

**Digitálne slovo.  
Kód.  
Materialita.**

# Materialita elektronického slova

- ▶ *Jay David Bolter, Diane Gromala – Windows and Mirrors:*
- ▶ *K svojim počítačom neprichádzame, aby sme unikli svojim telám alebo svojmu svetu. Nemôžeme ich opustiť, pretože do kyberpriestoru si prinášame svoje identity, formované skúsenosťou telesnosti.*
- ▶ *Mária Rišková – Už nie sme v dobe atómovej Mimochoodom, už sa nedá povedať, že svet na internete nie je skutočným svetom – má len trochu iné pravidlá.*

- ▶ Telo bolo pri prvých pokusoch o teoretické a filozofické uchopenie prítomnosti v digitálnom svete odopreté nielen ľuďom, ktorí v ňom komunikovali, ale aj komplexu znakov, ktoré ho tvorili. Prúdu znakov, prostredníctvom ktorých vznikali nielen informácie, ale bolo na nich postavené aj umenie. Avšak mýtus nemateriality sa nezrodil v ére digitality, ona si ho iba pretavila z ideálu transparentnosti.
- ▶ Transparentnosti, o ktorú sa pokúšalo popri dokumentárnej fotografii a filme, mimetickom vizuálnom umení, kráčajúcom po ceste vedúcej k dokonalému zobrazeniu skutočnosti (rám obrazu ako okno do iného sveta), aj esencialistické chápanie estetiky so svojou priehľadnosťou matérie slova v prospech iskry zmyslu.
- ▶ téza talianskeho renesančného umelca Leona Battista Albertiho, ktorá pochádza z jeho diela *De Pictura z roku 1435*.
- Alberti hovorí, že na povrch, kam ide maľovať, si najprv nakreslí štvorec, v jeho predstave okno, cez ktoré vidí objekt svojej maľby.

## Remediácia (Remediation) – Richard Grusin a Jay David Bolter

- ❖ Remediácia (Remediation) je termín mediálnej teórie vytvorený Richardom Grusinom a pertraktovaný Jayom Davidom Bolterom a Richardom Grusinom
- ❖ „Remediácia” je proces neustáleho prepisovania sa starých médií do nových a vice versa, ich konštantné vzájomné ovplyvňovanie sa.
- ❖ „[...] všetky súčasné médiá fungujú ako remediátory a táto remediácia nám ponúka aj spôsob interpretácie diel skorších médií. Naša kultúra vníma každé médium alebo skupinu médií podľa toho, ako odpovedá, premieňa, bojuje s ďalšími médiami alebo ich reformuje. V prvom prípade si môžeme predstaviť niečo ako historický vývoj – nové médiá remediujú staré, najmä digitálne médiá remediujú svojich predchodcov. Ale sme aj v období genealógie afiliácií, nenachádzame sa v lineárnej histórii, a v tejto genealógii môžu aj staré médiá remediovať tie nové.”

# Remediácia

- ▶ Bolter–Grusin vnímajú remediáciu v troch aspektoch :
  - ▶ ako mediáciu mediácie
  - ▶ ako neoddeliteľnosť mediácie a reality
  - ▶ ako reformu.
  
- ▶ Autori hovoria o dvoch stratégiách remediácie:
  - ▶ hypermediácia
  - ▶ bezprostrednosť /transparentná bezprostrednosť

# Bezprostrednosť

- ▶ Grusin a Bolter: Remediácia:
- ▶ „Bezprostrednosť (alebo transparentná bezprostrednosť)“, definovaná ako jedna z dvoch stratégií „remediácie“, je „štýl vizuálnej reprezentácie, ktorej cieľom je, aby divák zabudol na prítomnosť média (plátno, fotografický film, kino atď) a veril, že sa nachádza v prítomnosti reprezentovaných objektov.“
- ▶ „Bezprostrednosť“ sa spolu s médiami, usilujúcimi sa o vtiahnutie diváka priamo do nimi prezentovanej dokumentácie reality, teda o prinesenie autentického zážitku, stala aj heslom zábavného priemyslu – systémov sprostredkujúcich virtuálnu realitu ako „zážitok bytia vo virtuálnom svete alebo na vzdialenom mieste.“

# Hypermediácia

- ▶ Grusin a Bolter: Remediácia:
- ▶ „Hypermediácia“ (druhá stratégia remediácie)
  - „štýl vizuálnej reprezentácie, ktorej cieľom je pripomenúť divákovi médium“
- Postupne získalo upozorňovanie na materialitu média takú váhu, že už si sprostredkujúce médium nemožno tak ľahko odmyslieť, pretože je súčasťou širšieho spoločenského rámca.
- Koncept hypermediácie, ktorý bol síce v umení prítomný, ale voči „bezprostrednosti“ menej využívaný, nadobúda stále podstatnejší vplyv, a to v rôznych druhoch umenia.

# Materialita diela

- ▶ Katherine N. Hayles: materialita „ktorá pochádza z interakcií medzi fyzickými vlastnosťami a umeleckými stratégiami diela“ sa v literárnych smeroch stáva technikou výstavby literárneho diela
- ▶ Práca s médiom ako s umeleckým materiálom:
- ▶ Literatúra – konkrétna poézia, vizuálna poézia, Oulipo
- ▶ od času Marcela Duchampa je na ňu zamerané aj výtvarné umenie (readymades, konceptuálne umenie)
- ▶ intermediálne diela (napr. autorské knihy, syntetizujúce literárne a výtvarné umenie).

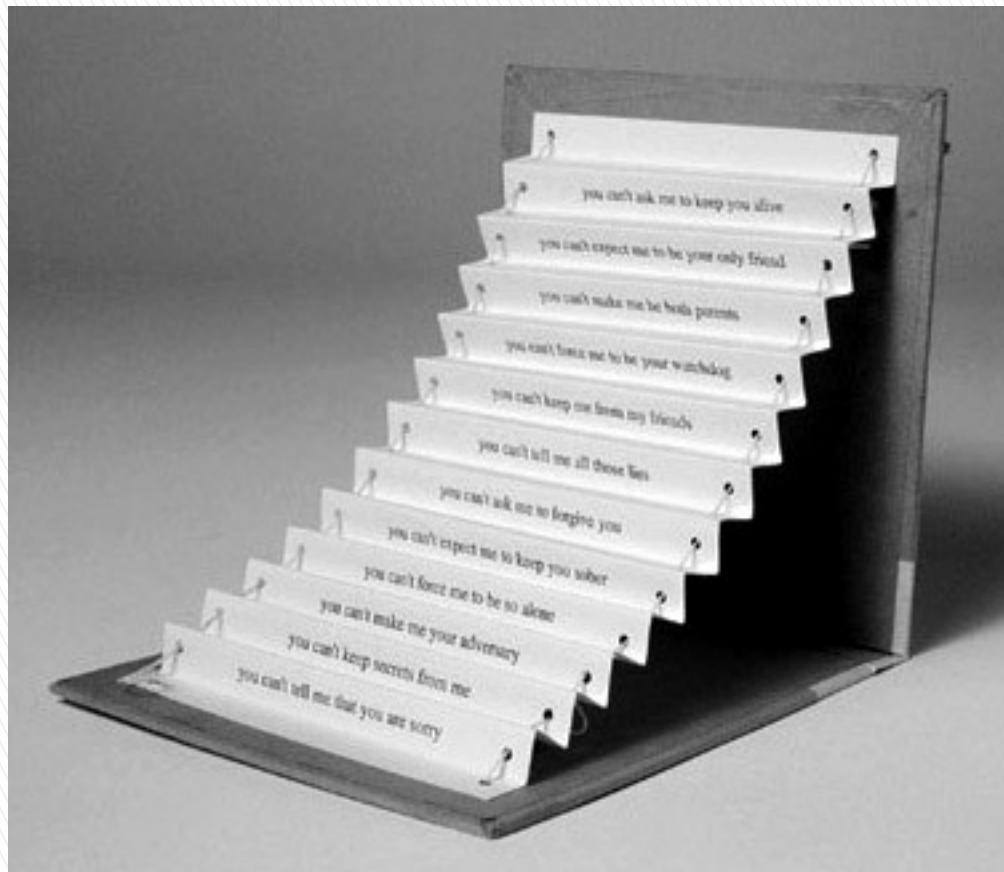




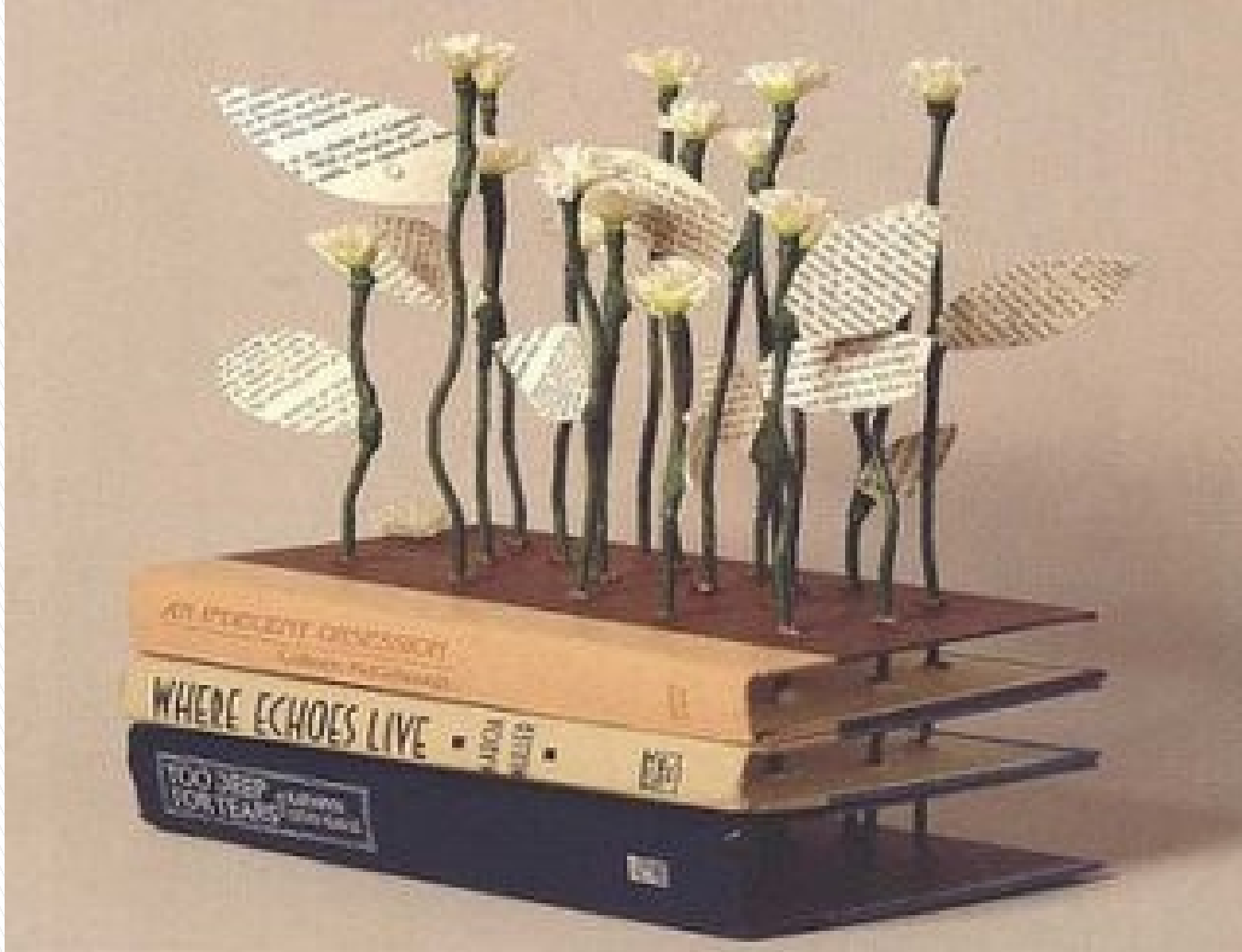
Janine Wong – As If >>



**Steven Daiber**  
*System of Book-keeping*



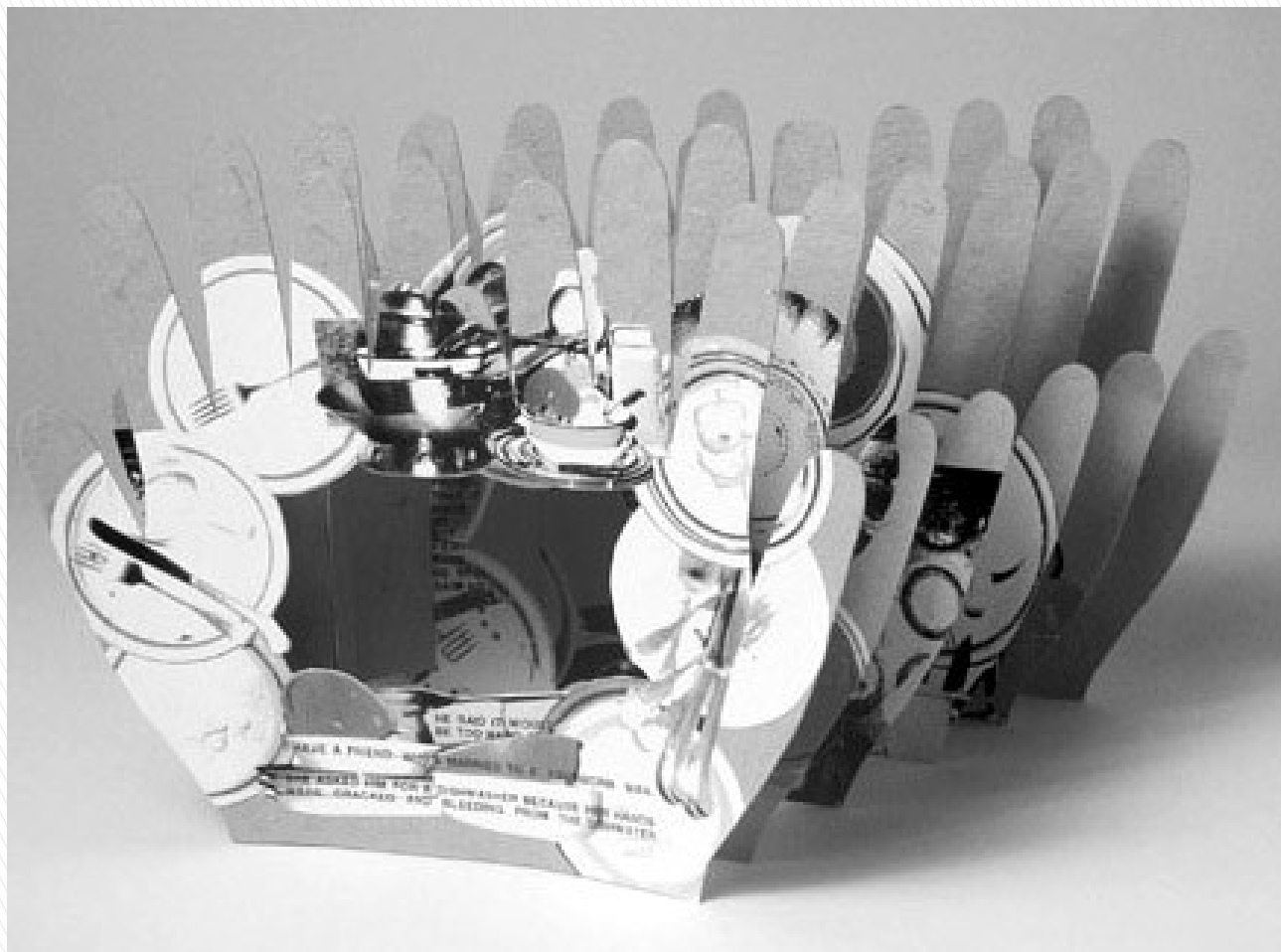
Emily Martin  
My Twelve Steps



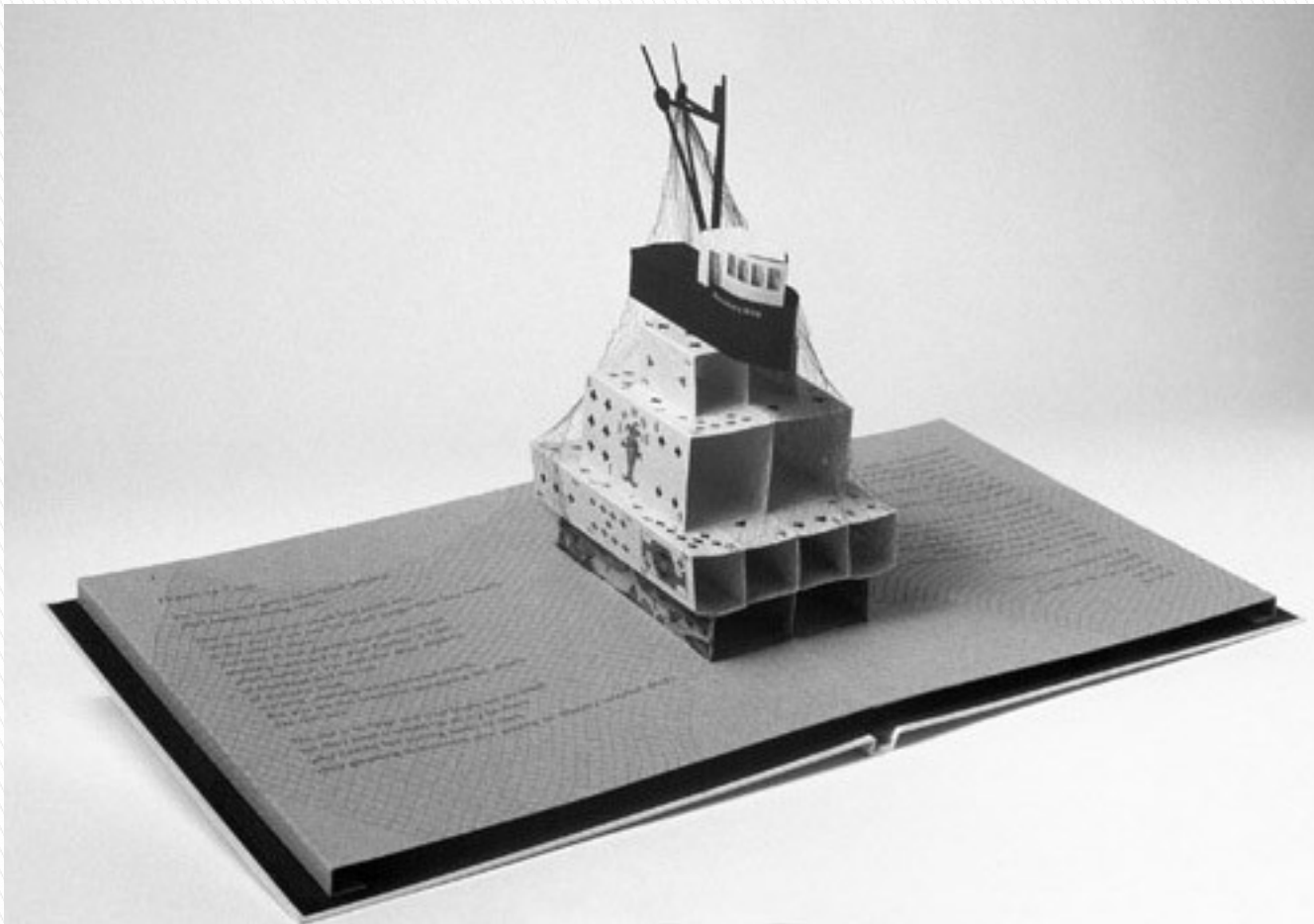
Vicki Pierre  
*An Indecent Obsession Where Echoes Live Too Deep For Tears*  
2003



Donna Engstrom –  
She



Lise Melhorn-Boe, Canada  
*A Good Wife Wouldn't ...*



**Linda Smith, United States**  
*House of Cods*

# Katherine N. Hayles – technotext

- ▶ Prepojenie medzi technológiou a textom zdôrazňuje Haylesová pri svojom pojme „technotext“.
- ▶ O technotexte možno hovoriť v prípade, že sa technológia prepíše do semiotickej roviny, t. j. „ak je literárne dielo dôsledkom prepojenia nástroja, prostriedku vyjadrenia, s obsahom daného vyjadrenia“.
- Význam takéhoto diela nie je obsiahnutý vo významovej rovine slov, ktoré text tvoria, ale skôr ho treba hľadať v materiálnej rovine textu – pri jednotlivých básňach konkrétnej poézie ide najmä o grafické usporiadanie textu.



# „telo“ slova v digitálnom prostredí

- ▶ „myslieť digitálne“ o texte, neznamená uvažovať o texte v izolácii, ale potrebu vziať do úvahy aj proces jeho tvorby a recepcie.
- ▶ Je tu nevyhnutné si uvedomiť, že slovo (nielen) v digitálnom prostredí nefunguje iba ako nositeľ svojho významu, teda v jazyku semiotiky ako označujúce, ale má aj svoju materiálnu stránku, podľa terminológie Jeana-Marie Klinkenberga svoj „stimulus“, či podľa N. Katherine Hayles svoje „telo“.
- ▶ Oproti „telu“ („stimulu“) tlačeneho slova, ktoré je konštantné v rámci toho, čo sa tlačí na papier a čo čitateľ na strane vidí, má „telo“ digitálneho slova dve podoby:
  - ❖ podobu v programovacom jazyku, v značkových jazykoch (html, xml, xhtml atď.) na internete
  - ❖ podobu, v ktorej si ho po aplikácii možno prečítať na obrazovke počítača.

# Hybridná povaha počítača

- ▶ „Hybridná“ povaha počítača sa prepisuje aj do recepcie digitálnych diel – spôsobuje, že to, s čím sa čitateľ digitálneho diela stretáva, je „sled digitálnych kódov, ktoré boli počítačom preložené do zobrazených alfabetských znakov.“
- ▶ Lev Manovich: „najpodstatnejšou vlastnosťou nových médií, ktorá nemá historický precedens, je programovateľnosť“
- ▶ Pri tlačnom diele zastáva technológia tlače rolu prepisu znaku z rukopisu autora do typografie tlače, pričom pri procese tlačenia diela zohrávajú úlohu aj dizajn diela a materiál, na ktorý sa text tlačí. Pri elektronickom texte je technológia súčasťou nielen tvorby diela – ako nástroj programovania, ale zúčastňuje sa aj komunikačného procesu, hoci by sa tu jej pôsobenie mohlo niekedy javiť implicitné.
- ▶ Technológia je prítomná pri tvorbe diela (dielo vzniká ako spolupráca autora a technológie), pri jeho prenose („performativita digitálneho média“) a čitateľskej recepcii (čitateľ vidí dielo na obrazovke počítača).

# Lev Manovich – *The Language of New Media*

- ▶ Manovich vo svojej monografii *The Language of New Media* vymenúva päť princípov nových médií, ktoré vníma s ohľadom na ich vplyv na celú kultúru – ako „všeobecné tendencie kultúry v štádiu zavádzania výpočtovej techniky“.
- ▶ Medzi tieto princípy radí:
  - ▶ *Numerickú reprezentáciu*
  - ▶ *Modularitu*
  - ▶ *Automatizáciu*
  - ▶ *Variabilitu*
  - ▶ *Transkódovanie*

## Lev Manovich – *The Language of New Media*

- ✓ *numerická reprezentácia* – nové médiá tvorí digitálny kód s dvoma aspektmi:
  - matematickou funkciou striedania 1 a 0;
  - algoritmickou manipuláciou
- ✓ *modularita*, resp. „fraktálna štruktúra nových médií“ – jednotlivé prvky interfejsu nových médií – texty, obrazy, zvuky, tvary atď. – pozostávajú zo samostatných jednotiek – prvkov, pixelov, voxelov, polygónov atď.
- ✓ *automatizácia* – samostatnosť mnohých operácií média pri ukladaní, organizovaní a získavaní dát
- ✓ *variabilita* – možnosť existencie nového média vo viacerých verziách. Fakt, že prvky pozostávajú z dát, umožňuje aktualizáciu diel, prenos medzi užívateľmi, ktorí ich môžu neskôr využiť v inej verzii, inom formáte atď.
- ✓ *transkódovanie* – prepis do iného formátu – patrí sem koncept remediácie, ako aj „kultúrna rekonceptualizácia“ prostredníctvom nových médií

# Lev Manovich – *The Language of New Media*

- ❑ Tieto princípy stoja aj napriek svojim osobitostiam vo vzájomných reláciách vybudovaných na základe konzekvence:
- ❑ *numerická reprezentácia a modularita* sú „materiálne“ princípy, ktorých dôsledkami sú automatizácia a variabilita
- ❑ najpodstatnejší dôsledok zdigitalizovania médií – *transkódovanie*
- ▶ Manovich pri svojom pokuse o porozumenie logiky nových médií vyzýva na zmenu orientácie nových médií od teórie médií k informatike – propozícia „**softvérových štúdií**“

# Lev Manovich – *The Language of New Media*

*„Porovnávanie nových médií s tlačou, fotografiou alebo televíziou nám nikdy neobjasní celý príbeh. Hoci z jedného uhla pohľadu skutočne ide o ďalší typ média, ak sa na to pozrieme z iného uhla, ide jednoducho o istý typ počítačových dát, o niečo uložené v súboroch a databázach, získavané a triedené, spúšťané pomocou algoritmov a napísané na výstupnom zariadení. A je zrejmé, že dáta reprezentujú pixely, a že tým zariadením je výstupná obrazovka.“*

# Matthew Kirschenbaum – materialita

- ▶ Matthew Kirschenbaum popisuje rozdiel medzi:
- ▶ „forenznou materialitou“ – dát na harddisku (v terminológii Manovicha *numerická reprezentácia*, podľa Kirschenbauma ide – ak použijeme dualitu *proces–produkt* – o produkt)
- ▶ materialitou „formálnou“ – materialitou, ktorá vzniká ako dôsledok aktivity užívateľa (Manovichova *modularita*, a možno sem priradiť aj Bootzov pohľad na materialitu, Kirschenbaum túto materialitu vníma ako proces).

# Digitálna poézia

- ▶ Loss Pequeño Glazier – Digital Poetics:
- ▶ kód je zásadným elementom pre dekodovanie významu štruktúr digitálnej poézie
- ▶ To, čo odlišuje digitálnu poéziu od orálnej alebo tlačenej poézie je kódovanie básnika/spolupracovníka na vytvorenie informácie, ktorá sa zobrazí na počítači alebo iných elektronických médiách.



# Digitálna poézia a špecifiká

- ▶ Zo všetkých 3 komponentov digitálnej poézie (dáta, kód, displej) – je vidno len ten posledný
- ▶ To je dôvodom, prečo kritici tlačenej poézie často podceňujú inakosť písania v nových médiách.
- ▶ Ako zdôrazňujú Talan Memmott a John Cayley – poézia nových médií je viac než len jednoduchá migrácia slov zo strany na obrazovku, z tuša na pixely, zo statickej formy do dynamickej, viac než posun od čiernych písmen na bielych pozadiach na blikajúce vzory v miliónoch farbách – ide totiž o odlišné poradie/spôsob písania
- ▶ Definície poetiky nových médií, ktoré neberú do úvahy kód, strácajú synergiu potrebnú pre ich operácie, jej ríšu diskurzu a jej seba-reflexívnosť.

# Poetika nových médií

- ▶ „Kódové diela,“ podľa Adalaide Morris jeden zo šiestich druhov poetických diel, charakteristických pre poetiku nových médií, sú založené na kombinácii slov a kódu rôznych počítačových jazykov (napr. Perl, C).
- ▶ druhy poetiky nových médií podľa Morris:
  - kódové diela (code works)
  - písmenové umenie (literal art),
  - básňo-hry (poem-games),
  - programovateľné procedurálne počítačové básne (programmable procedural computer-poems),
  - repetitívne programovateľné básne v reálnom čase (realtime reiterative programmable poems),
  - participačné programovateľné básne na internete (participatory networked and programmable poems)

# Kódové diela

- ▶ Alan Sondheim – kódové dielo – ak je kód zobrazený na obrazovke
- ▶ Básne od Mez (Mary–Anne Breeze), John Cayley, Brian Lennon, Talan Memmott, Alan Sondheim a Ted Warnell;
- ▶ Jessica Loseby – *code scares me* – pomocou tlačidiel + – sa ukazujú rôzne vrstvy textu, iná forma interaktivity tam nefunguje

# Kódové diela

- ▶ „Kódové diela“ sa v rôznej miere, v závislosti od typu kódu, orientujú najmä na čitateľa, ktorý je s kódom (alebo aspoň s jeho funkciou) oboznámený, resp. na toho, kto rozumie programovaciemu jazyku, ktorým sa mu dielo prihovára.
- ▶ Napriek tomu čitateľovi s akoukoľvek mierou ovládania programovacieho jazyka nie je odopretá možnosť emocionálneho vnímania. Väčšina z nich sa konzekventne s vyjadrením autorovho emocionálneho rozpoloženia snaží u čitateľa vyvolať emocionálnu reakciu aj prostriedkami nielen jazykovými, resp. znakmi, ale aj využitím iných, emócie vyvolávajúcich médií (napríklad zvuku).

# Jessica Loseby - code scares me

<http://vimeo.com/7961616>

```
<
<p>i c<font size="3">ou</font></p>
<div id="Layer2" style="position:absolute; width:88px; height:388px; z-
index:2; left: 48px; top: 78px">
  <p><font size="5">i<font color="#666666">f i could
only</font></font><font color="#666666">
  get r<font size="+5">id of t</font>his da<font size=""
2">rkn</font>ess</font></p>
  <p><font color="#666666">i c<font size="3">ou<font size="6">ld
</font></font></font><font size="6">ee<font color="#666666">see</font><font
color="#666666">
  you</font></p>
  <p><font color="#666666">and you co<font size="">uld see
m</font>e</font></p>
</div>
<p><font size="3">i<font size="6">ld</font></font><font
size="6">see</font> you
  <input type="checkbox" name="checkbox" value="checkbox">
</p>
  <p><font size="">uld see m</font>e</p>
```

click

# Kódová poézia

## *William Butler Yeats – Youth and Age*

*Though leaves are many, the root is one;  
Through all the lying days of my youth  
I swayed my leaves and flowers in the sun;  
Now I may wither into the truth*

### Myers' Perl version:

```
while ($leaves > 1) {  
    $root = 1;  
}  
foreach ($lyingdays{'myyouth'}) {  
    sway($leaves, $flowers);  
}  
while ($i > $truth) {  
    $i--;  
}  
sub sway {  
    my ($leaves, $flowers) = @_;  
    die unless $^O =~ /sun/i;  
}
```

# Písmenové umenie

- ▶ Klesajúce, stúpajúce, morfujúce, grafické písmená
- ▶ “Literal art” – termín Johna Cayleyho pre túto “alternatívnu, radikálne formálnu tradíciu písmen projektovaných od Mallarmého, cez Dada až k syntaktickej a post–konkrétnej vizuálnej poézii” (2004a).
- ▶ Tvorené v programoch ako QuickTime, Flash, Java, sa toto umenie môže vnímať ako animovaná konkrétna báseň alebo komplexne ako veľmi extravagantný, algoritmicky generovaný oulipský experiment.
- ▶ literal art, “a circular lettristic spray of letters”
- ▶ *Anipoems* od Ana Maria Uribe, *the dreamlife of letters* od Briana Kima Stefansa (1999), *riverIsland* od Johna Cayleyho alebo *Intergrams* od Jima Rosenberga

# John Cayley – overboard

in weny ot lrese cturmc  
lre wjrbc wara co fiance  
anb tha ceas su higr  
they cootd nul be n e knol of ceil  
pot wena tuncab lu hult fon bevc

o e f t e  
e i t t u  
w b y r  
d w c t w t l e cea

but he caught r l of th ha yards  
which hung over boa d  
and held his hold  
t o h he was any tathomc und water

till he was hauled up  
to the brim of the water  
and into the ship  
and his life was saved

but he caught r l of th ha yards  
which hung over boa d  
and held his hold  
t o h he was any tathomc und water

till he was hauled up  
to the brim of the water  
and into the ship  
and his life was saved

till he was hauled up  
to the brim of the water  
and into the ship  
and his life was saved



# John Cayley – empty2alone

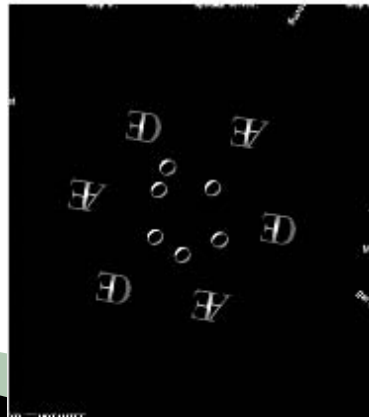
- ▶ <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/cayleysidebar>

# básňo-hry (poem-games)

- ▶ *Poem-games*: interaktívne
- ▶ Nick Montfort popisuje v *Twisty Little Passages*:
- ▶ „*poem-games are rule-driven ritual spaces dependent on an engaged player: briefer, faster, and less text-driven than interactive fictions, however, poem-games splice the appeal and conventions of computer and video games into the critical and creative traditions of poetry.*“
- ▶ Odvolávajú sa na populárnu kultúru
- ▶ Napr. *poemsthatgo* –  
<http://www.poemsthatgo.com/poems.htm>

# Jim Andrews – *Arteroids 2.5*

<http://www.vispo.com/arteroids/onarteroids.htm>



# Andrews on Asteroids 2.5

*“I try to drive it so that the sounds you get when you press the arrow keys are compositional of sound poetry... then i run circles around the word ‘poetry,’ then i approach it and reverse, approach and reverse, then i blow it up from across the edge of the screen”*

# programovateľné procedurálne počítačové básne

(programmable procedural computer-poems)

- ▶ Sú pokračovaním avantgardných praktík, ktoré sú asociované so skupinami Oulipo, Fluxus a Language poets.
- ▶ Procedurálna báseň – báseň generovaná skrz súhru informácie a poradím krokov alebo, inak povedané, medzi databázou a algoritmom
- ▶ Kompozícia textov, založených na pravidlách

# Cent milles milliards des poemes

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2	*									
3					*					
4			*							
5										
6				*						
7										
8				*						
9										
10										
11										
12										
13										
14										

All in English  
  All in French

For acid marble's  
and decks the bull  
his robe would no  
all during Lent on

Those snaps of Pi  
as castles blaze ar  
a Tuscan scribed  
the fireman make

From Salto to the  
the shark is smoke  
if you drink math

All's sold the pray  
I quite forgive yo  
the shield of vair

# Cent milles milliards des poemes

- ▶ <http://www.bevrowe.info/Poems/QueneauRandom.htm>
- ▶ <http://www.growndodo.com/wordplay/ouliipo/10%5E14sonnets.html>
- ▶ <http://x42.com/active/queneau.html?p=37653411087483&l=en&n=New+Poem>

## repetitívne programovateľné básne v reálnom čase (realtime reiterative programmable poems)

- ▶ Básne tvorené v reálnom čase
- ▶ Slová a texty sa často hýbu tak, že sa dajú ťažko čítať alebo sú nečitateľné
- ▶ Často performované aj na iných plochách ako obrazovka počítača – projekcie na stenách atď.



Loss Pequeño Glazier –

Io Sono At Swoons

<http://epc.buffalo.edu/authors/glazier/java/iowa/iosono.html>

en poesia electro'nica Bruce Andrews

· a one-liner tongue Glazier

frag-kyi jijijijiji

moonloose<-- unto

Atoms, objects, and re'fe'rence

Omdurman against the rigid bone of the skull

-lizenamyakshas-ologosmandala-ish

skull noqayku Chi viene oggi?

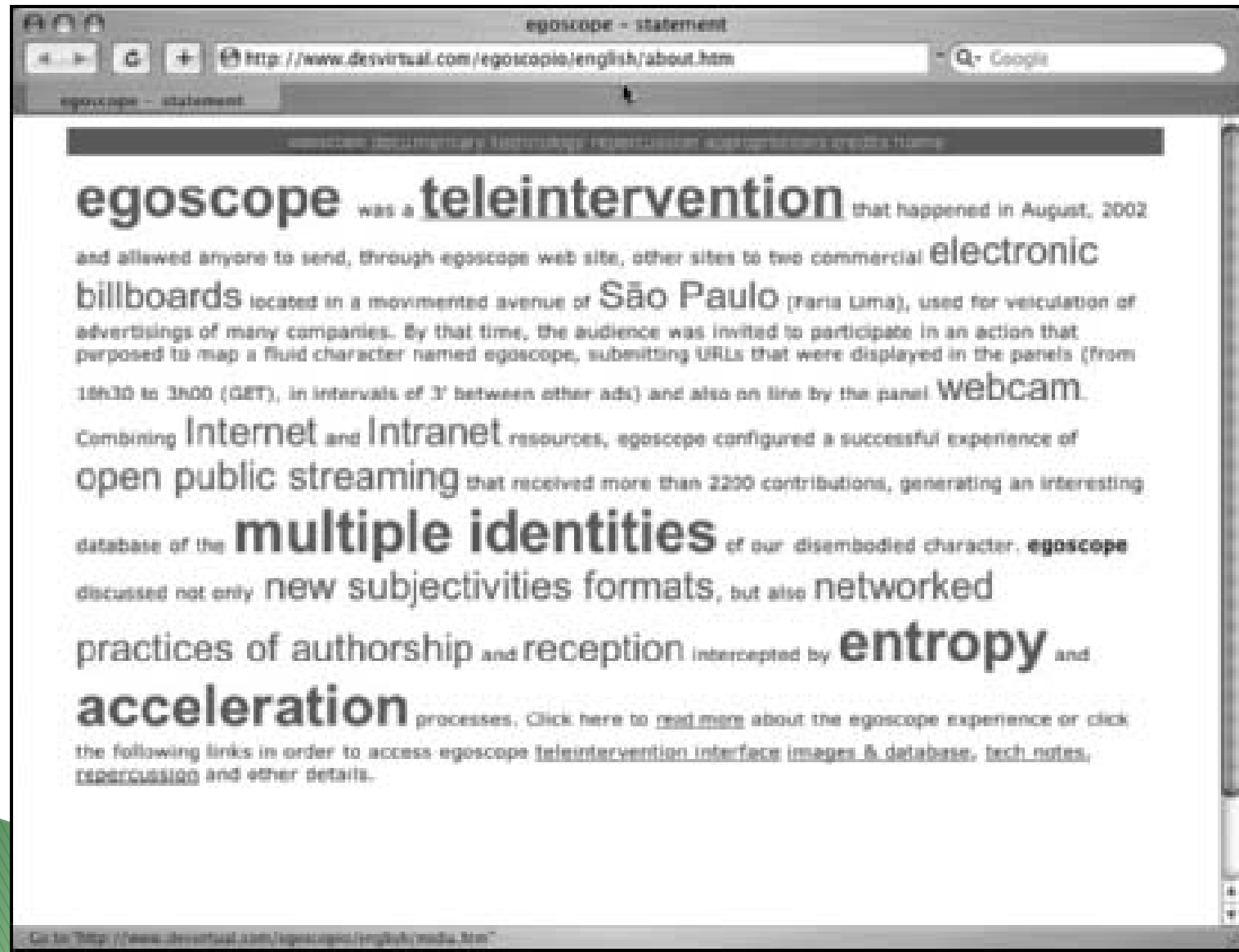
Loss Pequeño Glazier · Io Sono At Swoons · Iowa City / Buffalo / New York  
2002

## participačné programovateľné básne na internete (participatory networked and programmable poems)

- ▶ Stefans and Loss Pequeño Glazier produkujú dokumenty, ktoré idú z jedného zdroja k viacerým recipientom
- ▶ Participačné sieťové a programovateľné fikcie
  - *The Impermanence Agent* od Noah Wardrip-Fruin, ac chapman, Brion Moss, Duane Whitehurst, participačná sieťová programovateľná báseň *egoscópio* od Giselle Beiguelman

Giselle Beiguelman – egoscópio

<http://desvirtual.com/egoscopio/english/about.htm>



Loss Pequeño Glazier: *Digital Poetics*:  
„materialita je kľúčom k porozumeniu inovačných diel”

Jay David Bolter– Diane Gromala: *Windows and Mirrors*:

*Ak by sme sa videli iba cez interfejs,  
nedokázali by sme oceniť to,  
ako práve interfejs tvaruje náš zážitok.*

# Future of Publishing??

- ▶ <http://www.youtube.com/watch?v=RqO2fXukLJk>

# literatúra

- ▶ BOLTER, Jay, David – GROMALA, Diane. *Windows and Mirrors : Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Cambridge, MA : The MIT Press, 2003. 182 p. ISBN 0-262-02545-0.
- ▶ BOLTER, Jay, David – GRUSIN, Richard. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge, MA : The MIT Press, 2001. 307 p. ISBN 0-262-52279-9.
- ▶ GLAZIER, Loss Pequeño. *Digital Poetics : The Making of E-Poetries*. Tuscaloosa : University of Alabama Press, 2002. 213 p. ISBN 0-8173-1075-4.
- ▶ HAYLES, Katherine, N. *Writing Machines*. Cambridge, MA : The MIT Press, 2002. 224 p. ISBN 0-262-58215-5.
- ▶ KIRSCHENBAUM, Matthew, G. *Mechanisms : New Media and Forensic Textuality*. Cambridge, MA : The MIT Press, 2008. 316 p. ISBN 0-262-11311-2.
- ▶ MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA : The MIT Press, 2001. 394 p. ISBN 0-262-63255-1.
- ▶ MORRIS, Adalaide. New Media Poetics : As We May Think/How to Write. In *New Media Poetics*. Ed. Adalaide Morris, Thomas Swiss. Cambridge, MA : The MIT Press, 2006, p. 1-46. ISBN 0-262-13463-2.
- ▶ RIŠKOVÁ, Mária. Už nie sme v dobe atómovej . In *Literárky v síti : rozhovor s Barborou Šedivou* [online]. 2007-04-11 [cit. 2009-03-20]. Dostupné na internete: <<http://literarky.cz/?p=clanek&id=3514>>.