dôraz na formálnu kvalitu programov, na ktorých stáli ich projekty. Podobne zriedkavo zdôrazňovali eleganciu programu aj autori, ktorí boli prezentovaní v časopise *Electronic Literature Review* (Nelson 2015). Ako sa ukázalo, u oslovených autorov sa chápanie elektronickej estetiky vzťahuje na viacero faktorov: ide o pojem, ktorý zastrešuje proces tvorby, techniku, médium, tematiku a napokon aj svetonázor. Tí z nich, ktorí súčasne pôsobia v akademickej sfére, sa zasa najčastejšie venujú detailnejšej analýze procesu vytvárania a fungovania elektronickej literatúry. Niektorí autori sa netaja tým, že využívajú svoje zručnosti a z dostupných zdrojov na internetových sieťach preberajú fragmenty hotových programov, ktoré sa ukážu ako vhodné na realizáciu ich projektu. Je pre nich dôležitejšie naplánovaný projekt realizovať, než sa nechať znepokojiť jeho programátorským základom či štýlom. V určitom zmysle sa tým približujú k zvyklostiam generácie digitálnych domorodcov, ktorú jej predchodcovia, zakladatelia dnešnej podoby informatiky, vnímajú ako generáciu, ktorá už nemá potrebu sústreďovať sa na elegantné programovanie (Kasík 2010). V prospech predstavy o pokračujúcej diferenciácii programovacích zručností a nárokov na kvalitu svedčí aj stále silnejšia tendencia sústreďovať najprogresívnejšie programátorské pracoviská v rukách niekoľkých kľúčových hráčov (Google a Microsoft), ktorí v súčasnosti skúmajú najmä perspektívy umelej inteligencie. Tento fakt bude mať za následok na jednej strane zmenšovanie počtu oblastí vhodných na vykonávanie praktík *open sources* (otvorených zdrojov; Wired 2016), na druhej strane podporovanie praktiky opätovného, iteratívneho, používania už dostupných programov nezávisle

tvom matematických a informačných vied sa nedávno vyjadril aj Alexander Galloway (2016).

od generačných preferencií (analógia s praktikami *ready-made*). To by v podstate napomáhalo otvorenosti digitálnej inakosti (*otherness*).

Oslovení autori nezavrhujú vzťah medzi neelegantným programom a prípadným neúspechom jeho recepcie, hovoria však o softvéri ako o stroji, ktorého súčiastky možno vymeniť alebo ich prispôsobiť aktuálnym potrebám. Dokonca niektorí autori sú so svojím dielom spokojní len v situácii, keď viaceré faktory a úrovne diela navzájom harmonicky kooperujú (Nelson 2015).[14] Azda tu pôsobí aj generačná príslušnosť autorov alebo záujem autora pohybovať sa „za úrovňou obrazovky", čo možno vnímať ako predpoklad na redefiníciu osobnej poetiky autora produkujúceho elektronickú literatúru.

Pôvodná transdisciplinárna koncepcia projektu *Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered*, ktorá predstavovala pokus o kooperáciu a následnú kritickú reflexiu spolupráce medzi „digiliterátmi" a „papieroliterátmi", zaznamenala – podobne ako experimentálne projekty – nečakané meandre pri samotnej realizácii. Avšak vďaka inšpirácii pochádzajúcej z iných vedných disciplín, ako aj vďaka poznatkom získaným priamo od samotných aktérov projektu nám napokon poskytla príležitosť preskúmať elektronickú literatúru z perspektívy literárneho vedomia jej tvorcov.

14 Jason Nelson hovorí o stave uspokojenia, satisfakcie, ktorú zažíva, keď sa mu podarí dosiahnuť vzájomnú súdržnosť, kooperáciu všetkých úrovní projektu, všetkých jeho zložiek od použitého média cez interfejs, text a slovo.

Edičná poznámka

Monografia *Literatúra na rozhraní technológií* vychádza z dlhoročného výskumu. Témou tohto výskumu, ako aj jeho čiastkovými výsledkami sa autorka zaoberala v nasledujúcich štúdiách:

Suwara, Bogumiła. Globalizácia/antiglobalizácia a preklad (aj kybertextov). In Preklad a kultúra 2. Editori Edita Gromová, Daniela Müglová. Nitra : Filozofická fakulta Univerzity Konštantína Filozofa v Nitre, 2007, s. 198–210. ISBN 978-80-8094-233-5.

Suwara, Bogumiła. Salve hypertext, vale hypertext : k perspektívam (skúmania) literatúry v nových médiách. In Slovak Review of World Literature Research, 2008, vol. XVII, no. 2, p. 30–52. ISSN 1335-0544.

Suwara, Bogumiła. Cesty textu: od intermediality k vizualite. In World Literature Studies : časopis pre výskum svetovej literatúry, 2010, vol. 2 [19], no. 2, p. 56–69. ISSN 1337-9690.

Suwara, Bogumiła. Literatura i nowe media – literatura ergodyczna. Szkic do problematyki. In Z warsztatu współczesnego słowacysty : studia słowacystyczne dedykowane pamięci profesor Marii Honowskiej. – Kraków : Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2010, s. 289–295. ISBN 978-83-233-2884-1

Suwara, Bogumiła. Power Point – Páčivý nástroj, alebo multimediálna esej? In Médiá a umenie – Megatrendy a médiá. (Eds.) Slavomír Magál, Miloš Mistrík, Dana Petranová. – Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2011, s. 387–400. ISBN 978-80-8105-250-7

Suwara, Bogumiła. Evolúcia softvérového nástroja k hypermediálnemu artefaktu – na príklade power-pointovej prezentácie. In V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre: Ed. Bogumiła Suwara a Zuzana Husárová. – Bratislava : SAP : Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 221–236. ISBN 978-80-8095-076-7.

Suwara, Bogumiła. Na ceste k hypermediálnemu artefaktu. In V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre: Ed. Bogumiła Suwara a Zuzana Husárová. – Bratislava : SAP : Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 175–204. ISBN 978-80-8095-076-7.

Suwara, Bogumiła. Vzťah vizuálnosti a textu v umení nových médií. In V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre: Ed. Bogumiła Suwara a Zuzana Husárová. – Bratislava : SAP : Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 205–220. ISBN 978-80-8095-076-7.

Suwara, Bogumiła. Použitie fotografie : kam speje fotografická paradigma. In Megatrendy a médiá 2012. – Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM, 2012, s. 178–194. ISBN 978-80-8105-395-5.

Suwara, Bogumiła – HUSÁROVÁ, Zuzana. Vstup do siete. In V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre: Ed. Bogumiła Suwara a Zuzana Husárová. Editorky Bogumiła Suwara, Zuzana Husárová. – Bratislava : SAP : Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 9–13. ISBN 978-80-8095-076-7.

Suwara, Bogumiła. Remediácia ako manipulovanie s obrazom (na

príklade fotografie). In World Literature Studies : časopis pre výskum svetovej literatúry, 2013, vol. 5 [22], no. 3, p. 54–72. ISSN 1337-9690.

Suwara, Bogumiła. Total Recall: Evolúcia pamäti. In World Literature Studies : 2013, vol. 5 [22], no. 3, p. 103–104. ISSN 1337-9690.

Suwara, Bogumiła. Total Recall. In Techsty, 2014, no. 1. Názov z obrazovky. Dostupné na internete: http://techsty.art.pl/m9/rec_b_suwara_ars_electronica.html

Suwara, Bogumiła. Hybridization of Text and Image: The Case of Photography. In New Literary Hybrids in the Age of Multimedia Expression : Crossing borders, crossing genres. – Amsterdam/Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2014, s. 251–270. ISBN 978 90 272 3463 6.

Suwara, Bogumiła. Interfejsy literatúry (nielen) ako metafora vzájomnosti autora, stroja a čitateľa v priestore písma = Interfaces of literature (not only) as a metaphor of the reciprocality of the author, machine and reader in the space of writing. In {(staré a nové) rozhrania /*interfejsy*/ [literatúry]}. – Bratislava : Ústav svetovej literatúry SAV : SAP, 2014, s. 173–217. ISBN 978-80-89607-30-3.

Suwara, Bogumiła. E-NTERVIEW. Otázky Richard Kitta. In Enter : kreatívny manuál pre súčasnú elektronickú literatúru, 2014, roč. V, č. 18, s. 88–93. ISSN 1338-1946.

Suwara, Bogumiła. Slawistyka wizualna – nie tylko wirtualnym wyzwaniem = Visual Slavistics – not only a virtual challenge. In Tradycja i wyzwania : metodologia badań slawistycznych XX i XXI wieku. – Kraków : Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2015, s. 311–320. ISBN 978-83-233-3858-1.

Suwara, Bogumiła. „Digiliteráti" verzus „papieroliteráti" alebo transdisciplinárne dobrodružstvo 2016, vol. 8, no. 3, p. 90–103. ISSN 1337-9690.

Suwara, Bogumiła. Interfejsy literatúry. In Romboid : literatúra / umelecká komunikácia, 2016, roč. LI, č. 3, s. 28–36. ISSN 0231-6714.

Suwara, Bogumiła. Dyskretny urok prowokacji. Przyjemność badania, tworzenia i czytania w kontekście projektu: Cyfrowi tubylcy: emigranci: odmieńcy. In Małe przyjemności : katalog słowiański. – Kraków : Sriptum, 2016, s. 131–144. ISBN 978-83-65432-34-6.

Suwara, Bogumiła. Staré a nové výzvy pre elektronickú literatúru v postdigitálnej dobe = Old and New Challenges for Electronic Literature in Postdigital Time. In World Literature Studies 2016, vol. 8, no. 3, p. 2. ISSN 1337-9690.

Suwara, Bogumiła – ADAMSKI, Andrzej. New Forms of Knowledge Design and their Presence / Absence in Central Europe. Prolegomena to the Issues. Current. In World Literature Studies. 2017, vol. 9, no. 3, p. 98–110. ISSN 1337-9690.

Suwara, ogumiła – TOMAŠOVIČOVÁ, Jana. Interdisciplinárne hry, súhry a interakcie v postgradigitálnej dobe = Interdisciplinary Games, Interplay and Interaction in the Post Digital Age. In World Literature Studies, 2017, vol. 9, no. 3, p. 2. ISSN 1337-9690.

Suwara, Bogumiła. Od narzędzia softwere do hipermedialnego artefaktu na przykładzie prezentacji PowerPoint. In Noviny Slawia, 2017, roč. 7, č. 6, s. 17. ISSN 2083-6627. Dostupné na internete: http://www.slaw.us.edu.pl/wp-content/uploads/2018/06/noviny_slawia_v_2017.pdf

Suwara, Bogumiła. On the Path to the Remediation of Academic Genres and their Presence/Absence in Central Europa. In Remediation: Crossing Discursive Boundaries : Central European Perspective. – Berlin; Bratislava : Peter Lang : 2019, s. 91–112. ISBN 978-3-631-79504-0.

Suwara, Bogumiła – PISARSKI, Mariusz. Remediation: Introducing Voices and Discourses from Central Europe. In Remediation: Crossing Discursive Boundaries : Central European Perspective. – Berlin ; Bratislava : Peter Lang : 2019, s. 7–15. ISBN 978-3-631-79504-0.

Suwara, Bogumiła. Expanding the Boundaries of Literature as an Interdisciplinary Plot in Art-Science. In The Blurring of Boundaries in Bioscientific Discourse. – Berlin : Logos Verlag, 2021, s. 139–164. ISBN 978-3-8325-5422-4.

Zoznam použitej literatúry

Aarseth, E. 1997. *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Hopkins University Press.

Adorno, T., Horkheimer, M. 1947/2009. Dialektik der Aufklärung. Prel. M. Hauser, M. Váňa. *Dialektika osvícenství*. Praha: Oikoymenh.

Appadurai, A. 1996. *Modernity at Large: Cultural Dimension of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Attridge, D. 2004/2007. Singularity of Literature. Prel. P. Mościcki. *Jednostkowość literatury*. Kraków: Universitas.

Bachelard, G. 1934/1981. Le nouvel *ésprit* scientifique. Prel. K. Korená. *Nový duch vedy*. Bratislava: Pravda.

Bakoš, J. 2000. *Štyri trasy metodológie dejín umenia*. Bratislava: VEDA.

Bal, M. 2007. A gdyby tak? Język artefaktu. *Teksty drugie* 1–2.

Bal, M. 2009/2012. Narratology: Introduction to the Theory of Narrative. Prel. kol. prekl. *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*. Kraków: Eidos.

Balcerzan, E. 2009. Widzialne i niewidzialne w sztuce słowa, *Teksty Drugie* 1–2.

Balcerzan, E. 1999. W stronę genologii multimedialnej. *Teksty Drugie* 6.

Baňkova, M. *Město*. https://www.bankova.cz/marketa/prace/work.html.

Barańska, D. 2010. Prezentacja multimedialna – komunikacja czy sztuka. In: Ed. J. Mucha, *Nie tylko internet. Nowe media, przyroda i „technologie społeczne" a praktyki kulturowe*. Kraków: Nomos.

Bard, A., Söderqvist, J. 2000/ 2006. Nätokraterna – boken om det elektroniska klassamhället. Prel. P. Cypryański. *Netokracia – nowa elita władzy i życie po kapitaliźmie*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Barney, D. 2008. The Netvork Society. Prel. M. Fronia. *Społeczeństwo sieci*. Warszawa: Wydawnictwo Sic!

Barthes, R. 1980/2008. Le chambre claire. Note sur la photographie. Prel. J. Trznadel. Światło obrazu. Uwagi o fotografii. Warszawa: Aletheia.

Baudelaire, Ch. 1859. My dear M****. *Review of the Salon*. https://gallowayexploringart.files.wordpress.com/2014/08/baudelaire_the-modern-public-photography.pdf.

Baudrillard, J. 1981/1986. *Simulacra et Simulation*. Prel. S. F. Glaser. *Simulacra and Simulation*. Michigan: University of Michigan Press.

Bazin, A. 1963. Qu'est-ce que le cinéma? Prel. B. Michałek. *Film i rzeczywistość.* Warszawa: WAiF.

Belting, H. 2002/2007. Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft. Prel. M. Bryl. *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*. Kraków: Universitas.

Benjamin, W. 1936/1979. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Prel. V. Saudková. Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. In: *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon.

Berger, J. 1972/1999. Ways of Seeing. Prel. M. Bryl *O patrzeniu*. Warszawa: Aletheia.

Bernstein, M. 2002. *Storyspace 1. HYPERTEXT '02: Proceedings of the thirteenth ACM conference on Hypertext and hypermedia*. http://www.markbernstein.org/papers/HT02.pdf.

Berry, D. M., Dieter, M. 2012. Book Sprinting. *Everything you wanted to know*. https://www.booksprints.

net/2012/09/10/everything-you--wanted-to-know/.

Berry, D. 2011. Iteracy: Reading, Writing and Running Code. *Stunlaw. A critical review of politics, arts and technology*. http://stunlaw.blogspot.com/2011/09/iteracy-reading-writing-and-running.html.

Biederman, I. 1987. Recognition-by-Components: A Theory of Human Image Understanding. *Psychological Review* 94, vol. 2.

Bińczyk, E. 2013. Ocalić Gaję i zbawić zbiorowość. Ekoteologiczne sugestie Bruna Latoura. *Stan Rzeczy* 5. https://repozytorium.umk.pl/bitstream/handle/item/2093/ocali%C4%87%20gaj%C4%99,%20bi%C5%84czyk.pdf?sequence=1

Bolter, Y. D. 1984/1999. Turing's Man: Western Culture in the Computer Age. Prel. T. Goban-Klas. *Człowiek Turinga. Kultura zachodu w dobie komputera*. Warszawa: PIW.

Bolter, Y. D. 1990. *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History Writing*. London: Routledge.

Bolter, J. D. 2016. Posthumanism. In: Ed. K. Jensen, T. Craig *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*. New York: John Wiley.

Bordewijk, J., Kaam, B. 1986. Towards a New Classification of Tele-Information Services. *Intermedia*, 14 (1).

Bourdieu, P. 1990 /1965. *Photography: A Middle-Brow Art*. Cambridge: Polity Press.

Bourdieu, P. 1992/2007. Les règles de l'art : genèse et structure du champ littéraire. Prel. A. Zawadzki. *Reguły sztuki. Geneza i struktura pola literackiego*. Kraków: Universitas.

Bourriaud, N. 1998/2012. Relational Aesthetics. Prel. Ł. Białkowski. *Estetyka relacyjna*. Kraków: MOCAK.

Bourriaud, N. 2002. *Postproduction*. New York: Lucas & Sternberg.

Boyd, B. 2011. O pochodzeniu opowieści. Spojrzenie wstecz i perspektywy: ewolucja, literatura, krytyka. *Teksty Drugie* 3.

Boyd, B., Carroll, J., Gottschall, J. 2010. *Evolution, Literature and Film*. New York: Columbia University Press.

Bök, Ch. 2009. Experimental Poet. *Utne Reader visionary*.

http://www.utne. com/arts-culture/Christian-Bok-Experimental--Poet- Eunoia.aspx.

Brach-Czajna, J. 1987. Odkrywanie--Adaptacja-Ekspresja. *Studia filozoficzne* 8.

Branny-Jakowska, E. 2002. Cybertekst. Perspektywa czytelnika-użytkownika. Lektura a sprzężenie zwrotne. *Techsty.art.pl.* https://www.techsty.art.pl/magazyn/magazyn7/cybertekst/eDp02.html.

Branny-Jakowska, E. 2009. *Cybertekst. Metodologia I interpretacja*. Dizertačná práca Ph.D. Kraków: Uniwersytet Jagielloński. https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/38328/branny-jankowska_cybertekst_metodologia_i_interpretacja.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Branny-Jakowska, E. 2012. Rytm jako kategoria opisu e-literatury. In: Ed: Monika Górska-Olesińska, *Liberatura, e-literatura... Remiksy, remediacje, redefinicje*. Opole: Wydawnictwo UP.

Bredemeier, K. 2007/2008. Provokative Rhetorik? Schlagfertigkeit! Prel. M. Kalinowski, E. Klej a K. Patoleta. *Werbalna prowokacja. Posługuj się retoryką ostrą jak brzytwa*. Gliwice: Helion.

Bredekamp, H. 2015. *The Technical Image: A History of Styles in Scientific Imagery.* Chicago: University of Chicago Press.

Briggs, A., Burke, P. 2002/2010. A Social History of the Media: from Guttenberg to the Internet. Prel. J. Jedliński. *Społeczna historia mediów Od Guttenberga do Internetu*. Warszawa: PWN.

Bryson, B. 2019. *Seeing Future: The story of Science and the Royal Society*. New York: William Morrow. https://www.berkeley.edu/news/media/releases/2005/03/08_byrne.html

Bumiller, E. 2010. We Have Met the Enemy and He Is PowerPoint. *The New York Times*. https://www.nytimes.com/2010/04/27/world/27powerpoint.html.

Burckhardt, J. 1878/ 1991. Geschichte der Renaissance in Italien. Prel. M. Kreczowska. *Kultura Odrodzenia we Włoszech*. Warszawa: PIW.

Burke, P., Briggs, A., Ytreberg, E. 2020. *A Social History of the Media*. New York: John Wiley.

Burzyńska, A. 2006. *Anty-teoria literatury*. Kraków: TAiWPN Universitas.

Burzyńska, A. 2007. Poststrukturalizm. In: Ed. A. Burzyńska, M. P. Markowski, *Teorie literatury XX wieku*. Kraków: Znak.

Burzyńska, A. 2008. Idee narracyjności w humanistyce. In: Ed. B. Janusz, K. Gdowska, B. de Barbaro, *Narracja. Teoria i praktyka.* Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Byrne, D. 2003. Envisioning Emotional Epistemological Information (DVD). *Steidl Publishing*. (Kolekcia obrázkov, esejí uložených na DVD vo forme powerpointových prezentácií doplnených originálnymi skladbami.)

Byrne, D. 2003. Learning to Love PowerPoint. *WIRE.* https://www.wired.com/2003/09/ppt1/.

Camporesi, S. 2015. The last psychopath: using the brain to root out disorder. *The Conversation.* https://theconversation.com/the-last-psychopath-using-the-brain-to-root-out-disorder-50137.

Castelles, M., Himanen, P. 2009. *Społeczeństwo informacyjne i państwo dobrobytu*. Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.

Castelles, M. 1996. *The Rise of the Network Society.* New York: Wiley-Blackwell.

Castelles, M., Himanen, P. 2009. *Społeczeństwo informacyjne i państwo dobrobytu.* Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.

Castelles, M. 2003. *Galaktyka internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*. Poznań: Rebis.

Cayley, J. 2012. Time, Code, Language: New Media Poetics and Programmed Signification. In: Ed. A. Morris, T. Swiss, *New Media Poetics. Contexts, Technotexts, and Theories*. London: MIT Press.

Čepičanová, G. 2020. V istých ohľadoch by som Lizu označila za romantičku. *JÁDU* https://www.goethe.de/prj/jad/cs/the/ari/22055164.html.

Chandra, V. 2014. *Geek Sublime: The Beauty of Code, the Code of Beauty*. Minneapolis: Graywolf Press.

Chun, W. H. K. 2011. *Programmed Visions. Software and Memory*. Cambridge London: MIT.

Chudý, T., Muller, R. 2020. *Za obrysy média. Literatura a medialita*. Praha: Karolinum.

Chwin, S. 1997. *Krótka historia pewnego żartu.* Gdańsk: tytuł.

Clark, B. 2008. *Posthuman Metamorphosis: Narrative and Systems*. New York: Fordham University Press.

Cooper, S. Interview with Irek Dobrowolski, director of the film *Portrecista*. http://www.portrecista.com/3P_interview.html“portrecista, http://www.portrecista.com/3P_interview.html“.com/3P_interview.html.

Cover, R. N. 1982. The Supreme Court: Nomos and Narrative. HeinOnline. *97Harv. L. Rev* 4 1983–1984. https://openyls.law.yale.edu/bit=stream/handle/20.500.13051/2047/Nomos_and_Narrative.pdf?-sequence=2&isAllowed=y, http://digitalcommons.law.yale.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3690&context=fss_papers&sei-redir=1&referer=http.

Coover, R. N. 2000. The Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age. *Feed Magazine.* http://www.feedmag.com/document/do291lofi.html.

Cox, G., McLean, Ch. 2013. *Speaking Code: Coding as Aesthetic and Political Expression*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Crystal, D. 2001. *Language and the Internet*. Cambridge: University Press.

Czapliński, P., Mizerska, A. 2012. *Kamp. Antologia przekładów*. Kraków: Universitas.

Danek, 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.

Danto, A. C. 1997/ 2013. After the End of Art. Contemporary Art and the Pale History. Prel. M. Salwa. *Po końcu sztuki. Sztuka współczesna i zatarcie się granic tradycji*. Kraków: Universitas.

DeGraff, J. 2014. Digital Natives vs. Digital Immigrants. *The Huffington Post.* https://www.huffpost.com/entry/digital-natives-vs--digita_b_5499606.

Dehnel, J. 2009. *Fotoplastikon.* Warszawa: W. A. B.

Didi-Huberman, G. 2008. *Obrazy mimo wszystko.* Kraków: Universitas.

Dijk, van, J. 2006/2010. The Network Society: Social Aspects of New Media. Prel. J. Konieczny. *Społeczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci.* Warszawa: PWN.

Dimopoulos, K., Koulaidis, V., Sklaveniti, S. 2003. Towards an Analysis of Visual Images in School Science Textbooks and Press Articles about Science and Technology. *Research in Science Education 33.* https://dsep.uop.gr/attachments/CVs/Dimopoulos/papers/Towards%20an%20Analysis%20of%20Visual%20images.pdf.

Dobrowolski, I. 2005. *Portrecista* Trailer. http://www.youtube.com/watch?v=5TAgpIYJKAA.

Dondis, H. B. 1973. *Primer of Visual Literacy*. Cambridge: The MIT Press.

Draaisma, D. 2003/2009. De metaforenmachine. Een Geschiedenis van het geheugen. Prel. R. Pucek. *Machina metafor. Historia pamięci.* Warszawa: Aletheia.

Dusek, V. 2011. *Wprowadzenie do filozofii techniki.* Kraków: Wydawnictwo WAM.

Dünkel, V., Schneider, B. 2015. *The Technical image.* Chicago: University of Chicago Press.

Dürsteler, J. C. 2003. *Interview with Jacques Bertin. The digital magazine of InfoVis. net, Inf@Vis!* http://www.infovis.net/printMag.php?lang=2&num=116.

Dryll, E. 2010. Wielkie i małe narracje w życiu człowieka. In: Ed. M. Straś-Romanowska, B. M. Zurko, *Badania narracyjne w psychologii*. Warszawa: Eneteia.

Dzidowski, A. 2010. Estetyka jako inspiracja rozwoju nauk o zarzadzaniu. In: Ed. J. Mucha, *Nie tylko Internet. Nowe media, przyroda i „technologie społeczne" a praktyki kulturowe*. Kraków: Nomos.

Eby, L., Henkin, S. 2012. *In the Mind's Eye: Our Emerging Visual Culture*. The World & I Online.

Eisenstein, E. I. 1979. *The Printing Press an Agent of Change: Communications and Cultural Transformations in Early-Modern Europe*. London: Cambridge University Press.

Elkins, J. 2008. *Visual Literacy*. New York: Routledge.

Emerson, L. 2014. *Reading Writing Interfaces. From the Digital to the Bookbound*. London: University of Minnesota Press Minneapolis.

Eriksson, T., Sørensen, I. E. 2012. Reflections on academic video, *Seminar.net – International Journal of Media. Technology & Lifelong Learning 2* (8).

Esrock, E. 1994. *The Reader's Eye: Visual Imaging as Reader Response*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Faryna, J. 1975. Semiotyczne aspekty poezji o sztuce. *Pamiętnik Literacki* 4.

Finlay, K. 2015. Microsoft to Open Source a Key Piece of its Web Browser. *Wired.* http://www.wired.com/2015/12/microsoft-to-open-source-a-key-piece-of-its-web-browser/?mbid=nl_12615.

Firth, N. 2014. Rhyme and reason: Writing poems in computer code. *New Scientist.* https://www.newscientist.com/article/2014148-rhyme-and-reason-writing-poems-in-computer-code

Fischer-Lichte, E. 2021. *Úvod do divadelných a performatívnych štúdií*. Prel Zuzana Vajdičková. Bratislava: Divadelný ústav.

Flores, L. 2013. ElR Interview with Leonardo Flores. *Electronic Literature Review.* https://electronicliteraturereview.wordpress.com/2013/11/20/interview-with-leonardo-flores

Foucault, M. 1987. *Slová a veci.* Prel. M. Marcelli a M. Marcelliová. Bratislava: Pravda.

Foucault, M. 2010. *Toto nie je fajka.* Prel. M. Marcelli. Bratislava: Kalligram.

Fulińska, A. 2006. Media. In: Ed. M. P. Markowski, R. Nycz, *Kulturowa teoria literatury. Główne pojęcia i problem*. Kraków: Universitas.

Freitas, de, L., Morin, E., Niculesci, B. 1994. *The Charter of Transdisciplinarity.* https://inters.org/Freitas-Morin-Nicolescu-Transdisciplinarity.

Freud, Z. 1905/1993. *Dowcip i jego związek z nieświadomością.* Warszawa: KRsen.

Freidenberg, O. 2007. *Obraz i pojęcie*. Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.

Frith, Ch. 2007/2011. Making up the Mind. How the Brain Creates our Mental World. Prel. A. Binder, M. Binder. *Od mózgu do umysłu. Jak powstaje nasz wewnętrzny świat*. Warszawa: UW.

Fujiwara, S. 2011. Testing stage – a window to performa New York at HAU Berlin. *Art Agenda.* https://www.art-agenda.com/announcements/187866/testing-stage-a-window-to-performa-new-york-at-hau-berlin.

Gadamer H.-G. 1995. *Aktualita krásneho. Umenie ako hra, symbol a slávnosť*. Prel. O. Bakoš. Bratislava: Archa.

Gáfrik, R. 2012. *Od významu k emóciám. Úvaha o prínose sanskritskej literárnej teórie do diskurzu západnej literárnej vedy*. Trnava: Typi Universitatis Tyrnaviensis.

Galloway, A. 2012. *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press.

Galloway, A. 2016. Jodi's Infrastructure. *e-flux*. https://www.e-flux.com/journal/74/59810/jodi-s-infrastructure

Gawrysiak, P. 2008. *Cyfrowa rewolucja. Rozwój cywilizacji informacyjnej*. Warszawa: PWN.

Gat, O. 2011. Projected Projects: Slides, PowerPoints, Nostalgia, and

a Sense of Belonging. *Rhizome*. https://rhizome.org/editorial/2011/nov/28/projected-projects-slides--powerpoints-nostalgia-an/

Girard, R. 2006. *Początki kultury.* Kraków: Znak.

Gitelman, L. 1999. *Scripts, Grooves, and Writing Machines*. Stanford: Stanford University Press.

Glazier, L. P. 2006. Code As Language. *Leonardo* 4/05. http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n05--06/lglazier.asp.

Goffman, E. 1959/2008. The Presentation of Self in Everyday Life. Prekl. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak. *Człowiek w teatrze życia codziennego*. Warszawa: Aletheia.

Goodrik, S. 2014. Man and machine. *The Lancet Neurology* 13. http://www.thelancet.com/journals/laneur/article/PIIS1474-4422(14)70247-9/fulltext.

Gottschall, J., Sloan, W. D. 2005. *The Literary Animal: Evolution and the Nature of Narrative*. Illinois: Northwestern University Press.

Gottschall, J. 2008. *Literature, Science, and the New Humanities.* New York: Palgrave Macmillan.

Gut, A. 2009. *O relacji między myślą a językiem. Studium krytyczne stanowisk utożsamiających myśl z językiem.* Lublin: Towarzystwo Naukowe KUL.

Grzenia, J. 2008. *Komunikacja językowa w Internecie.* Warszawa: PWN.

Grochowski, G. 2006. O literackich życiach znaków ikonicznych. *Teksty Drugie* 4.

Haegele, B. 2008. Inanimate Alice Integrates Narrative Form of a Book with Digital Art to Tell a Story. *Artdaily.* http://artdaily.org/section/news/index.asp?int_sec=2&int_new=24857&b=haring.

Haraway, D. 2016. *Manifestly The cyborg manifesto. The companion species manifesto, Companion in conversation (with Cary Wolfe).* London, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Hayles, K. 1999. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, London: The University of Chicago Press.

Hayles, K. 2002. *Writing Machines.* Cambridge, MA: The MIT Press.

Hayles, K. 2012. *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis.* Chicago: University of Chicago Press.

Hayles, K. 2014. Speculative Aesthetics and Object Oriented Inquiry (OOI). *Speculations*. https://scholars.duke.edu/display/pub1010728.

Hejmej, A. 2013. Intermedialność i literatura intermedialna. In: Ed. A. Hejmej, *Komparatystyka. Studia literackie – studia kulturowe.* Kraków: Universitas.

Hoffman, D. 2009. The interface theory of perception. Natural Selection Drives True Perception to Swift Extinction. In: Ed. S. J. Dicinson, A. Leonardis, B. Schiele, M. J. Tarr, *Object Categorization. Computer and Human Vision Perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press.

Hopfinger, M. 2010. *Literatura i media po 1989 roku.* Warszawa: Oficyna Naukowa.

Hui, K. Ch. W. 2011. *Programmed vision: software and memory*. Cambridge, London: Massachusetts Institute of Technology.

Husárová, Z., Panák, Ľ. Delezu. http://www.delezu.net

Husárová, Z., Panák, Ľ. 2019/2022. *Liza Gennart: výsledky vzniku.* Bratislava: Drewo a srd.

Husárová, Z. 2012. Elektronická literatúra s Alicou. In: Ed. B. Suwara, Z. Husárová, *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV.

Huszár, T., Bednár, J. 2009. *Medzi kvapkami dažďa. Autizmus – svet pravdy*. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda.

Chun, Wendy Hui Kyong. 2011. *Programmed Visions. Software and Memory*. Cambridge, London: MIT.

Ingarden, R. 1981. *O dziele literackim. Badania z pogranicza ontologii, teorii języka i filozofii literatury*. Warszawa: PIW.

Innis, H. A. 1950. *Empire and Communications*. Toronto: Dundurn Press.

Iser, W. 2006. *How to Do Theory.* Oxford: Blackwell.

Janská, L. 2007. *Mezi obrazem a textem. Text a grafem v evropském a českém malířství.* Praha: Mladá Fronta.

Jaskowska, M. 2006. Europejskie inicjatywy pod hasłem „Public understanding of Science" z wykorzystaniem Internetu, e-Publikacje Instytutu INiB. Ed. Maria Kocójowa. Uniwersytet Jagielloński. *E-Włączenie czy E-Wyobcowanie?* Nr 2. http://skryba.inib.uj.edu.pl/wydawnictwa/e02/jaskowska-n.pdf.

Jockers, M. 2013. *Macroanalysis digital methods and literary history*. Illinois: The University of Illinois Press

Juszczak, W. 2009. *Ekfraza imaginacyjna: eidolon Heleny cz.I*. http://www.gnosis.art.pl/e_gnosis/aurea_ca-tena_gnosis/juszczak_eidolon_heleny01.htm.

Kaipainen, M., Ravaja, N., Tikka, P., Vuori, R., Pugliese, R. et al. 2011. Enactive Systems and Enactive Media: Embodied human–machine coupling beyond interfaces. *Leonardo* 44 (5): https://www.academia.edu/2600938/Enactive_Systems_and_Enactive_Media_Embodied_Human-Machine_Coupling_beyond_Interfaces.

Kaku, M. 2014. *The Future of the Mind: The Scientific Quest to Understand, Enhance, and Empower the Mind.* New York: Doubleday.

Kamińska, A. 2007. *Czary i mary*. Biblioteka Nocy Poetów, Staromiejski Dom Kultury. http://www.czary-i-mary.pl/.

Kasík, P. 2010. Programátorské umění se ztrácí, potvrdzuje výzkumnice Microsoftu. Kóduje i pro radost. *Technet.cz.* https://www.idnes.cz/technet/software/programatorske-umeni-se-ztraci-potvrzuje-vyzkumnice-microsoftu-koduje-i-pro-radost.A100305_151338_software_pka.

Kasperski, E. 1992. Aspekty mimesis. In: Ed. Z. Mitosek, *Mimesis w kulturze, literaturze i sztuce*. Warszawa: PWN.

Katz, J. 1997. Birth of a Digital Nation. *Wired.* http://www.wired.com/1997/04/ netizen-3/.

Kawasaky, G. 2010. *Zen PowerPointu, Facebook, Twitter*. https://guykawasaki.com/the-zen-of-powerpoint-facebook-and-twitter/.

Keen, A. 2007. The Cult of the Amateur: How Today's Internet Killing Our Culture. Prel. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani. *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne.

Kelemen, J. 2010. *Myslenie a stroj.* Bratislava: Kalligram.

Kelly, K. 2009. *Nowe media. Wprowadzenie.* Kraków: Wydawnictwo UJ.

Kelly, K. 2010. Vision of Screen Literacy. Reading in a Whole New Way. *Smithsonian Magazine.* https://www.smithsonianmag.com/science-nature/reading-in-a-whole-new-way-1144822/

Kendall, L. W. 1993. *Mimesis as Make-believe: On the Foundations of the Representational Arts.* Cambridge, London: Harvard University Press.

Kerckhove, D. 2001. Connected intelligence. Prel. A. Hildebrandt. *Inte-*

ligencja otwarta: społeczeństwo sieciowe. Warszawa: Mikom, Toronto: Somerville House.

Kitta, R. 2014. *Kreatívny manuál pre súčasnú elektronickú literatúru*. Suwara E-nterview Otázky Richard Kitta. *Enter* 18.

Kittler, F. 1986/1999. *Gramophone, Film, Typewriter (Writing Science)*. Stanford: Stanford University Press.

Klinkenberg, J. M. 2008. Vzťah medzi textom a obrazom. Pokus o systematizáciu. *Slovak Review of World Literature Research* 2, 4–29.

Kluszczyński, R. 2005. Od „web studies" do antropologii nowej wizualności. Współczesne badania nad cyberkulturą, *Kultura Współczesna 1.*

Kociszewski, J. 2022. Gdzie diabeł nie może, tam drona pośle. Pismo. *Magazyn opinii* 4. Warszawa: Fundacja Pismo.

Kociuba, M. 2010. *Antropologia poznania obrazowego. Rola obrazu i dyskursu w poznawczym ujmowaniu świata*. Lublin: UMCS.

Kordys, J. 2009. Pocałunek Judasza. *Teksty Drugie* 1–2.

Kostyrko, T. 2003. Pojęcie dzieła sztuki a sztuka współczesna. *Estetyka i Krytyka 5*. https://pjaesthetics.uj.edu.pl/documents/138618288/139072821/kostyrko.pdf/4ad9143a-d2ef-406d-b4e6-b973a098c5ea.

Koutropoulos, A. 2011. Digital Natives: Ten Years After. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching* 4.

Kress, G., Van Leeuwen, T. 1996. *Reading images: The grammar of the visual design*. London, New York: Routledge.

Kulczár-Szabó, Z. 2010. Píšuce stroje. *World Literature Studies* 2, 42–55.

Lacko, I. 2017. On the path to sentience – post-digital narratives in "Westworld". *World Literature Studies* 3, 29–40.

Lem, S., Mrożek, S. 2011. *Listy 1956–1978*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.

Lempp, E., Nasiłowska, A. 2006. *Wielka ciekawość.* Olszanica: Bosz.

Lessig, L. 2009. Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy. Prel. R. Próchniak. *Remiks*. *Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce.* Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne.

Lessig, L. 2004/2005. Free Culture. How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity. Prel. P. Białokozowicz. *Wolna kultura*. Warszawa: WSZiP.

Lester, P. M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K. 2003. *New Media: A Critical Introduction.* London, New York: Routledge.

Lester, P. M. 2006. *Visual Communication Images with Messages*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.

Lewinson, P. 2009/2010. New New Media. Prel. M. Zawadzka. *Nowe nowe media.* Kraków: WAM.

Lévy, P. 2001. *Collective Intelligence*. New York, London: Plenium Trade.

Licklider, J. C. R. 1960. Man-Computer Symbiosis. IRE Transactions on Human Factors in Electronics. *Vol. HFE-1.* https://groups.csail.mit.edu/medg/people/psz/Licklider.html.

Lopes, D. 2010. *A Philosophy of Computer Art*. London, New York: Routledge.

Loužek, M. 2012. Ekonomie vědy – naděje nebo léčka? *Politická ekonomie* 4. https://www.vse.cz/polek/861.

Lovejoy, M. 2004. *Digital Currents: Art in the Electronic Age.* London: Routledge.

Łebkowska, A. 2008. *Literatura a empatia.* Kraków: Universitas.

Majerek, R. 2011. *Pamięć, mit, tożsamość.* Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Mangen, A., Bente, R. W., Kolbjørn, B. 2013. Reading linear texts on paper versus computer screen: Effects on reading comprehension. *International Journal of Educational Research.* http://www.kau.se/sites/default/files/Dokument/event/2012/12/mangen_a_2013_reading_linear_texts_on_paper_ve_14552.pdf.

Manovich, L. 2001/2006. The Language of New Media. Prel. P. Cypryański. *Język nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Manovich, L. 2001. Awangarda jako software. *Kwartalnik Filmowy*, 35–36.

Marecki, P. 2003. Rashomon do potęgi entej. O hipertekstowej i hasarapańskiej opowieści Koniec świata według Emeryka z Radosławem Nowakowskim rozmawia Piotr Marecki. In: Ed. P. Marecki, *liternet. pl.* Kraków: RABID.

Marecki, P. 2014. Obcowanie z książką jako z przedmiotem. In: Ed. P. Marecki, *Literatura eksperymentalna* Kraków: Ha!art!.

Marino, M. C. 2006. Critical Code Studies. *electronic-book-review*. http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology.

Marino, M. C. 2013. Reading exquisite code: Critical Code Studies of literature. In: Ed. K. N. Hayles, *Comparative Textual Media: Transforming the Humanities in the Postprint Era*. London, Minneapolis: Minnesota Press.

Marino, M. C. 2020. *Critical Code Studies.* Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Marquard, O. 1994. *Aesthetica i anaesthetica. Rozważania filozoficzne*. Kraków: Oficyna Naukowa.

Marquard, O. 1994. *Filozofia przypadkowości: Studia filozoficzne,* Warszawa: Oficyna naukowa.

Marquard, O. 2007. Sztuka jako antyfikcja. Rzeczywistość w drodze do fikcji. In: O. Marquard, *Aesthetica i anaesthetica. Rozważania filozoficzne*. Warszawa: Oficyna Naukowa.

McLuhan, M. 2001. *Wybór tekstów*, Poznań: Zysk i s-ka.

McLuhan, M. 2011. *Gutenberg Galaxy*. Toronto: University of Toronto Press.

Meretoja, H. 2014. *The Narrative Turn in Fiction and Theory*. New York: Palgrave Macmillan.

Messaris, P. 1994. *Visual "literacy": Image, mind and reality*. Oxford: West-View Press.

Mészárosová, K. 2005. *Krása a fraktálna geometria. 25. konference o geometrii a počítačové grafice.* http:// mat.fsv.cvut.cz/gcg/sbornik/meszarosova.pdf.

Miko, F. 1982. *Vedecko-technická revolúcia a literatúra.* Bratislava: Tatran.

Miller, J. H. 2002/2014. *On Literature.* London: Routledge.

Miller, J. 1974. *Spór z McLuhanem*. Warszawa: PIW.

Mirzoeff, N. 1998. *An Introduction to Visual Culture.* Cambridge, London: Routledge.

Mitchell, W. J. T. 2002. Showing Seeing. A critique of visual culture. *Journal of Visual Culture* 2. http://www9.georgetown.edu/faculty/irvinem/ theory/Mitchell-Showing-Seeing.pdf.

Mitosek, Z. 1992. *Mimesis w kulturze, sztuce i literaturze*. Warszawa: PWN.

Montfort, N., Baudoin, P., Bell, J., Bogost, I., Douglass, J., Marino, M. C., Mateas, M., Reas, C., Sample, M., Vawter, N. 2013. *10 PRINT CHR$(205.5+RND(1)); : GOTO 10*. New York: MIT Press.

Montfort, N. 2014. *Nowe maszyny powieściowe: Nanowatt i Zegar światowy*. Kraków: *ha!art!*.

Morawski, S. 1997. O świecie smutnym, który wydaje się być wesoły. In: Ed. M. Hopfinger, *Od fotografii do rzeczywistosci wirtualnej*. Łódź: Wydawnictwo IBL PAN.

Morris, A. 2006. New Media Poetics: As We May Think/How to Write. In: Ed. A. Morris, Th. Swiss, *New media poetics. Contexts, technotexts, and Theories*. London: MIT Press.

Moser, J. 2012. Multiplicity. *Art World News*. http://www.artnewsworldwide.com/art-knowledge-news/55940-the-smithsonian-american-art-museum-shows-prints-by-major-american-artists-in--multiplicity.html.

Mrázek, J., Gursky, A. 2010. Obrazy odjinud. *Light Garden Magazin*. http://www.lightgarden.cz/magazine/clanky/osobnosti/andreas-gursky-obrazy-odjinud Museum-Paintings-Computer-Adjusted, slide-boom, http://www.slideboom.com/presentations/324624/ Museum-Paintings-Computer-Adjusted.

Muller, M. G. 2007. What is the visual Communication? Past and future of an emerging field of Communication research. *Studies in Communication Sciences* 2. http://www.visualcompetence.org/files/papers_5_scoms_07-2_Mueller.pdf ?PHPSESSID=7ceda5643f1147253b0b0d9cee319028.

Muri, A. 2007. *The Enlightenment Cyborg: A History of Communications and Control in the Human Machine, 1660–1830*, Toronto: University of Toronto Press.

Nagody-Zieliński, T. 1992. *Literacki i malarski kaprys polski.* Poznań: UAM.

Napier, M. 1998. *Shredder*. http://www.potatoland. org/shredder/shredder.html.

Nasiłowska, A. 2006a. Estetyka w dobie internetu. *Teksty Drugie* 4.

Nasiłowska, A. 2006b. Hipertekstualna estetyka i literatura w dobie Internetu. *Teksty Drugie* 4.

Nasiłowska, A. 2009. Słowo i obraz. *Teksty Drugie* 5.

Nasiłowska, A. *Czteroletnia filozofka.* Kraków: Wydawnictwo Literackie.

Nelson, T. 2007. *Transliterature.* http://transliterature.org/.

Nelson, J. 2015. *Electronic Literature Organization*. https://electronic-literaturereview.wordpress.com/category/uncategorized/.

Nelson, J. 2021. Poetic Playlands: Poetry, Interface, and Video Game Engines. In: Ed. J. O'Sullivan, *Electronic Literature as Digital Humanities: Contexts, Forms & Practices*. New York: Bloomsbury Academic. http://dx.doi.org/10.5040/9781501363474.ch-030.

Noë, A. 2011. Art and the Limits of Neuroscience. *The Opinion Pages*. http:// opinionator.blogs.nytimes.com/2011/12/04/art-and-the-limits-of-neuroscience/#more-114397.

Nowak, A. 2005. Koncepcja hipertekstowego autora, czytelnika i dzieła na podstawie powieści „Pachwork Girl". In: Ed. A. Dytman Stasieńko, J. Stasieńko, *język@multimedia.* Wrocław: WN Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP.

Nowakowski, R. 2007. Koniec świata według Emeryka (CD). Kraków: Ha!art!.

Nycz, R.1984. *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze.* Kraków: Universitas.

Nycz, R. 2002. Literatura nowoczesna: cztery dyskursy (tezy). *Teksty Drugie* 4.

Nycz, R. 2006. Poetyka kulturowa. In: Ed. M. P. Markowski, R. Nycz, *Kulturowa teoria literatury: pojęcia i problem*. Kraków: Universitas.

Nycz, R. 2007. Antropologia literatury – kulturowa teoria literatury – poetyka doświadczenia. *Teksty Drugie* 6.

O´Callaghan, T. 2014. Goodbye, paper: What we miss when we read on screen: *New Scientist.* http://www.newscientist.com/article/mg22429930.500-goodbye-paper-what-we-miss-when-we-read-on-screen.html.

Ong, J. W. 1982/2006. Orality and Literacy: The Technologizing of the Word. Prel. P. Fantys. *Technologizace slova. Mluvená a psaná* řeč. Praha: Karolinum.

Ong, W. 1977. *Interfaces of the Word.* Ithaca: Cornell UP.

Ostrowicki, M. 2006. *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*. Kraków: Universitas.

Owens, T. 2013. Quest for the Critical E-dition: Interview with Leonardo Flores. *Library.* https://blogs.loc.gov/thesignal/2013/03/quest-for-the-critical-e-dition-an-interview-with-leonardo-flores/.

Panczová, Z., Fülöpová, M. 2020. Konšpirácie a šírenie dezinformácií v umeleckej literatúre s témou epidémie. *blog/web ÚESA.* https://uesa.sav.sk/?q=sk/konspiraciesirenie-dezinformaciiv-umeleckej-literatures-temou-epidemie.

Pang, A. Soojung-kim. 1998. Hypertext Next Generation: *A Review and Research Agenda. First Monday* 3,11.

Pardo, P., Dean, R. 2012. The Making of John Baldessari's Cremation Project. *Yale University Press.* http://yalepress.wordpress.com/2012/07/24/the-making-of-john-baldessaris-cremation-project/.

Pawlicka, U. 2012. *(Polska) Poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*. Kraków: Ha!art!

Phillpot, C. 2013. *Booktrek*. Switzerland: JRP Ringier.

Pink, H. D. 2006. *A Whole New Mind.* New York: Riverhead.

Pink, S. 2007. *Doing Visual Ethnography: Images, Media and Representation in Research.* London: SAGE.

Pink, S. 2009. *Etnografia wizualna. Obrazy, media i przedstawienie w badaniach.* Prekl. M. Skiba. Kraków: Wydawnictwo UJ.

Piorecký, K. 2017. Česká počítačově generovaná literatura a otázka autorství literárního textu. *World Literature Studies* 3, 66–78. http://www.wls.sav.sk/wp-content/uploads/WLS3_2017_Pioreck%C3%BD.pdf.

Pisarski, M. 2015. Wylewanie chrześniaka z kąpielą – w odpowiedzi Zenonowi Fajferowi. *Korporacja ha!art!* http://www.haart.e-kei.pl/projekty/felietony/4084-wylewanie-chseniaka-z-kapiela-w-odpowirdzi-zanonowi-fajferowi.

Pisarski, M. 2017. Digital postmodernism: From hypertexts to twitterature and bots. *World Literature Studies* 3, s. 41–53. http://www.wls.sav.sk/wp-content/uploads/WLS3_2017_Pisarski.pdf.

Pisarski, M., Niedziela, R. 2014. Rękopis znaleziony w Saragossie. *Ha!art!* http://ha.art.pl/rekopis/00_intro.html.

Platón. 1990. *Dialógy.* Prel. J. Špaňár. Bratislava: Tatran.

Poprzęcka, M. 1989. *Czas wyobrażony. O sposobach opowiadania w polskim malarstwie XIX wieku.* Warszawa: WUW. http://bon.edu.pl/media/book/pdf/Czas_wyobrazony_O_sposobach-MP.pdf a stronach Projektu: Biblioteka otwartej nauki http://bon.edu.pl/info/o-projekcie/.

Porter, K. A. 2002. Paul Klee's Pictorial Writing. *Sample.* http://assets.cambridge.org/97805218/12351/sample/9780521812351ws.pdf.

Prensky, M. 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. *Horizon* 9, 5. www.marcprensky.com.

Pręgowski, M. P. 2006. Między słowami. O wieloznaczności terminologii internetowej. In: Ed. Ł. Jonak, P. Mazurek, A. Tarkowski, *Re: internet – społeczne aspekty medium. Polskie konteksty i interpretacje*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne.

Ramsay, S. 2011. *Reading machines: Toward an Algorithmic* Criticism *(Topics in the Digital Humanities).* Illinois: University of Illinois Press.

Rankov, P. 2006. *Informačná spoločnosť – perspektívy, paradoxy, problémy*. Levice: LCA.

Rankov, P. 2015. Autorské strategie v real person fanfiction mezi autencitou a fikcí. In: Ed. L. Pořízková, M. Navrátilová, *Literární a knižní kultura v digitálním věku*. Olomouc: Univerzita Palackého.

Rankov, P. 2014. Kánon popkultúry v prostredí subkultúry 2.0 príklad fanfiction. In: Ed. D. Petranová, N. Vrabec, *Perspektívy ochrany mediálneho publika.* Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda. https://fmk.sk/download/Perspektivy_ochrany_publika_Zbornik_2014.pdf.

Raser, T. 2015. *Baudelaire and Photography: Finding the Painter of Modern Life (Research Monographs in French Studies*). London, New York: Routledge. http://www.jstor.org/stable/10.5699/modelangrevi.112.1.0254

Rehuš, M., Šrank, J. 2012. Nesystematický návod na použitie slovenskej experimentálnej poézie. In: Ed. B. Suwara, Z. Husárová, *V sieti strednej Európy*. Bratislava: SAP.

Reynolds, G. 2005. *Presentation Zen Design: Simple Design Principles and Techniques to Enhance Your Presentations.* New Riders Press.

Reynolds, G. Sample slides by Garr Reynolds. http://www.slideshare.net/garr/ sample-slides-by-garr-reynolds?from=share_email, http://sixminutes.dlugan.com/ presentation-zen-slide-examples/.

Rigolot, C. 2020. Transdisciplinarity as a discipline and a way of being: complementarities and creative tensions. *Humanit Soc Sci Commun* 7.

Rheingold, H. 2002. *Smart Mobs: The Next Social Revolution.* New York: Basic Books.

Rouillé, A. 2007. La photographie. Entre document et art contemporain. Prel. O. Hedeman. *Fotografia. Między dokumentem a sztuką współczesną.* Kraków: Universitas.

Rusnáková, K. 2006. *História a teória mediálneho umenia na Slovensku.* Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení.

Ryan, M. L. 2006. *Avatars of Story (Electronic Mediations).* Minneapolis: University Of Minnesota Press.

Rybson, P. 2000. *Książki i Strony. Polska książka awangardowa i artystyczna w XX wieku*. Kraków: Karakter.

Saint-Martin, F. 1987. *Semiologie du langage visual.* Quebec: Press de l'Universite du Québec.

Satinská, L. 2015. Keď sme mali Taschengeld, tak sme si kúpili jeden krémeš. Prešporáčtina ako špecifický mestský sociolekt. In: *VARIA XXI*. Banská Bystrica: FF UMB v Banskej Bystrici, SJS pri Jazykovednom ústave Ľudovíta Štúra SAV.

Schapiro, M. 2000. *Les mots et les images. Sémiotique du langage visual*. Paris: Macula.

Scheliga, K. 2013. Interview with David M. Berry at re:publica.

Stunlaw. A critical review of politics, arts and technology. http://stunlaw.blogspot.sk/2014/10/interview-with-david-m-berry-at.html.

Schlosser, J. 1924. *Die Kunstliteratur: ein Handbuch zur Quellenkunde der neueren Kunstgeschichte*. https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/schlosser1924.

Schmandt-Besserat, D. 2007. *When Writing Met Art: From Symbol to Story.* Texas: University of Texas Press.

Schmidt, S. 2006. Konstruktywizm jako teoria mediów. In: Ed. E. Kuźma, A. Skrendo, J. Madejski, *Konstruktywizm w badaniach literackich*. Kraków: Universitas.

Schoenleben, D. 2017. *Welche Social Bots gibt es und wie funktionieren sie? GQ Wired. https://www.wired.de/collection/tech/welche-social-bots-gibt-es-und-wie-funktionieren-sie.*

Searle, J. R. 1994. *Mysl, mozek a věda.* Praha: Mladá fronta.

Silverman, J. 2014. Is Computer Coding an Art? Coders are „makers". But what exactly are they making? *New republic*. http://www.newrepublic.com/article/119215/geek-sublime-vikram.

Simanowski, R. 2002. Vyprávění jako obrázková skládačka!? Rozhovor s MariíLaurou Ryanovou (prel. J. Guziur). *Aluze* 6.

Simanowski, R. 2016. *Digital Humanities and Digital Media. Conversations on Politics, Culture, Aesthetics and Literacy*. London: Open Humanities Press.

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: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

Skwara, M., Wysłouch, S. 2006. *Ut pictura poesis, słowo/obraz*. Gdańsk: terytoria.

Sokal, A., Bricmont, J. 1999/ 2004. *Modne bzdury. O nadużyciach nauki popełnianych przez postmodernistycznych intelektualistów.* Prel. P. Adamczewski. Warszawa: Prószyński i Spółka.

Sontag, S. 1978/2009. On Photography. Prel. S. Magala. *O fotografii*. Kraków: Karakter.

Staff Utne Reader. 2009. Christian Bök: Experimental Poet. *Utne Reader*. http://www.utne.com/arts-culture/Christian-Bok-Experimental-Poet-Eunoia.aspx.

Stallabrass, J. 1996. Photography: A Middle-Brow Art. In: Ed. P. Bourdieu, L. Boltanski, R. Castel, J-C. Chamboredon, D. Schnapper, prel. Shaun Whiteside, *Cold Eye*. Cambridge: Polity Press.

Stiegler, B. 2006/2009. Bilder der Photographie. Ein Album photographischer Metaforen. Prel. J. Czudec. *Obrazy fotografii. Album metafor fotograficznych*. Kraków: Universitas.

Suwara, B. 2008. Salve hypertext, vale hypertext. K perspektívam (skúmania) literatúry v nových médiách. *Slovak Review of World Literature Research* 2, 30–52.

Syms, M. 2013. The Mundane Afrofuturist Manifesto. *Rhizome.*http://rhizome.org/ editorial/2013/dec/17/.

Szarkowski, J. 2007. *Introduction to the catalog of the exhibition. The Photographer's Eye*. New York: Museum of Modern Art

Śpiewajaca wikipedia: Redakcia, Centrum nauki Kopernik: Śpiewająca Wikipedia *Se.pl.* http://www. se.pl/rozrywka/plotki/centrum-nauki-kopernik-wykor- zystaj-nasze-gwiazdy_218001.html.

Škrob, J. 2020. AI jako básník. Kybernetická samota a melancholie. *JÁDU*.

https://www.goethe.de/prj/jad/cs/the/ari/22039760.html.

Šoka, M. 201. *Nástroje, ktoré tvarovali softvér komunity otvoreného zdrojového kódu, Manažment projektov softvérových a informačných systémov*. http://www2.fiit.stuba.sk/~bielik/courses/msislov/kniha/2012/Resources/Essays/Essay_86.pdf.

Taylor, T. 2006. Beyond Management: Considering Participatory Design and Governance in Player Culture. *First Monday*.

Thomas, W. G., Ayers, E. L. 2003. The Differences Slavery Made: A Close Analysis of Two American Communities. *American Historical Review* 3.

Thomas, W. G. 2007. Writing a Digital History Journal Article from Scratch: *An Account.* http://digitalhistory.unl.edu/essays/thomasessay.php.

Thompson, C. 2011. Clive Thompson on the Future of Printed Books. *Wired.* http://www.wired. com/magazine/2011/11/st_Thompson_books/.

Toth, J. 2013. Kontextová analýza textu. *stuba.* http://www.fei.stuba.sk/docs/2013/autoreferaty/Toth.pdf.

Tribe, M., Jana, R., Grosenick, U. 2009. *New Media Art.* Köln: TASCHEN.

Trumbo, J. 1999. Visual literacy and science communication. *Science Communication* 20.

Tufte, E. Cognitive style of PowerPoint. http://www.phil- fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Kultur_und_Medien/Medien_und_Kulturwissenschaft/Dozenten/Szentivanyi/Computerspielanalyse_aus_kulturwissenschaftlicher_Sicht/tufte1.pdf.

Tufte, E. 2003. *Does PP Making Us Stupid?* http://www.itsunderstood.com/docs/PowerPointMinifesto.pdf, http://www.edwardtufte.com/bboard/q-and-a-fetch-msg?msg_id=0001yB.

Turkay, C. 2014. Interactive Visual. *Data Analysis in the Times of Big Data.* http://www.staff.city.ac.uk/cagatay.turkay.1/Materials/2014.10-EurasiaGraphics-CagatayTurkay.pdf.

Turkle, S. 1995. *Life on the screen.* New York: Touchstone.

Turkle, S. et al. 2002. Converting Technologies for Improving Human Performance. *National Science Foundation*. http://www.prisonplanet.pl/files/1196098270/file/nbic_pre_publication. Pdf.

Upson, S. 2017. Artificial Intelligence Is Killing the Uncanny Valley and Our Grasp on Reality. *Wired.* https://www.wired.com/story/future-of-artificial-intelligence-2018/.

Vandendorpe, Ch. 2006. *Od papirusu do hypertekstu. Esej o przemianach tekstu i lektury*. Warszawa: WUW.

Vattimo, G. 1985/2006. La fine della modernità. Prel. M. Surma-Gawłowska. *Koniec nowoczesności.* Kraków: TAiWPN Universitas.

Vienne, V. 2003. Art/Architekture: David Byrne's alternative PowerPoint universe. *The New York Times*. https://www.nytimes.com/2003/08/17/books/art-architecture-david-byrne-s-alternate-powerpoint-universe.html.

Vilikovský, P. 2005. *Silberputzen. Leštenie starého striebra. Zápisky kvintána Andreasa Pohla ako ich pre tlač upravil Pavel Vilikovský.* Bratislava: Albert Marenčin PT.

Wallis, M. 1983. *Znaki i sztuki. Pisma semiotyczne.* Warszawa: PIW.

Walton, K. L. 1990. *Mimesis as Make-Believe.* Cambridge, London: Harvard University Press.

Ward, M. 2010. The poetics of Coding: *SMASHING magazine.* http://www.smashingmagazine.

com/2010/05/05/the-poetics--of-coding.

Werszowiec-Płażyński, J., Suwara, M. 2013. Lost in the Quest for Novelty (Remarks on the Role of the Culture to Repetitions). *World Literature Studies* 3, 26–38.

Whit, K. 2011. Book as network/networked book. *Blogg.* http://www.futureofthebook.org/blog/archives/2005/01/networked_bookbook_as_network.html. http://www.futureofthebook.org/.

Wilk, E. 2008. Krytyczna analiza dyskursu. In: Ed. R. W. Kluszczyński, A. Zeidler-Janiszewska, *Perspektywy badań nad kulturą*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

Wilkoszewska, K. 1999. *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*. Kraków: Universitas.

Wilkoszewska, K. 2001. Nowe inspiracje w estetyce drugiej połowy XX wieku. *Dekada literacka* 11/12.

Winczer, P. 1982. Responzie umeleckej literatúry na masovokomunikačné tendencie v podmienkach VTR. In: Ed. F. Miko, *Vedecko-technická revolúcia a literatúra*. Bratislava: Tatran.

Witosz, B. 2009. Ekfraza w tekście użytkowym – w perspektywie genologicznej i dyskursywnej. *Teksty Drugie* 1–2.

Wodiczko, K. 2014. Awangarda transformacyjna: Manifest teraźniejszości. *Szum* 6. magazynszum.pl/magazyn/szum-32014-6.

Wright, R. 2016. Beastie Boys and Girls: The New Anthropomorphism. *New Yorker.* http://www.newyorker.com/books/page-turner/beastie-boys-and-girls-the-new-anthropomorphism.

Wysłouch, S. 2006. Ut picture poesis – stara formuła i nowe problemy. In: Ed. M. Skwara, S. Wysłouch, *Ut picture poesis*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria.

Yoo, J., Szűts, Z. 2016. Reading from and writing on screens: A theory of two literatures. *World Literature Studies* 3, 40–56.

Xanadu/Xanidu. http://en.wikipedia.org/wiki/Xanadu.

Załuski, T. 2012. *Modernizm artystyczny i powtórzenie. Próba reinterpretacji*. Kraków: Universitas.

Zbruž, K. 2011. Energy. *Kloaka.* http://kloaka.mem- brana.sk/2011/08/kamil-zbruz-energy/.

Zeidler-Janiszewska, A. 2006a. Kierunki zwrotu ikonicznego w naukach o kulturze. *Teksty Drugie* 4.

Zeidler-Janiszewska, A. 2006b. Visual Culture Studies czy antropologicznie zorientowana Bildwissenschaft? *Teksty Drugie* 4.

Zimna, A. 2006. Zmęczeni kartografowie. Rzecz o wizualności tekstu, pożytecznie ilustrowana przykładami z młodej polskiej prozy. *Pinezka*. http:/pinezka.pl/content/view/2301/402-grudzień.

Znaniecki, F. 1951/ 1971. Cultural Sciences. Prel. J. Szacki. *Nauki o kulturze. Narodziny i rozwój.* Warszawa: PWN.

Žilková, M. 2006. *Globalization Trends in Media*. Cambridge: Cambridge Scholars Press.

SUMMARY: Literature in the Impact Zone of Technology

Over the last few decades, information and communication technologies have revealed the crisis of linguistic representation and profoundly affected not only the process of creating text and images, but also the processes of cultural, literary, and academic communication and, ultimately, the critical examination of literature.

The first chapters of the monograph focus on the visualization of text as the first aspect of these phenomena, which is examined both in poetological contexts (ekphrasis, subversive ekphrasis), and in the juxtaposition of words and fragments of texts, which aligns with semiotic codes of the visual arts, on the one hand, and the new media art, on the other. The second aspect is the hybridization of text and image, presented in the article as a process of redefining photography: a move away from the understanding of photography as a trace of reality and towards its text-forming and narrative functions. The author demonstrates this process with examples from contemporary Polish and Slovak literature. At the same time, photography and its visual contents are understood as a technological and culturally determined paradigm, which provides concepts for interpreting hybrid literary works or new media works.

Another aspect of the interface between literature and technology is the computational genealogy of the new media literary form – hypertext. In these contexts, the author concentrates on creating new cultural practices associated with the interactivity of new media, the transformation of analogue culture into digital culture, and the relocation of literature and visual arts to the peripheries of communication and technological innovations. Through analyses of interactivity and hypermedia, the article presents the current state of the cognitive assemblage of human and technological agency reflected in the posthuman context as a cyborg double. This metaphor reverberates through technologically specific literary production, specifically code poetry. The technologization of literature renders the computer as an intelligent typewriter, and poetry as an interface of natural and computerized language that makes poetry a platform for expressing its source codes. It is concluded that code poetry should be understood as "poetry from the spirit" of algorithms.

The last chapters of the monograph present the impact of information technologies on the methods of literary studies (exemplified by ergodic literature theory), on academic communication (exemplified by a PowerPoint presentation) and reflects on the limits of domestication of digital literature in the field of national literature (creators of analogue literature versus creators of digital literature).

Literatúra na rozhraní technológií Literatúra na rozhraní technológi

Bogumiła Suwara pôsobí od roku 2001 v Ústave svetovej literatúry SAV. Spočiatku sa venovala skúmaniu dejín a teórie prekladu na Slovensku (*O preklade bez prekladu*, 2003). Ako hlavná riešiteľka viedla niekoľko kolektívnych výskumných projektov s medzinárodnou účasťou riešiteľov pôsobiacich v strednej Európe (Poľsku, Českej republike, Chorvátsku, Slovinsku, Maďarsku); ich výsledky boli publikované v troch monografiách: *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre* (2012, ed. B. Suwara a Z. Husárová), *Staré a nové interfejsy literatúry* (2014, ed. B. Suwara), *Remediation: Crossing Discursive Boundaries: Central European Perspective* (2019, ed. B. Suwara a M. Pisarski). V monografii *Na rozhraní literatúry a technológií* autorka prezentuje svoju účasť na výskume rozhrania technológie písma a komunikačných médií.

Literatúra na rozhraní technológií Literatúra na rozhraní technológi

Téma, ktorú si autorka pre svoju monografiu zvolila, je v súčasnosti nanajvýš aktuálna, ba až vizionárska, so širokým potenciálom pre skúmanie nových podôb literárnej tvorby, pričom autorka správne ukazuje, že rozhranie literatúry a technológií môže viesť nielen k integrácii poznatkov a metodologických prístupov, ktoré doteraz fungovali prevažne v rámci samostatných umeleckých či vedných oblastí, ale aj k vzniku úplne nových subdisciplín. Monografia je v našom geografickom priestore jedinečná a cenná aj z toho dôvodu, že mapuje prepájanie literárnych, vizuálnych a technologických možností na mnohých príkladoch pochádzajúcich z nášho stredoeurópskeho regiónu, a tak v komplexnosti reflektuje tvorbu viacerých našich autorov. **Doc. PhDr. Pavel Rankov, PhD.**

nológií Literatúra na rozhraní technológií Literatúra na rozhraní technológií Literatúra n

Bogumiła Suwara s okruhem svých spolupracovníků byla před několika lety jednou z iniciátorek výzkumu literatury v kontextu nových technologií a její nová monografie přináší tedy jednak průřez tématy i způsoby, jakými lze tuto obsáhlou tematiku uchopit, jednak také demonstruje genezi témat a jejich odborné reflexe. Díky autorčině odborné erudici a širokému záběru tato tázání a úvahy, často polemické, překračují hranice elektronické literatury a technologií, dotýkají se mnoha aktuálních společenských problémů, s kterými jsou konfrontováni nejen ti, kdo usilují o tvůrčí využití moderních technologií, ale všichni, kdo jsou s technologiemi konfrontováni v každodenním životě. Autorka se věnuje nejen tématům z oblasti literatury, ale dotýká se také široké problematiky společenské. **Mgr. Jana Kostincová, Ph.D.**

ISBN 978-80-224-1974-1

nológií Literatúra na rozhraní technológií Literatúra na rozhraní technológií Literatúra n