

Salve hypertext, vale hypertext K perspektívam (skúmania) literatúry v nových médiách

BOGUMIŁA SUWARA

HYPERTEXT AKO VEDĽAJŠÍ PRODUKT

Na úvod treba konštatovať, že tak na Slovensku, ako v Čechách, v Poľsku alebo Maďarsku sa programovateľné médiá na písanie literárnych hypertextov temer nevyužívajú, ba dalo by sa povedať, že sa takmer ignorujú. Jednak z dôvodu nestabilizovanej umeleckej hodnoty hypertextov (aj v anglofónnej jazykovej oblasti), po druhé v prípade ambicióznějších projektov je dôvodom obviňovanie z kultúrneho elitárstva. Dochádzalo tu asi k špecifickému, netradičnému predbiehaniu praxe teóriou alebo, miernejšie povedané, k teoretizovaniu „za pochodu“.¹ Teoretici boli zároveň prvými autormi, prvé literárne hypertexty boli teda skúšobným predpolím (ihriskom) teoretických názorov a konceptov. Teoretizovanie sa však neobmedzovalo priamo na podstatu, ale podobne ako v prípade vizuálneho umenia (videoinštalácie) na všeobecné a špecifické otázky súčasnej kultúry, umenia, ideológie, filozofie. V dobe hlásania konca dejín a veľkého rozprávania, smrti autora a pod. na jednej strane a na strane druhej nadšenia z technologických objavov s predstavou kyborga za dverami sa nesmierne produktívnym a objavným stalo napätie medzi kultúrnou pamäťou a tlakom kultúrnej prítomnosti. Z tohto dôvodu sa totiž prehnane exponovala potreba vnímať kyberpriestor ako nový priestor ľudskej komunikácie, čo istú dobu viedlo ku skoro automatickému predpokladu, že človek sa v tomto novom type reality bude správať úplne odlišne ako doteraz (len altruisticky, dobroprajne, nezákerné a pod.). Prítom s technologickým vývojom počítačov a internetu viaceré odlišnosti strácali extrémnu, protikladnú podobu. Fungovanie internetových sietí a sieťové interakcie medzi ich používateľmi totiž dokazujú, že ide o médium podobné „zväčšovaciemu sklu“ (Sh. Turkle), pod ktorým sú psychické a spoločenské javy podrobené efektu lupy (zväčšovaniu). Dlhé obdobie nechotne prijímaná populárna kultúra je naozaj väčšmi „demokratická“, nízka, zatiaľ čo vysoká kultúra nielenže požiadavky teoretikov nespĺňa, ale je príliš neprístupná. Akoby sa pozabudlo na práce sociológov kultúry, ktoré presvedčivo poukazovali na heterogénnosť (P. Bourdieu) aj národnej kultúry.

Zlomyselne by sa dalo povedať – niet sa čomu diviť. Bomba vybuchla aj v kultúre. Hypermédiá (toto pomenovanie v šesťdesiatych rokoch minulého storočia navrhol podľa Genettových hypertextov T. Nelson na označenie štruktúry stránok www.), pôvodne zamerané na zdokonaľovanie prístupu k veľkému množstvu dát a na urýchlenie komunikácie medzi vedcami skúmajúcimi atómovú energiu v USA

a vo Švajčiarsku, poskytlí možnosť vytvárania hypertextov a následný vývoj internetu ako temer vedľajšieho výskumného produktu. Išlo o elektronické zdokonaľovanie projektu „Memex“ Vannevara Busha. Ten v polovici minulého storočia vypracoval projekt na opätovné mechanické získavanie uložených dát. Pomocou ich asociatívneho indexovania každá položka (item) umožňovala automaticky pripomenúť jej iné pozície. Jednoducho povedané, išlo o to, aby sa v množstve výsledkov prác rôznych odborníkov nestratila ani najmenšia preskúmaná súvislosť, aby v procese výskumu na seba automaticky upozorňovala – nikto totiž nebol schopný „mať v hlave“ celý proces bádania. Predstavy o altruizme v internetovej sieti možno legitímne odvodzovať tak od predstavy T. Nelsona o slobodnej spoločnosti (analogicky pochádzajúcej z romantického mýtu z anglickej literatúry o utopickej krajine Xamdu/Xanidu, kde bude celá intelektuálna zásobáreň ľudstva prístupná všetkým prostredníctvom počítačov, bez starých obmedzení), ako aj od vedeckého zanietenia študentov a doktorandov najmä amerických univerzít, tzv. hackerov,² ktorých aktivitu v rámci technomerkritickej kultúry považuje znalec *Internetovej galaxie*³ za nezištnú a pre vývoj internetu a nových, účinnejších textových programov za neoceniteľnú. Oceniteľné sú však finančné náklady na spomínaný výskum, čiže politické a ekonomické záujmy politických skupín a ich rôznorodé konzekvencie (spoločenské, politické, sociálne, ekonomické, právne). Tieto kontexty programovateľných médií a internetu nie sú predmetom predkladanej štúdie, sú však bohato spracované v odbornej literatúre a z hľadiska našej témy podstatné. Ak ostaneme pri spomínanej metafore, následky a súvislosti „bombového výbuchu“ sa najintenzívnejšie a najzreteľnejšie prejavujú v jeho epicentre a do väčšej vzdialenosti prenikajú len pre človeka neviditeľné častice alebo odvodené javy. Tým najpodstatnejším je zmena „atómov na bity“.

STARÉ A NOVÉ MÉDIÁ

Diskusia okolo rozdielu medzi tzv. starými a novými médiami v slovenskom kultúrnom prostredí rezonovala najmä v úvahách odborníkov na výtvarné, resp. mediálne umenie. Širší teoretický kontext polemik predstavila Katarína Rusnáková v monografii *História a teória mediálneho umenia na Slovensku*.⁴ 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 skúmanie literárnej produkcie, ktorá sa len opatrne snaží vyrovnávať s programovateľnými médiami a s internetom, sa v našom geopriestore nachádza iba v začiatkoch, toto rozlišovanie sa zdá ešte podstatné. Možno tým väčšmi, že aj v slovenských štúdiách o mediálnom umení je badateľná určitá bezmocnosť alebo, inak povedané, potreba vyrovnávať sa s cudzími bádateľskými poznatkami, ako aj nadviazať na domácu tradíciu. Indície k tomu názoru čerpáme tak z už spomínanej práce K. Rusnákovej, ako aj, napríklad, zo štúdie Evy Kapsovej *Internet v umení – umenie na internete*.⁵ V štúdiu sa autorka opiera o koncepciu Mikovej výrazovej sústavy, ktorú by podľa môjho názoru bolo zaujímavé a vhodné interpretovať v kultúrnej perspektíve. Práve z tejto štúdie si požičiavam leitmotív z projektu elektronického umenia:

„Change your believes. Change your mind.“⁶

Problematiku vzťahu literatúry a masmédií ako faktoru vedecko-technickej revo-

lúcie riešil slovenský literárny výskum v osemdesiatych rokoch minulého storočia. V zborníku *Vedecko-technická revolúcia a literatúra*⁷ z roku 1982 sa v súvislosti s médiami viackrát konštatovalo, že za degradáciu postavenia literatúry sú zodpovedné 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, resp. ich potrebu verifikácie literatúry so skutočnosťou. Okrem toho sa zdôrazňoval fakt, že procesy vznikania literárneho diela sú voči technickým výtvarným „takmer“ autonómne. „Takmer“ preto, lebo bádatelia predpokladali, že civilizačno-technologické výtvarky môžu ovplyvňovať literatúru, avšak len ako dôsledok pretrvávajúceho, bližšie nešpecifikovaného evolučného pôsobenia civilizačných procesov.

Z dnešnej perspektívy treba pre vedeckú korektnosť a spravodlivosť podotknúť, že zborník vznikol v dobe, keď kultúrne definovaný štatút a postavenie vedy neboli ešte dostatočne exponované a reflektované. Zmysluplné hľadanie paralelných ciest v oblasti dejín humanitných a prírodných vied umožnila až popularita Kuhbovej koncepcie vedeckých paradigiem, premís Paula K. Feyerabenda o tzv. epistemologickom anarchizme a v neposlednom rade aj aura postmoderny, ktorá na jednej strane oslabovala vnímanie humanitných vied v kategóriách vedeckosti, na druhej strane humanitné vedy akoby povyšovala práve tým, že otvárala problematiku interpretácie textov (nezávisle od špecifiky vedného odboru) v rôznych inštitucionálnych, mocenských, intelektuálnych, diskurzívnych a iných kontextoch.

Ak začiatkom osemdesiatych rokov 20. storočia išlo najmä o tzv. staré médiá (rozhlas, telefón, televízia), dnes sme obklopení digitálnymi, resp. programovateľnými médiami. Niektoré aspekty vzťahu médií a literatúry ostávajú do určitej miery aktuálne a dnešní bádatelia ich chápajú a riešia rôzne. Aktuálnymi ostávajú napríklad problémy vzťahu literatúry a skutočnosti (reprezentácia, virtuálna realita, hyper-realita, možné svety), postavenia literatúry v súčasnej trhovej a globalizovanej spoločnosti, problematika literatúry v styku s informačnou, digitálnou technológiou. Riešenia sa hľadajú v nadväznosti na rôzne teórie a metódy (od kognitívne nasmerovaných cez teórie komunikácie, kultúrnu antropológiu po procesualizmus a informatiku, dejiny umenia, sociológiu a pod.). Presnejšie povedané, najvhodnejším a najžiadanejším postupom pri hľadaní perspektívy skúmania literatúry v nových médiách, resp. hypertextovej literatúry sa javí teoreticko-praktická zásada bádateľskej dynamiky, ktorú nastoluje filozof vedy J. Mittelstrass a signatári *Deklarácie transdisciplinarity* B. Nicolescu a E. Morin. A to z toho dôvodu, že sa zameriava na všetko, čo sa nachádza medzi rôznymi disciplínami, prechádza cez ne a súčasne je mimo každej z disciplín. Čoraz presvedčivejšie pôsobí aj predstava, že hranice medzi disciplínami nie sú v podstate teoretického, ale skôr historického pôvodu, a teda sa musia prekračovať, presúvať a modifikovať. Výskumu takto vnímanej problematiky už nepostačí opakovane vyzdvihovaná a spochybňovaná interdisciplinarita. Zásadný rozdiel medzi ňou a transdisciplinarity stručne sumarizuje poľská bádatelka: „Keďže interdisciplinárne skúmanie bolo len príležitostnou záležitosťou, transdisciplinarita sa v druhej etape modernosti – postindustriálnej modernosti „bez hraníc“ – stáva nevyhnutnou (podľa formulácie Appaduriana, ktorý vysvetľuje, prečo sa v súčasnom jazyku tak často

vyskytuje prefix „trans-“). V žiadnom prípade nepôjde o eliminovanie disciplinarity ako takej – naopak: práve vysoká úroveň a stupeň špecializácie sú základnou podmienkou transdisciplinárnosti. V podstate ide o to, že kompetencie, ktoré bádateľ získava 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 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 podporuje okrem iných E. O. Wilson a H. Maturana) sa zmenili na *jednotu* „zdola“: prakticko-operatívnu jednotu vymedzenú komplexnou výskumnou úlohou. Na rozdiel od interdisciplinárnosti, ktorá nevedie k redefinovaniu poľa výskumu, „aktívna“ transdisciplinárna – ak ide o problémy, ktoré sa nedajú riešiť v rámci jednotlivých disciplín – konštituuje nové výskumné pole.“⁸

„Change your believes. Change your mind.“

Potreba transdisciplinárneho prístupu ku skúmaniu literárneho hypertextu má niekoľko zdôvodnení. Najintenzívnejšie sa natíska súvislosť s využívaním programovateľného média, počítačových programov a média komunikácie, internetu. V dôsledku toho sa sformovali disciplíny, ktoré sa zaoberajú médiami ako prostriedkom komunikácie (vrátane internetu), napríklad tzv. komunikatológia; médiami ako možnosťou zábavy, tzv. ludológia⁹ (od slova *ludens*) a predovšetkým disciplíny, ktoré sa venujú vizuálnym formám, ako umenoveda, estetika, kulturoológia, kultúrna antropológia či *Bildwissenschaft* a *Visual Culture Studies*. Niekedy sa hypertext reflektuje aj v rámci tzv. net-artu.¹⁰ A to sme ešte nespomenuli literárnu vedu s jej príbuznými odnožami (napr. naratológia, dejiny literatúry). Participácia literárnovednej reflexie na téme príspevku je v našom geopriestore zatiaľ veľmi skromná, ak nie mizivá. Jedným z dôvodov – ak ostaneme pri predstave evolučných zmien kultúry – je *slabá elektronická literárnosť* a ojedinelosť zručnosti pri používaní hypertextových programov v komunite autorov literárnych diel. Vychádzame z diferenciacie J. Āstama medzi tzv. *slabou elektronickou demokraciou, e-demokraciou a rýchlou e-demokraciou*, ktorá aktualizuje už známu sociologickú paradigmu o spoločenskej podmienenosti literatúry eventuálne o paralelách medzi stupňami vývoja elektronickej spoločnosti a literárnosti.¹¹ Nie náhodou sa v predmetnej literatúre často objavuje narážka na hegemoniu spolpatnených amerických serverov, ktorej sa pokúšali vzdorovať európski navrhovatelia programu LINUX (voľne dostupného na internete).

K *slabej elektronickej literárnosti* môžeme zaradiť presúvanie tradičného literárneho diania na internet: reklamy nových publikácií, publikovanie obsahov tradičných časopisov, krátke ukážky z textov (**čítaj recenziu L. Spyrky**), portály, ktoré nahrádzajú vydavateľské inštitúcie (najmä v prípade mladých neetablovaných autorov), známe knižnice. Možné cesty k dosiahnutiu *e-literárnosti* vedú cez internetové časopisy, blogy (weblog – sieťový register/zápis). Prepojenie procesu písania a percepcie v programovateľnom médiu sa týka najmä autorskej participácie rôznych používateľov, súčinnosti písania a recepcie a napokon využívania rôznych možností programovateľných médií (pridávanie fotografií, fragmentov hudby, videoklipov). V týchto súvislostiach sa do popredia dostáva problematika „orálnosti textu“, „textualizácie

prehovoru“, „vokalizovania textu“ alebo, vzhľadom na vizuálne riešenia, „textuality obrazu“ či „textu-obrazu“. Primárnou témou sa stáva multiplikácia znaku. Napriek tomu, že túto oblasť si už všimli viacerí bádatelia (napríklad S. Bukatman, M. Sandbothe), skúmanie brikolážových štruktúr (využívanie rôznych literárnych, novinárskych žánrov s uplatňovaním rozličných postupov umeleckej tvorby) sa zatiaľ obmedzuje na konštatovanie faktu, že tieto formy kladú neštandardné nároky na recepciu používateľa a často predpokladajú viacero paralelných interpretácií. Zdá sa, že určitá bádateľská bezmocnosť voči tejto literárnej (a pseudoliterárnej) aktivite na internete vyplýva z veľkej rôznorodosti projektov a rovnako z minimálneho záujmu o projekty v cudzích jazykoch. Pokusy o genologické zovšeobecnenia sa zatiaľ zdajú predčasné, najmä preto, že proces interpretácie sa nevyhnutne spája s procesom, v ktorom čitateľ text spoluvytvára, alebo že v národných jazykoch je zatiaľ príliš malá materiálková báza. Zdá sa, že východiskom by mohli byť konkrétne semiotické analýzy interakcií medzi rôznymi typmi znakov (ako princíp konštruovania predstavovaného sveta), alebo vytváranie procesuálnych interpretácií (táto problematika sa už týka skôr literárnych hypertextov, ktoré spolu s kybertextami možno vnímať ako úroveň *e-literárnosti*). Zovšeobecňovaniu stojí v ceste komunikačná bariéra (apória) a veľký rozptyl (diseminácia) významov, ktorý sťažuje hľadanie jednej tematickej zásady.¹²

V prípade, že ide len o zábavnú hru s vymoženosťami média, ktoré v takejto situácii prestáva byť sprostredkovateľom informácií a stáva sa iba priestorom automatického využitia, dochádza vlastne k „vynulovaniu média“ (Hans M. Enzensberg). Potvrďuje sa tak McLuhanova premisa o tom, že médium síce vytvára informáciu, no v konečnom dôsledku „sa prezentácia transformuje na reprezentáciu“. Ak umenie budeme vnímať ako reprezentáciu, nové médiá (internet) treba automaticky chápať ako nástroj na vytváranie umeleckých diel a nie ako prostriedok na odkazovanie foriem a obsahov. Takýto prístup pri uvažovaní o literatúre v nových médiách vedie k určitým konzekvenciám a síce k interpretácii odlišných spôsobov správania autorov a používateľov. Interaktívne zasahovanie používateľov internetu do blogových projektov často vedie ku grafománii, avšak v prípade projektov, ktoré nabádajú používateľa najmä k vnímaniu umeleckých hodnôt a predpokladajú, že čitateľ „odolá pokusu pohrať sa s médiom“, sa hovorí o „elitárskom“ umení. Podobné kategorizovanie je však príliš jednoznačné a môže viesť do slepej uličky – k zúženému vnímaniu spôsobu existencie literárneho hypertextu len cez opozíciu interaktívneho diela a diela ako artefaktu. Naopak, perspektívnym sa javí skúmanie ontológie diela v novom médiu (**čítaj ďalej v časti Breve iter per exempla est**). Ďalším aspektom *e-literárnosti* sú otázky spojené s „demokratickou expresiou“,¹³ ktorá sa týka nielen tzv. kolektívneho písania¹⁴ (**čítaj štúdie M. Nábělkovej a S. Paštěkovej**), osvojovania si procesu písania používateľom, aktívnej recepcie, slobody prejavu ako určitej formy terapie pocitu osamelosti autorov a používateľov, ale aj otázok *glokonzervácie*, navodených digitálnymi médiami. V tejto súvislosti stojí za zmienku intenzívny záujem o technické aspekty *e-literárnosti/e-umenia* vnímané v perspektíve pop-artu v prostredí amerických univerzít a snaha európskych bádateľov o rozpracovanie týchto aspektov ako pokračovania kultúrno-filozofických tradícií humanistickej reflexie. Na tomto mieste sa odvoláme na dva príklady z blízkeho kultúrneho priestoru. Bude to príspevok slovinského autora J. Strehovca *Technoliteratúry v kybernetickom priestore*¹⁵ a úvaha poľskej bádatelky A. Nasiłowskej *Hypertextuálna estetika a literatúra v dobe internetu*.¹⁶

V prvom prípade ide o sumarizovanie teoretických poznatkov o hypertextových projektoch anglofónnej oblasti (od M. Joycea *Afternoon, A Story*, J. Jacksona *Patchwork Girl*, po S. Maultropa *Victory Garden*) v rámci tzv. technoestetiky bez uvádzania slovin-ských príkladov, resp. komentovania situácie v domácej literárnej aktivite na internete. Poľská bádatelka zasa sústreďuje svoj záujem na domáce projekty, ktoré začali vznikáť ako blogy, a následne boli v upravenej podobe publikované knižne (pod pseudonymom A. Wierny, *Matka mojego dziecka*; K. Kofty, *Krótką historią Iwony Tramp* a úspešný bestseller, inšpirovaný internetovou komunikáciou J. L. Wiśniewskiego *S@motność w Sieci*). Tieto a ďalšie texty umiestnené na internete nezískali však v kruhu znalcov Libernetu¹⁷ vysoké, ale skôr negatívne ohodnotenie. Napriek tomu bádatelka 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, zatiaľ čo tá sa, naopak, pod tlakom komercializácie a masovej kultúry, stenčuje a zmenšuje.¹⁷ Podľa nej nový prostriedok komunikácie vedie k relativizovaniu, ba opomínaniu určitých pravidiel tradičného literárneho diskurzu. V uvádzaných konkrétnych prípadoch ide o problematizovanie apriórne nízkeho hodnotenia emocionality zavedeného tradíciou tlačenej knihy, spochybňovanie spájania tematiky tehotenstva a rodovej problematiky s tzv. ženskou literatúrou, o možnosť výmeny úlohy medzi autorom-umelcom a čitateľom. Prekračovanie týchto obmedzení môže na literárnu komunikáciu pôsobiť osviežujúco a napokon nejde ani o absolútne príkazy v podobe literárnych zákonov, ani o úplne neznáme „prechádzanie“ hraníc medzi populárnou a avantgardnou kultúrou. V širších súvislostiach sa autorke zdá problematizujúci, a treba s ňou súhlasiť, zánik hierarchickej kategorizácie literatúry s exponovaním tzv. vysokej literárnosti, ktorý propaguje postmodernizmus. Naozaj platí, že hranica zmizla? Asi o tom treba pochybovať, zatiaľ totiž kódy literárnosti a otvorenejšie „rôznorodé kódy internetovej komunikácie vzájomne diskutujú“¹⁹ a nevdojak sa začína proces „dohodovania“ ich pozícií a vzťahov.

Pre etapu, v ktorej sa zdôrazňoval nový model komunikácie na internete (virtuálna komunikácia), bolo príznačné obmedzené využívanie literárnovedného inštrumentária aj v publikáciách reflektujúcich vizuálne umenie (vrátane literárnych hypertextov) a multimediálne umenie. A naopak, verbocentricky zameraná reflexia literatúry vníma hypertext pomerne patronalisticky a k novým médiám sa stavia opatrne.

V nedávno publikovanej *Kultúrnej teórii literatúry*²⁰ poľský bádateľ R. Nycz uvažuje o hypertexte a e-knihe v širokom rámci textuality. Ich ontologickú povahu a ich špecifické črty vníma ako modelový (až krajný) smer premien „textuality“. Tým pádom nelineárnosť, nesequenčnosť, permutáciu, nestabilitu a variabilitu štruktúry, otvorenosť voči aktivite čitateľa a prostrediu iných hypertextov predstavuje ako faktory, ktoré môžu spätne ovplyvniť aj spôsoby organizácie tlačených textov. Tento smer premien sa vlastne v súčasnej literárnej produkcii už realizuje. Ako problematizujúca sa však javí predstava identity a autonómnosti diela, o ktorej síce bádateľ tvrdí, že nadobúda čoraz výraznejšiu podobu efemérnej rizomatickej štruktúry s heteronómnymi, diskurzívnymi vlastnosťami, ktorých koherencia, spojitosť a jednota vo veľkej miere závisia od historických zmien spôsobov čítania a interpretácie (tak textových, ako internetových spôsobov existencie diel), avšak redukcia problému na „diskurzívne vlastnosti“ asi nepostačuje. Problematizuje ju práve spomínaná multiplikácia znaku nielen v lite-

rárných hypertextoch, ale aj v tzv. umeleckej knihe, tlačenej literatúre s vizuálnymi prvkami. Z toho istého dôvodu je problematický aj názor, podľa ktorého autorské, či už vedomé, alebo neuvedomené intencie intertextuálneho nadväzovania na „kultúrnu realitu“ sú odkázané len na „jazykové, rétorické formy organizácie ľudskej skúsenosti“. Bádajúci nových médií sa zasa, naopak, snažia dokazovať, že toto nadväzovanie môže závisieť od vlastností jazykov nových médií. (**Pozri recenziu monografie L. Manoviča *The Language of New Media* od R. Gáfrika.**) R. Nycz vyčleňuje rozsiahle oblasti uplatňovania ľudskej aktivity, ktoré sú objektom záujmu súčasnej literárnej vedy, a ako zástanca intertextuality zohľadňuje svet virtuálneho kyberpriestoru, zároveň však tvrdí, že jediným možným postupom skúmania v tomto smere je poetika intertextuality (**čítaj poznámku 37**), lebo len táto teória dokázala, že je schopná „analyticky obsiahnuť tri svety ľudskej pôsobnosti: svet umenia, svet ľudskej skúsenosti a svet virtuálneho kyberpriestoru“. Perspektívy poetiky intertextuality vyplývajú nielen z prepojenia s otázkami kultúry a interdisciplinárnosti, ale aj z prognózovaných možností „spájania výskumov literárnej súčasnosti i tradície (od starovekých centonov po elektronickú knihu) s úlohami analýzy diskurzívnych reprezentácií kultúrnej reality a hypertextových výtvorov virtuálnej reality. (...) nepôjde len o perspektívu vývoja (intertextuálnej poetiky – pozn. B. S.), ale možno aj o šancu postaviť integrovaný výskum rôznych disciplín“²¹ troch spomenutých „mega“ oblastí ľudskej aktivity.

Zdá sa, že konzekventne chápaná kultúrna perspektíva integrovaného skúmania „mega“ oblastí ľudskej aktivity, ktorú bádateľ deklaruje, si dnes žiada ani nie tak interdisciplinárny, ale skôr transdisciplinárny prístup. Vo viacerých oblastiach sa dostáva do popredia pozornosť problém kultúrnych praktík, ktoré nemajú len diskurzívnu podobu, a práve uvoľňovanie verbocentrického uvažovania vedie tak či tak priamo alebo nepriamo k transdisciplinárnosti.

Hľadanie predpokladov transdisciplinárnosti smerujúcej buď od zohľadňovania úlohy digitálnych technologických vymožeností k umeleckým výtvorom (resp. k literatúre), alebo naopak od skúmania literatúry smerom k virtuálnej realite, sa zdá byť najschodnejšie v hľadaní spoločnej perspektívy, ktoré pôsobí možno trochu intuitívne alebo ho trochu podporuje predstava o dnešnej premene problémov filozofie na problémy vedy o kultúre. Azda nie príliš zúžené (?) východisko vidím v kultúrnych praktikách,²² ktoré sa menia pred našimi očami a napriek tomu ostávajú ešte vždy historicky zakorenené.²³ Domnievam sa, že kultúrne praktiky netreba chápať ako izolované, čisto kognitívne prejavy, ani ako nerefektované, evolučne nadobudnutú gramotnosť (*literacy* vrátane *information literacy*), ale skôr ako zvyklosti (*nomos*), ktoré majú síce trochu obmedzenú, ale predsa len racionalizovanú moc symbolizácie široko chápanej kultúry a jej rôznych dimenzií. Odkazujú jednak na procesy transformácie, jednak na procesy prezentácie kultúry. Týkajú sa teda aj umeleckého diela, resp. literárneho diela. Máme na mysli napríklad názory na spôsob existencie diela, jeho výstavbu/vytváranie, jeho chápanie a fungovanie v kultúre. K podobnému smeru uvažovania vedú viaceré indície, ktoré vnímame v súčasných humanitných vedách v prácach J. Austina, J. Derridu a M. Foucaulta, J. Butlerovej, P. Baudrillarda, alebo E. Ficher-Lichtovej a taktiež E. Casirra a V. Turnera. V skratke a viac-menej skusmo sa dotknem len niekoľkých problémov, excerpovaných z rôznych humanitných disciplín, v ktorých sa akcentujú procesy aktivity/konania, často oprávnene spájané

s dôsledkami „performatívneho obratu“. Výrečným príkladom tohto zdôraznenia je performatívna rekonfigurácia Descartovej vety *Cogito ergo sum*, ako ju priniesol Zdeněk Mathauser, významná osobnosť českej fenomenológie, ktorý tvrdí, že ju netreba chápať diskurzívne, ale skôr ako jeden **akt**, a síce *cogitans sum* (*mysle, hle jsem...*).²⁴

Longum iter per verba est (Ak chceš, môžeš túto vetu zmeniť)

1. Pomocným kontextom pojmu „praktika“ je úvaha Normana Fairclougha *Media Discourse*. V rámci svojej koncepcie umiestňuje diskurzívne praktiky medzi sociálne, 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. Individuálne prípady a udalosti vždy obsahujú prvky spoločenských konvencií. K aktuálnym činnostiam hovorenia a písania sa vzťahuje nielen pojem diskurzívne aktivity/konania (*discoursal activity*), ale aj pojem praktiky (vo významoch nastolovaných v prácach J. Derridu a M. Foucaulta).²⁵

2. Formálne črty špecifiky postmodernej skúsenosti s časom (expanzívna hypertrofia prítomného času, strácanie pocitu dejinnosti), ktorú Frederik Jameson spája aj s novou podobou konzumu nasmerovanou na jednorazové použitie s rýchlym tempom zmien štýlov, módy a donedávna neznámym prenikaním televízie, reklám a médií do každodenného života, ktoré filmový kritik J. Pietrzak nachádza aj v postupoch filmovej narácie.²⁶

3. Ďalšou disciplínou je kulturológia, ktorej perspektívy predstavuje napríklad poľský bádateľ G. Dziamski. Kulturológické koncepcie konfrontuje s vlastnou predstavou používania a koncipovania humanitných teórií, ktoré sa voči iným disciplinám nesprávajú nadradene, netotalitarizujú skúmanie, ale predstavujú iba spôsob pripisovania významov rôznym kultúrnym praktikám a diskurzom. Napokon konštatuje: kulturológické skúmanie by malo vychádzať z kultúrnych praktík a z ich redeskripcii. 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 či technologických, sociálnych a kultúrnych systémov je dnes už veľmi sproblematické. Odlíšiť hospodárstvo a symbolickú kultúru je náročné, pretože súčasné spoločnosti, ako tvrdí J. Baudrillard, vstúpili do doby štruktúrnych hodnôt a napokon do etapy fraktálnych hodnôt, čiže do etapy, v ktorej pragmatická a výmenná hodnota prenecháva miesto semiotickej hodnote.²⁷

4. Kultúrno-spoločenskú perspektívu preferuje vo svojom výskume aj nová disciplína Human-Computer Interaction (HCI).²⁸ V rámci nej bola vyvinutá tzv. teória aktivity, ktorá ozrejmuje základnú otázku nových médií, konkrétne interaktivitu a virtuálnu realitu. Obom sa už venovalo veľa publikácií a na adresu oboch už vyslovilo veľa rôznych, neraz krajných názorov. Práve preto im venujem toľko miesta a

pozornosti. Ako tvrdí istý bádateľ nových médií, teóriu aktivity antropológa E. Hutchinsa uviedli do HCI škandinávski odborníci²⁹ a výsledky ich práce sú aj jedným z najzávažnejších prínosov európskeho myslenia do novej disciplíny (HCI) rozvíjanej najmä v americkom vedeckom prostredí. Základom teórie aktivity sú koncepcie L. Wygotského, 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 strane druhej. Hlavnou implikáciou tejto idey je uvedenie viacerých mediantov, sprostredkovateľov – jazyka, štruktúry spoločenských noriem a technológií – medzi poznávajúci/konajúci podmet a predmet poznávania/konania. (S touto ideou sa spájajú aj úsilia polemizovať s Benjamiňovou koncepciou straty aury umeleckého diela v dobe jeho reprodukovateľnosti.) 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, internalizovanie externých aktivít.³⁰ V súvislosti so skúmaním interaktivity človeka a počítača je príkladom prvého procesu mentálna simulácia (interakcie s predmetmi fyzického sveta nie je nevyhnutné testovať skutočnou manipuláciou s nimi). K procesu internalizácie dochádza napríklad v súvislosti s vizuálnymi predstavami (*imagining*) alebo pri konštruovaní mentálnej reprezentácie mesta (tzv. mentálne mapy) a pod. Externalizácia je nutná vtedy, keď sa objavuje potreba kolektívnej aktivity, je teda fundamentom spoločenskej komunikácie.

Dôležité je napokon vymedziť, do akej miery je správanie človeka 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 situácií realizovať v mentálnom, kultúrno-spoločenskom a fyzickom priestore a môže sa týkať mentálnych reprezentácií, exterierých reprezentácií (artefakty kultúry) a taktiež objektov fyzického sveta. Teória aktivity vníma človeka ako subjekt, ktorý neustále rekonfiguruje prostredie, v ktorom žije. **(V porovnaní s uvažovaním Manovicha ide o „zjemnenú“ predstavu o nevýhodách tendencie externalizovať a spredmetňovať myšlienkové pochody v interaktívnych počítačových médiách. Zdá sa totiž, že spredmetnené myšlienkové pochody cudzieho umu, ktoré sme nútení prijať za svoje, sa v literárnej tvorbe využívajú a môžu podliehať reflexii a rekonfigurácii, čiže aj spätnej internalizácii. Inak povedané, mediálne povedomie môžeme sledovať aj v tlačenej literatúre.)** Pre túto aktivitu je nesmierne dôležitý aparát, ktorý sa na spomínané transformovanie používa: predmety, konštrukty, procesy rôzneho druhu, výtvyry techniky, 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 taktiež naše chápanie týchto interakcií, a teda aj sveta, v ktorom žijeme (jeho mentálna konštrukcia je odvodeninou konštrukcií a spoločensko-kultúrnych in-

terakcií). 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 je úzko usúvzťažnená s kultúrno-spoločenským kontextom.³¹

Verba trahunt (Ak si zmenil predchádzajúcu vetu, môžeš zmeniť aj túto)

Postulovanie významu kultúrnych praktík v rôznych disciplínach malo za úlohu len predostrieť širší horizont pri uvažovaní o literárnom hypertexte ako súčasť určitých kultúrnych praktík. Ide o takú situáciu literárnej činnosti, v rámci ktorej sa umelecký výtvor (ontologický a epistemologický) prezentuje v performatívnej, t. j. istým spôsobom aktívnej perspektíve.³² 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 pokúsím sa načrtnúť niektoré dôležité aspekty. Keďže literárny hypertext sa vytvára s použitím digitálneho média, nie je vhodné obmedziť jeho reflektovanie na verbocentrickú literárnu tradíciu, avšak 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 rozhodnutí a volieb používateľa (J. Nielsen, 1995). V tom prípade je hypertext najmä informáciou, ktorú bez ohľadu na tému alebo obsah možno pretvoriť na elektronickú informáciu ako výsledok činností hľadania. Svoju informačnú podobu nadobúda ako v danom okamihu 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, alinearne, mnohovýznamový a mnohohlasný, a preto rizomatický (G. P. Landow, 1997). Významy hypertextu sa v týchto súvislostiach mohli chápať ako navrstvovanie informácií získavaných v procese premiestňovania sa používateľa po informačnej štruktúre miest, na ktorých boli uložené čiastkové informácie (**preto sa M. Bernstein zamerl na hľadanie a kategorizovanie hypertextových štruktúr. Pozri www.techstyart.pl**). Na aspekt hypertextu ako kultúrnej expresie upozornil M. Castells, podľa ktorého hypertext existuje skôr v subjekte, ako mimo neho.³³ Z tohto sa dalo usudzovať, že samotné umiestnenie hypertextového projektu na internete sa nemohlo vnímať ako mediálne umenie (nesplňalo totiž automaticky podmienku interaktivity a imerzie).

Za úvahu stojí aj zaužívaná predstava o nezávislosti, o autonómii procesu vzniku literárneho diela, resp. knihy, od technologických a civilizačných daností. Manovich dokazuje opak, keď hovorí o kultúrnom *interfejse* digitálneho umenia a jeho historických prameňoch. Literárnej tvorbe a skúmaniu literatúry po dlhú dobu vystačil kontext samotných literárnych (filozofických, náboženských, teologických či všeobecne povedané humanitných) diel. Až do nástupu avantgárd s ústredným postavením futurizmu predmety symbolizujúce technickú evolúciu sa stávali 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, technológia podlieha tlaku literárnej praxe. V tomto smere vznikajú pozoruhodné diskusie o tom, ako pragmatické požiadavky, vyvolané písaním literárnych hypertextov, spätne menia programovateľné médium, takže zdokonaľujú aparát/náradie smerom, ktorý vedie k znižovaniu kognitívnej bariéry vzhľadom na čitateľa, a k zvyšovaniu možnosti autora uplatniť svoje intencionálne zámery (**Ak chceš, pozri [www.Pisarski-and-blog, techstyart.pl](http://www.Pisarski-and-blog.techstyart.pl)**). To znamená, že aj médium podlieha tlaku procesu v ňom vytváraného textu. Zdá sa, že otázka zručnosti v používaní programov na písanie a používanie literárnych hypertextov nie je úplne nepodstatná ani vo vzťahu k ich množstvu a 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 „sľasť z čítania“, akého sa mu zatiaľ dostáva pramálo.³⁴

Proces tvorby literárneho diela, respektíve, ako to pomenoval Walter Benjamin, „**vytvárania** diela v epoche neobmedzenej 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 od technologických výtvarných (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, tendencie, ktorá sa prejavuje už od šesťdesiatych rokov minulého storočia najmä vo výtvarnom umení. Výstižne to sumarizovala nemecká teatrologička E. Fischer-Lichteová. Podľa nej umelci dnes namiesto tvorby umeleckých diel 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 „prijemcu“), ktoré vzniklo v rámci kreatívnych aktivít umelca-podmetu, ale vnímanie prenechané podmetu-prijímateľovi; namiesto takejto literárnej komunikácie sa zúčastňujeme na *udalosti*, ktorá vznikla, trvala a ukončila sa za účasti viacerých podmetov: umelca a poslucháča/diváka.³⁵ Spomínaný proces vkladá medzi zúčastnené podmety viacnásobnú interaktivitu, priamu a bezprostrednú, takže každý účastník umeleckej *udalosti* môže nadobudnúť pocit, ktorý antropológovia (A. van Gennep, V. Turner) charakterizovali v rámci rituálov premeny (rituels of passage). Táto forma účasti sa stáva zvláštnou skúsenosťou, ktorá mení najrozličnejšie hranice a obmedzenia, s akými sa v živote stretávame, a nabáda prekonávať ich. 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. liminálnou³⁶ (podvedomou) fázou psychiky človeka a nie je to len simulácia. (**Ak chceš, čítaj recenziu J. Machalíčka.**)

Kategóriu *udalosti* sprevádzajú rozsiahle polemiky, týkajúce sa napríklad: 1. nadmernej preferencie procesov inscenovania v kultúre, a teda produkovania „povrchných“ a nie umeleckých udalostí; 2. zrady vlastnej ontológie udalosti (odpor voči reprodukcii a reprezentácii, na rozdiel od jednorazovosti a rýchlej pominuteľnosti udalosti/performance, ktorá nepripúšťa nijaké médium na jej opis alebo záznam); 3. uprednostňovania *vizuálnej udalosti* namiesto „obrazu“ (Mirzoeff³⁷). Kategória *udalosti* nie je stabilizovaná, podobne ako ani rozličné bádateľské postupy orientované na „medzi“ či „mimo“ a zahrnuté pod pojem *performativizmus*. Práve táto relatívna nestabilizovanosť vytvára predpoklady pre transdisciplinaritu. **(Aj keď sa ti v slovenčine podobná gramatická slovotvorba nepáči, smerovanie ľudského myslenia k abstrakcii si ju asi bude aj tak vynucovať, pretože, ako tvrdia prívrženci netokracie, dejiny sú procesom postupujúcej abstrakcie, produktom „vycuciavania“ významov zo substancie reality. Hrdinom takto koncipovanej filozofie dejín je McKenzieho hacker – *A Hacker Manifesto*, pôvodca tvorivého diferencovania sveta, majster abstrakcie.)**

V polemikách, ktoré okolo literárneho hypertextu vznikajú, je 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 ku rekonfigurácii, transformácii významov.

Inšpiratívne využitie skúseností s programovateľnými médiami v literárnovednom výskume predstavujú práce M. L. Ryanovej (**čítaj recenziu Z. Husárovej na jej prácu *Narrative as Virtual Reality***). Bádatelka si o. i. 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, resp. literatúry, si stavala trochu 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 pre 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 verbocentricky?

Ryanová neskrýva, že oveľa väčšmi ako tlak digitálnej kultúry ju zaujímajú všeobecne otázky narácie, chápanej ako univerzálna štruktúra rozprávania, kognitívny model „pomocí něhož lidská mysl chápe lidské jednání“³⁸

Bádanie narácie inovuje autorka analytickým postupom „miernej odchýlky“ a terminologickým aparátom vypracovaným pre kyberpriestor: *ineraktivita* a *imerzia*. Jej práca je pozoruhodným pokusom o interdisciplinaritu, pri ktorej ani tak nejde o otázky vstupu digitálnej kultúry do procesu vytvárania textu, ako skôr o precíznejšie skúmanie literárnych textov s pomocou skúseností 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 bádatelku 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 fundamente, no ich kultúrno-spoločenská zakorenenosť bola marginalizovaná, čo bádatelka demonštruje očividne problematickým názorom o nezávislosti štruktúr rozprávania od historických a kultúrnych súvislostí. Autorka teda vychádza zo skúseností kultúry textu ako kultúry rozprávania, z predstavy o čitateľnej, pútavej, ucelenej literatúre (R. 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, M. Eskulinen), ktorý je z hľadiska pomaly sa črtajúcej problematiky multimedialnej genológie³⁹ kategóriou nadradenou hypertextu, a preto: *salve kybertext, ave hypertext!*

Keďže reflexie o budúcnosti elektronickej literatúry sú príliš zaťažené probablistickým kontextom, zrejme produktívnejším bude uvažovanie o jej hybridných podobách, ktoré sa rozvíja 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-à-voir*). Na túto problematiku upozorňoval už Bolter vo svojich úvahách o historických zmenách poľa písma v rôznych médiách (tzv. remediácia) – od kamenných tabúl cez papyrus, zmenu oráľno-rétorického prehovoru na ručný zápis, rukopis, tlačný text až po monitor počítača. Všimol si pritom skutočnosť, že nové médium na jednej strane zdokonaľuje predchádzajúce médiá, ozrejmjuje 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 novinke, experimente, ktoré uprednostňovalo ani nie tak „poetiku otvoreného diela“ (U. Eco), nasledovalo „opätovné čítanie hypertextu“ (M. Joyce), ale najmä nové aspekty internetovej komunikácie (Landow, *Hypertext1*), čím sa otázky literárnosti dostávali do úzadia. Dnes sa v predmetnej literatúre objavujú pokusy poukázať na spôsob, akým sa prekonávajú obmedzenia starých médií písania, čiže postupovať smerom k odhaleniu evolučného vývoja kultúrnej zakotvenej literárnosti. Tým upadá do zabudnutia počítačová (deväťdesiate roky 20. storočia) potreba jednoznačného diferencovania hmotnej (vo význame hmoty tlačiarenskej farby) literatúry od literatúry elektronickej („*hmotnou metaforou*“ pomenúva dnes Haysová využívanie grafickej úpravy textu). **(Ak chceš, pozri teraz príspevok J. Ciesielskej o publikácii *Writing Machines* N. K. Haysovej).** Zaniká aj potreba upútať pozornosť a vyvolávať málo produktívne polemiky o nesequenčnosti, nelineárnosti hypertextu ako o jeho základnej charakteristike (vzhľadom na tzv. proto-hypertexty 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,⁴¹ mizivé predpoklady pre interpretáciu literárnych hypertextov (**modely máp hypertextových štruktúr prezentoval M. Bernstein www.techstyart.pl, popisuje ich aj M. L. Ryanová; pozri materiál Z. Husárovej o jej práci *Narrative as Virtual Reality***). 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.⁴² 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. **(Vo vzťahu k novým médiám pracoval túto otázku L. Manovich. Čítaj recenziu R. Gáfrika a všimni si odkazy na jeho názory v štúdiu J. Horákovskej *Mediální performance uzavřeného a otevřeného obvodu.*)** 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 tvrdí, že estetika sa bude v budúcnosti uberať nielen tradičným smerom, ale bude mať aj podobu technoestetiky a estetiky nových médií. **(Ak chceš, pokračuj v lineárnom čítaní, alebo prejdí k časti Vraždenie obrazu.)**

Breve iter per exempla est (Litera scripta fiunt...)

V súčasnej (poľskej) literatúre možno badať pozoruhodnú tendenciu využívať možnosti editorov programovateľných médií, ktorá upozorňuje na autonómnosť spôsobu notácie a textu. **(Môžeš sa vrátiť k poznámke 21.)** 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 kola, ideogramov, kaligramov až po futuristické koláže a vizuálnu poéziu) úplne nezvyčajné.

Z technologického hľadiska vystupuje do popredia tzv. transkódovanie („prekladanie na iný formát“), ktoré L. Manovich predstavuje spolu s automatizáciou a variabilitou 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. Podľa Boltera 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.“⁴³

Zmeny, ktoré predstavuje Manovich (predzvesť rekonfigurácií, rekonceptualizácií), možno vnímať a skúmať najmä ako kultúrne praktiky, do ktorých médiá, vzhľa-

dom na ich prenikanie do každej sféry života, vstupujú ako dôležitý faktor, pričom sféry kultúry a technológie sa len križujú a navzájom sa nedeterminujú (M. Ostrowicki). V týchto súvislostiach záujem (nielen poľských) literárnych kritikov opodstatnene smeruje k sledovaniu mediálneho povedomia autorov tlačenej knihy, k analýze „silvy“ v literárnom hypertexte (silva pochádza od latinského *silva rerum*; v poľskej literárnej vede sa tento pojem zaužíval na uchopenie fragmentárnosti postmodernej literatúry a stôp procesu písania).

„Change your believes. Change your mind.“

Závery kritických analýz možno demonštrovať na príklade poľskej literatúry.

1. Mediálne povedomie autorov „mladej poľskej prózy“ (M. Gretkowska, A. Burzynska, W. Kuczok) vedie k zmene literárnovednej ontológie textu vstupom autora demonštrujúceho 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 „rozmyšľa“ sémantiku, vedie k znásobovaniu nejednoznačnosti významov. Text nie je obrázkom na pozeranie, text sa „musí sám zobrazovať“.⁴⁴ 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.⁴⁵ **(Ak chceš, vráť sa k problematike „autosemiotiky diela“, poznámka 22. V tejto súvislosti stojí za zmienku, že Faryno dospel k svojim poznatkom analýzou básní W. Szymborskej, reflektujúcich kontakty s výtvarným umením/obrazom, fotografiou, čiže textov, v ktorých sa stretávajú viaceré kódy alebo, 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 križenie technologických možností so smerovaním súčasných autorov k metafikčnej próze, akcentujúcej anti-iluzívnosť 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 (O. Marquard⁴⁶ 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. Nowakowskeho *Koniec świata według Emeryka*⁴⁷ sú okrem textov autora na okrajoch umiestnené poznámky, dokumentujúce etapu internetového „života diela“, počas ktorej autor pozýval na svoju web-stránku *internautov*. Internetová stránka „rozmytá“ 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 pohľadu narácie, na vytváranie hrdinov,

ilúzie miesta a koncepciu času, autor rieši projektovaním interfejsov na fotografii sochy sv. Emeryka. Do príbehu rozprávania konca sveta podľa legendy o sv. Emerykovi tak vstupujú samostatné lexie,⁴⁸ 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 kolkokrát 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, geneticky spätá s českým kultúrnym prostredím. 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 z rozhovorov⁴⁹ sa Anna Kamińska, autorka básnickej zbierky *Czarymary*,⁵⁰ 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 Kamińskiej s odborníkom⁵¹ na hypertextové programy počítačový dizajn 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 lekárskeho záznamu diagnóz a permutácie iných textových a vizuálnych fragmentov dáva 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, resp. zákony prírody. V rámci tejto *udalosti* môže čitateľ 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 znižuje ruptúra medzi literárnou tradíciou a literatúrou, ktorá sa „vyrovnáva“ s programovateľným médiom, resp. s internetom. Treba však aj podotknúť, že na druhej strane počítačovej obrazovky síce nemusí sedieť geniálny Knihovník Babylonskej veže, no ani človek, ktorý má len bežnú literárnu skúsenosť.

VRAŽDENIE OBRAZU

V súvislosti s obrazom na monitore počítača (v spomínaných projektoch išlo o fotografie, ideogramy, kmitajúce písmenká, grafické rozmývanie stránky textu) sme postavení pred nevyhnutnosť zaoberať sa aj takmer bezbrehou a často problematizovanou témou vizuálnosti hypertextu a najmä problematikou vzťahu obrazu a reality (ikonický obrat vo vedách o kultúre).⁵² S tým súvisí aj otázka vzťahu reality s virtuálnou realitou, chápanej nielen ako možný svet, ale najmä ako svet pre človeka, a preto ním zdokonaľovaný, svet, ktorý je mu viac prístupný ako neprístupná *realis*. Virtuálna *realis*⁵³ sa obvykle nevníma ako druhotná, technologicky formovaná a determinovaná realita (fotografia, film, video), ale skôr ako primárna forma,

ktorá vzniká najmä pričinením subjektu a do určitej miery aj techniky. Zdá sa, že predstava odlišnosti digitálnych a reprodukovateľných médií, ktorú niektorí bádatelia (o. i. Manovich, Ostrowicki) preferujú, má svoje dôležité opodstatnenie a vnáša do predmetnej reflexie heuristické hodnoty. Umožňuje nielen diferencovať problematiku rôznych podôb reality závislých od procesov generovania (digitálne médiá), alebo determinovaných charakterom použitých techník reprodukcie (film, fotografia atď.), ale aj nastoliť otázku odlišnosti mediálneho obrazu a „obrazu“ vo virtuálnom svete. Táto odlišnosť poskytuje možnosť uvažovať o predstave človeka zahľadeného na filmovú alebo televíznu obrazovku ako o pasívnom subjekte, ktorý zotrúva vo svojom reálnom svete, čím vzniká dojem, že v tejto situácii je človek do značnej miery neprístupný médiám, a to v nasledujúcom zmysle: ak sa obraz skutočne pokúšal „zavraždiť“ realitu (Baudrillard), tak je možné, že elektronická virtuálnosť na to, aby mohla subjekt pohltiť, musí „zavraždiť“ obraz.⁵⁴ Ak literárny hypertext ostane pre nás len skladačkou obrazov alebo pasívne vnímaných obrázkov, v najlepšom prípade má šancu skončiť v archívoch experimentálnych foriem – vale hypertext! –, ale ak sa nájdú autori schopní vytvárať zaujímavé virtuálne svety a čitatelia ochotní zapojiť sa do *udalosti* vo virtuálnej *realis*, hypertext sa nestratí (salve hypertext!).

„Change your believes. Change your mind.“

Uvažovanie o „vrazení obrazu“ nastoľuje situáciu, v ktorej prijímateľ nie je pasívnym pozorovateľom („hltanie obrázkov“, „zberanie obrázkov“). Vnímanie obrazu ako textu predpokladá aktivitu, ktorú Z. Mathauser pomenoval ako okamih, kedy si umelecké dielo robí nároky na človeka, okamih, kedy si nečítame dielo my, ale ono si číta nás, kedy sa obraz pozerá na nás, a nie my na obraz. To je jeden z dôvodov, prečo sa často hovorí o interaktivite ako o súčasť recepcie umenia. Podľa Mathausera ide o situáciu, v ktorej „se ruší príliš jednoduchý model jednosmerného vzťahu subjekt – objekt i dielo je jakoby subjektom. To není hlásání nějakého pustého iracionalismu, naopak, jde o úkaz racionálního zření. Ovšem po čirém estetickém prožitku dílo opět vrátíme do souvislosti společenských, etických a praktických hodnot.“⁵⁵ To znamená, že ide o takú fázu percepcie umeleckého diela/textu, v ktorej nesledujeme len to, čo a ako je vyrozprávané, čiže *rozprávanie príbehu*, ale sústreďujeme sa (najmä) na *príbeh rozprávania* (diela). V týchto súvislostiach M. L. Ryanová nielenže polemizuje s pôvodcom obdobného názoru na recepciu hypertextu, D. Bolterom, ale je naklonená uvažovať skôr o porušení koherencie príbehu v súčasnej literatúre. S tým súvisí otázka, ako a prečo sa rozprávanie príbehu prerušuje? Je imerzia za takýchto okolností odstránená, nabúraná, alebo sa len mení jej intenzita? Alebo ešte radikálnejšie, aký je vzťah sféry virtuality a imerzie? (Grau, Ostrowicki).

V prípade elektronického umenia sa mení najmä technologická podmienenosť ilúzie, ktorá tým nadobúda podobu *dokonalnej ilúzie reality*. Imerzívne prostredie mení obrazovú prezentáciu v tradičných médiách umenia na elektronický priestor a preto je jav imerzie možný najmä vďaka elektronickej interaktivite. Idea iluzívnosti/predstavivosti ostáva rovnaká, menia sa len podmienky vytvárania ilúzie a kvalita imerzívneho priestoru. Imerzia elektronického diela nás iba približuje k „elektronickej realite“. Možno, že človek, ako uvažuje Ostrowicki: „vyhľadáva imerzívne prostredia ako napríklad umenie, ktoré od svojich prvopočiatkov poskytovalo podmienky pre ľudskú

potrebu kreovania reality alternatívnej voči svetu. A preto umenie môžeme chápať ako výnimočnú maticu, vďaka ktorej sa odpradáva prejavuje imerzívna prirodzenosť človeka. Ak človek naozaj odpradáva hľadá imerzívne prostredie, tak práve elektronická, interaktívna *realis* sa v súčasnosti zdá tým evolučne vytvoreným prostredím, vhodným na realizáciu jeho predstáv a snažení (splňa totiž podmienky imerzivity, ponorenia/vnorenia a súčasne odvrátenia sa od vplyvov reality). Elektronické interaktívne dielo tak môže byť druhom imerzívneho diela, schopného reálnym spôsobom „pohltnúť“ prijímateľa v interaktívnom procese recepcie.⁵⁶ Zdá sa však, že zatiaľ sa imerzia s ozajstnou interaktivitou naplňa najmä v niektorých videoinštaláciách, počítačových hrách.

Napriek tomu je kľúčová idea môjho príspevku nasledovná: **Ak chceš „čítať“ literárny hypertext, musíš text spoluvytvárať. Alternatívny svet sa neservíruje, musíš sa na ňom aktívne zúčastniť.** (Hoci na záver treba podotknúť, že doterajšie poľské hypertexty si vyžadujú dešifrovať konceptuálny zámer autora, ktorý zrejme patrí do ergodickej/netriviálnej práce čitateľa, ako ju Aarseth odhaľuje a zdôvodňuje ako známu v literatúre od pradávna. A ešte jedna otázka: Odstraňuje hypertext, resp. kyber-text hranicu medzi umením slova, obrazu a zvuku? Zatiaľ treba asi pochybovať.)

Feci, quod potui, faciant meliora potentes.

POZNÁMKY

- ¹ Rankov, P.: Informačná spoločnosť – perspektívy, paradoxy, problémy. Levice: LCA, 2006.
- ² V bežnom jazyku sa odborný význam rozplýva a znamená kyber-zločinca a podvodníka – ide o ďalší príklad spoločensko-kultúrnych aspektov internetu. Pre bádateľov to znamená nielen potrebu neustáleho sledovania zmien v odbornej disciplíne, používanie presných odborných pojmov a potrebu neustálej spolupráce s prostredím informatikov. Por. Pręgowski, M. P.: Między słowami. O wieloznaczności terminologii internetowej, In: Ł. Jonak, P. Mazurek, A. Tarkowski (ed.): Re: internet – społeczne aspekty medium. Polskie konteksty i interpretacje, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, 2006, s. 412–42.
- ³ Castells, M.: Internetowa galaxia. Refleksje nad internetem, biznesem i społeczeństwem, Poznań: Rebis, 2003.
- ⁴ Rusnáková, K.: História a teória mediálneho umenia na Slovensku. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, 2006.
- ⁵ Kapsová, E.: Internet v umení – umenie na internete In: Žilková, M. (ed.): Vplyv globalizácie na mediálnu kultúru. Nitra: UKF, 2006, s. 335–345.
- ⁶ Požičiam si frázu z internetového projektu Truismy, Jenny Holzer, ktorý spomína vo svojom príspevku E. Kapsová: Internet v umení – umenie na internete, In: Žilková, M. (ed.): Cit. d., s. 340. Fráza oslovovala návštevníkov inštalácie a pozývala k interakcii s počítačovým programom, návštevník a počítač mohli vytvárať nové frázy a vety. Išlo o demonštrovanie procesu tvorby textu.
- ⁷ Miko, F. (ed.): Vedecko-technická revolúcia a literatúra. Bratislava: Tatran, 1982.
- ⁸ Zeidler-Janiszewska, A.: Visual Culture Studies czy antropologicznie zorientowana Bildwissenschaft? Teksty Drugie, roč. 100, 2006, č. 4, s. 10.
- ⁹ Pozri Filciak, M.: Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany współczesnej kultury. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i profesjonalne, 2006.
- ¹⁰ Wójtowicz, E.: net art. Kraków: RABID, 2008.
- ¹¹ K zaužívaným významom „literárnosti“ pridávam Attridgeovu poznámku o potrebe vždy „dohodnúť“ obsah pojmu, v tom zmysle, čo bude spoločnosť v ďalších etapách vývoja informatickej spoločnosti považovať za literárne, objavné a pod. Por. Attridge, D.: The Singularity of Literature. Routledge, 2004. Poľ. prekl. Jednostkowość literatury. Kraków: UNIVERSITAS, 2007.
- ¹² Obdobné úskalia problematiky multimedialnej genológie – dovedna s počítačovými hrami – si vši-

- ma autorka štúdie na pokračovanie E. Branny, *Genologia multimedilana*, <http://wwwtechsty.art.pl/magazyn3/artykulybranny02.htm>.
- ¹³ Por. Lessing, Lawrence: *Free Culture. How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*, 2004. Poľ. prekl.: *Wolna kultura*. Warszawa: WSzIP, 2005. Práca je zameraná na prezentovanie problematiky, ako sú v prostredí fungovania a výkladu amerického autorského práva obmedzované možnosti využívania programovateľných médií nielen na amatérsku tvorivosť, ale napríklad aj na digitalizovanie filmových archívov a pod., citovanie fragmentov textov, hudby, fotografií, čo autor vníma ako obmedzovanie tvorivosti v nových médiách finančnými záujmami veľkých mediálnych konzorcíí.
- ¹⁴ V slovenskej odbornej literatúre sa v tejto súvislosti objavuje pomenovanie „ľudová písomnosť“, „internetový folklór“ (D. Nováčiková, *Literatúra a jej (ne)využitie možnosti v prostredí internetu*. In: Žilková, M.: *Cit. d.*, s. 326).
- ¹⁵ Strehovec, J.: *Technoliteratúry v kybernetickom priestore*. In: *Vlna*, roč. 2, 2000, č. 3, s. 31–39, v tom istom čísle je publikovaný článok O. Herca *Cyberpunk II*. Poznatky anglofónnej oblasti sú taktiež východiskom pre Z. Husárovú, *pozri Cesta k hyperfíkciam*. In: *Vlna*, roč. 9, 2007, č. 29.
- ¹⁶ Nasiłowska, A.: *Hipertekstualna estetyka i literatura w dobie Internetu*, In: *Teksty Drugie*, roč. 100, 2006, č. 4. s. 205–218.
- ¹⁷ Por. Marecki, P. (ed.): *liternet.pl*. Krakow: Rabid, 2003.
- ¹⁸ V tejto súvislosti veľmi pesimisticky znie diagnóza A. Keena – podľa neho kult amaterizmu, ktorý našiel úrodnú pôdu na internete, pôsobí zničujúco na kultúru. Svoju tézu autor podopiera príkladmi bankrotov fonografických firiem, kultových obchodov s hudobníkmi, poukazuje na finančné ohrozenie seriózných novín, filmových štúdií, vydavateľstiev, ktoré zapríčinil slobodný prístupom k hudbe, informáciám a pod. Sprievodným javom úpadku je poklesnutá umelecká produkcia a neistá informácia pripravovaná nie odborníkom, ale diletantom a taktiež unikanie finančných prostriedkov do rúk majiteľov internetových portálov. *Pozri Keen. A.: Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i profesjonalne, 2007. Slabinou tohto apokalyptického pohľadu na následky internetu – Web. 2.0. je to, že autor neberie do úvahy problematiku ekonomickej krízy a jeho analýzy príznakov zmien v správaní ľudí a zmeny v kultúre sú najmä kauzálne.
- ¹⁹ Nasiłowska, A.: *Estetyka w dobie internetu*. In: *Teksty Drugie*, roč. 100, 2006, č. 4, s. 217.
- ²⁰ Nycz, R.: *Poetyka intertextualna: tradycje a perspektywy*. In: Markowski, M. P. –Nycz: R.: *Kulturowa teoria literatury*. Kraków: UNIVERSITAS, 2006, s. 150–174.
- ²¹ *Tamže*, s. 175.
- ²² 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. s. 122–145)*. Autor 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 bádatela musí autor vždy riešiť základný problém, a síce rozhodnúť, aké sú vzťahy medzi systémom notácie a predstavovaným svetom a taktiež si vyriešiť vzťah k autonómnyým právam (charakteristikám) hmotného nositeľa. Napriek tomu, že tento problém treba riešiť v každom texte, vždy odzovna, nemusí získavať explicitnú podobu, ani nemusí byť plne vedomý. A práve v tomto tkvie základná náročnosť odhaľovania „semiotického postoja odsielateľa 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“ (s. 126) a po druhé, jeho presvedčenie o tom, že systém notácie je čisto formálnym systémom predstavovania sveta, avšak vysoká frekvencia striedania alebo (autotematického) odkazovania k nemu 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“ (s. 144). A práve preto jazyky nových médií – a teda aj nové možnosti notácie a hmotných 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 zvyklostí. Fakt, že žijeme v časoch empiricky vnímanej zmeny (často inkluzívneho charakteru) je o to zaujímavejší, aj keď nie vždy jednoznačný a priamočiary. Možno až neprehľadne.

- ²³ Keď R. Berger polemizuje s čisto kognitívnym uchopovaním „mýto-logiky a pritom nezabúda na magickú participáciu, hovorí o recepcii televíznych obrazov, podľa neho sa od tzv. primitívnych kultúr líšime menej, ako si to pripúšťame. Aj keď sme odhodili 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.: Rekonstrukcia mitu In: Gwóźdz, A. (ed.): Pejzaže audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer. Kraków, UNIVERSITAS, 1997, s. 121.
- ²⁴ Cieslar, J.: Když se na mne dívá obraz. Rozhovor s filosofem a slavistou Z. Mathauserem. In: Souvislosti, roč. 11, 2000, č. 3–4, s. 179–188.
- ²⁵ Analýzu názorov N. Fairclougha preberám od E. Wilka. Pozri Wilk, E.: Krytyczna analiza dyskursu, In: Kluszczyński, R. W. –Zeidler-Janiszewska, A. (ed.): Cit. d., s. 83–84.
- ²⁶ Pietrzak, Jarosław: PRESENT CONTINUOUS. Magnolia P. T. Andersona jako obraz specyfiki postmodernistycznego doświadczenia czasu w perspektywie Jamesona, (<http://www.ecriture.com.pl/index.php?a=teksty>, dna 22. 8. 2008) V analýze autor poukazuje, ako spomínané javy prenikajú do filmovej narácie.
- ²⁷ Dziamski, G.: Kultura w programach Uni Europejskiej, In: Kluszczyński, R. W. –Zeidler-Janiszewska, A.: Cit. d., s. 248.
- ²⁸ Pod skratkou HCI L. Manovich zasa chápe, ako Human Computer Interface 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 spracovania dát, výsledky úlohy riešenej za pomoci analytického stroja–počítača sa k nemu dostávali post factum) sú 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, a síce: 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 psychologickéj interakcie. Ide o psychologické procesy dopĺňovania 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. „Psychologická interaktivita“ sa tu chápe ako exponovanie aktívnych mentálnych procesov, čo predstavujem aktualizovaním výsledkov „teórie aktivity“.
- ²⁹ V tej súvislosti sa M. Składanek, ktorého výsledky preberám, odvoláva na práce Bodker, Susanoe: Trough the Interface: A Human Activity Approach to User Interface Desing. Hillsdale, NJ 1991; Kaptelinin, V. – Kuutti, K. –Bannon, L.: Activity Theory: Basic Concepts and Applications. In: Human-Computer Interaction. Lecture Notes in Computer Science. Berlin, 1995.
- ³⁰ **Ak chceš, prečítaj najprv poznámku 28.** Podľa L. Manovicha je doslovné chápanie interaktivity najnovším príkladom širšej tendencie externalizovania psychického života, procesu, v ktorom nové mediálne technológie – fotografia, film, virtuálna realita – zohrali hlavnú úlohu. Odvoláva sa tu na teoretikov a praktikov nových médií (F. Galtona, ktorý objavil techniku fotografickej montáže [70. roky 19. storočia], H. Munsterbergera, S. Ejzenštejna a J. Laniera), podľa ktorých technológie externalizujú a objektívizujú ľudský um. Musterberger (1916) tvrdil, že esenciu filmu je možnosť predstavovania/

zopakovania alebo „objektívizovania“ rôznych mentálnych funkcií na filmovom plátne, lebo filmová dráma sa riadi zákonmi umu a nie zákonmi (vonkajšieho) sveta. Ejzenštejn si zasa kládol otázku, či sa film dá použiť na externalizovanie a kontrolu myslenia. V tej súvislosti L. Manovich hovorí o režisérskom experimentovaní s filmovou adaptáciou Marxovho Kapitálu. Ejzenštejn sa chystal oboznámiť diváka s princípmi marxistickej dialektiky cez vizuálne ekvivalenty tézy a antitézy takým spôsobom, aby divák sám dospel k syntéze, čiže správnej konklúzii, dopredu naprogramovanej režisérskom. (A to by už bola asi fáza aktivít spojených s interiorizáciou/internalizáciou.) 2. Pasce procesov externalizácie myslenia (opísaného za pomoci predstavy kognitívnych vied o izomorfizme reprezentácií a mentálnych funkcií s externalizovanými vizuálnymi efektmi: skladanie obrazov – seba, strih sekvencií) tkvejú v tom, že to, čo kedysi patrilo do sféry individuálneho, stáva sa štandardným. To, čo bolo individuálnym, unikátnym mentálnym procesom, stáva sa verejným priestorom. Intímne/vnútorne procesy a reprezentácie, kedysi neprístupné pozorovaniu, sa vyťahujú z hlavy (ako hovorí L. Manovich) a umiestňujú mimo nej – v podobe náčrtov, fotografií a iných vizuálnych foriem. A preto sa o nich môže ihneď verejne diskutovať, štandardizovať ich, distribuovať a pod. Práve samotný princíp hyperspojení interaktívnych počítačových médií vyvoláva proces spredmetnenia asociatívnej schopnosti ľudského myslenia, ktorý považujeme za jeho prirodzenú črtu. A teda mentálne procesy – reflektovanie, riešenie problémov, pamätanie, asociovanie – sa už neodohrávajú vo vnútri mysle, ale sú obmedzené na voľbu nového prepojenia, nového obrázka a pod. Zmenu myslenia navodenú procesom jeho externalizácie spája L. Manovich s novými návykmi používateľov programovateľných médií, ktoré vedú k vystriedaniu tradičnej recepcie obrazov a literatúry – privolávanie v pamäti kedysi už čítaného a videneho alebo postupné obohacovanie predstavivosti v procese čítania – „kedysi čítajúc román alebo báseň, sme mysleli na predchádzajúce/nasledujúce strofy, aktualizovali sme obrazy, spomienky. Teraz interaktívne médiá nás nútia prekliknúť sa na podčiarknutú vetu, len aby sme prešli k inej vete... sme donútení postupovať za dopredu zaprogramovanými, objektívne existujúcimi asociáciami... sme donútení preberať štruktúry cudzieho umu za svoje“ (s. 135). Interaktívne médiá nás vedú k stotožňovaniu s cudzou mentálnou štruktúrou. A v prípade umenia nových médií sme nútení k pohybu po mentálnych cestách tvorcov/autorov. Z obdobných predpokladov vychádza aj M. L. Ryanová, keď v súvislosti s imerziou (v tomto kontexte vo význame uchovávaní a zachovávaní mentálnych procesov v subjektívnej, reflexívnej sfére a nepresúvaní ich do sféry verejnej, spredmetnenej) odopiera ju čitateľovi konceptuálnych literárnych hypertextov (**ak chceš, prečítaj teraz recenziu Z. Husárovej**).

³¹ Składanek, M.: Perspektywa społeczno-kulturowa w badaniach interakcji człowieka z komputerem. In: Kluszczyński, R. W. – Zeidler-Janiszewska, A.: Cit. d., s. 152–154.

³² Okolo tzv. performance studies sa namnožilo už veľa odborných prác, hovorí sa aj o „performatívnom obrate“ (paralelne k „vizuálnemu obratu“), v rámci neho sa nielen komentujú východiskové heslá metafory performatívneho obratu, ale vznikli aj pojmové siete, ktoré sa týkajú parciálnych problémov alebo aspektov kultúrnych praktík, pričom prepracovaniu (rekonfigurácii a retextualizácii) podliehajú viaceré tradičné oblasti humanitného skúmania. Jeden z okruhov bádania sa týka dramatisácie (divadelnej) spoločenského života, túto skúma nielen sociológia, ale aj odborníci na nové médiá (najmä televízia). Východiskom je o. i. Goffmanova teória odohrávania spoločenských rolí. Treba taktiež spomenúť Austinove Performatívne výpovede, Derridovu Signatúru, Udalosť, Kontext a ich konzekvencie pre literárnu vedu. Základný pojem performativizmu – performance nadobudol viacero významov – od „predstavovanie“ a „stváranie“ (v divadelnej inscenácii), „odohranie“, alebo špecifické aktivity pochádzajúce z oblasti umeleckých praktík (napríklad spojenie výtvarného umenia a divadla), ktoré ťažisko uvažovania presúvajú z tzv. estetiky diela na tzv. estetiky udalosti (**Čítaj štúdiu J. Horákovej Mediální performance uzavřeného a otevřeného obvodu**), po inšpirácie vyplývajúce z tej súčasti významu „performance“, ktorá cez performativity odkazuje na opakovanie a citovanie.

³³ Castells, M.: Cit. d., s. 228.

³⁴ Por. Wywiad z M. Bernsteinem z Eastage system: Uczynny hipertext powabnym i seksownym, <http://www.techsty.art.pl/magazyn1.html>

³⁵ Fischer-Lichte, E.: Ästhetik des Performativen. In: *Teksty Drugie*, roč. 100, 2007, č. 5, s. 45.

³⁶ Z toho odvracania sa kultúry od diela k udalosti pramenia požiadavky na vypracovávanie estetiky performativity, a preto E. Fischer-Lichteová navrhuje zaviesť estetické kategórie: udalosť, inscenácia a estetický zážitok/skúsenosť. Napríklad D. Merch zasa za fundamentálne pokladá kategórie: aisthezis, extáza a askéza. (**ak chceš, čítaj príspevok R. Gáfrika K čítaniu a estetike digitálnej literatúry**.)

³⁷ Názory tohto bádateľa sa často spomínajú v súvislosti s definovaním predmetu usilujúceho sa

o disciplinárnu autonómiu visual culture studies. Z polemik je zrejmé, že problematický je nielen pojem „obrazu“, ale aj perspektíva skúmania, ktorá kolíše medzi skúmaním umenia v kontexte kultúrnych javov a interpretácie kultúry na pozadí základnej kategórie – vizuálnosti. V tejto súvislosti Mirzoeff odmieta používanie pojmu „obraz“, zavedeného kunsthistorikmi, a na jeho miesto ponúka „komplex obrazov“ spojených do vizuálnej udalosti. Ide o komplex, ktorý nie je vytvorený v jednom médiu, ale týka sa recepcie umenia súčasným konzumentom umenia, ktorý konštruuje svoje zážitky pochádzajúce z rôznych vizuálnych objektov: vystavovaných v galériách, predstavovaných v kinách, televízii, na videu alebo internete. V kontexte reflexií nových médií jednou z perspektív vývoja visual culture studies sa javí problematika nového druhu „vizuálnosti“, ktorá odmieta tradíciu reprezentácie (K. Chmielecki: *Visual culture studies jako paradygmat refleksji kulturoznawczej*. In: Kluszczynski, R. W. – Zeidler-Janiszewska, A.: Cit. d.), avšak dá sa predpokladať, že je zhovievavejší k prezentácii (ako prezentácii skúsenosti človeka so svetom, kultúrou a virtuálnou realitou). Z takto pootočenej perspektívy vnímania vizuálnosti môžeme asi Manovichom problematizovanú externalizáciu myslenia – v podobe rôznych „obrázkov“ – vnímať nielen ako spredmetnenie myslenia, ako nutnosť stotožnenia sa s cudzími myšlienkovými pochodmi, ale aj ako príležitosť na interpretovanie prezentovaných cudzích (autorových) postupov myslenia, ako spôsob, akým vytvára text, čiže pre čitateľa možnosť reflektovania/internalizovania skúsenosti s rôznymi oblasťami ľudskej aktivity prezentovanej autorom, čo literárny vedec R. Nycz uchoopil ako predmet záujmu súčasnej literárnej vedy. Vráťi sa k úlohám intertextuálnej poetiky, chápanej ako perspektíva skúmania umenia, skúseností so svetom a kyberpriestoru. O to viac, že jedna z tendencií visual culture studies, nastolovaná I. Rogoffovou, stavia do popredia premisu o vizuálnej kultúre ako otvárajúcej celý svet intertextuality, v ktorom obrazy, zvuky a priestorová perspektíva sú vnímané vzájomne cez seba, vzájomne si prepožičiavajú významy nahromadené okolo seba a subjektívne pocity, spojené s každým stretnutím s filmom, televíziou, umeleckým predmetom, stavbou alebo mestským prostredím (Rogoff, Irit: *Studying Visual Culture*, citujem podľa Chmielecki, K.: Cit. d., s. 75).

³⁸ SIMANOWSKI, Roberto.: *Vyprávění jako obrázková skládačka!?* Rozhovor s Marií-Laurou Ryanovou. prel. Jakub Guziur. In: *Aluze*, roč. 6, 2002, č. 3, s. 41–45.

³⁹ *Genológia multimedialna*, tento pojem už pred rokmi používal E. Balcerzan (*W stronę genologii multimedialnej*, texty Drugie, č.6, 1999) ako zovšeobecnenie pre ním nastolované nové druhy: reportáž, fejtón a esej, ktoré podľa neho môžu byť vytvárané nezávisle od druhu média (literatúra, hudba, film a pod.). Pod tlakom digitálnych médií geologické členenie bude možno nahradzované reflektovaním riešení interfejsov – a teda napríklad aj inštrukcií na konci lexíí, „čítaj“, „pozri obrázok“, ktoré v postate sú podľa L. Manovicha kultúrnym interfejsom, ktorý aktualizuje autorom zvolené elementy a významy (zoštandardizovanej) kultúrnej tradície. Na druhej strane však Manovich upozorňuje na ešte neobjavené možnosti hmotnej podoby slova a jej potenciál pri realizovaní autorskej intencie pomocou programovateľných médií. Tu treba podotknúť, že nepôjde len o riešenia generované počítačom, ale o tvorivé využívanie digitálnej technológie. Manovich predpokladá, že pre stratégiu využívania hypertextovej štruktúry bude dôležitejšie to, čo sa v hypertexte neobjaví, ako to, čo tam autor umiestni. V tejto súvislosti por. napríklad e-doktorat, Strzelecki. S.: *Efekty interfejsow*, <http://www.techsty.art.pl/magazyn.htm>

⁴⁰ *Netokracia – pojem zavedený A. Bardom a J. Söderqvistom* (Nätokraten – boken om det elektroniska klassamhället, 2000) v manifeste o novej (po kapitalisticko-buržoáznej) elite informatickej spoločnosti (netokracia vr. konzumatéria). V tejto súvislosti sa najčastejšie spomínajú publikácie: M. Castells: *The Rise of the Network Society*, McKenney Wark: *A Hacker Manifesto*; A. Negri; a M. Hardt: *Imperium*; S. Žižka, *Revolution at the Gates*. V úvode do poľskej verzie Netokracie editor nevdojak nastolil problém prepadnutia do triedy konzumatérie možno aj celých národných štátov (sic!).

⁴¹ Por. napríklad Nowak, A.: *Koncepcja hipertekstowego autora, czytelnika i dzieła na podstawie powieści „Pachwork Girl“*, In: ed. A. Dytman-Stasienko, J. Stasienko: *język@multimedia*. Wrocław: WN Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, 2005.

⁴² Por. napr. práce Bal, M.: *A gdyby tak? Język artefaktu*. In: *Teksty drugie*, roč. 103/104, 2007, č. 1/2.

⁴³ Bolter, J. D.: *Człowiek Turinga. Kultura zachodu w dobie komputera*. Warszawa: PIW, 1999, s. 26.

⁴⁴ Zimna, A.: *Zmęczeni kartografowie. Rzecz o wizualności tekstu, pożytecznie ilustrowana przykładami z młodej polskiej prozy*, in:<http://pinezka.pl/content/view/2301/402-grudzien> 2006.

- ⁴⁵ K obdobným záverom dospieva G. Grochowski v semiotickej analýze textov s autorskými obrázkami K. Vonneguta, S. Shuty, A. de Saint-Exupéryho. Por. Grochowski, G.: Na styku kodow. O literackich uzyciach zankow ikonicznych. In: *Teksty Drugie*, roč. 100, 2006, č. 4, monografické číslo: Sztuki, media, zwrot ikoniczny.
- ⁴⁶ Marquard, O.: Sztuka jako antyfikcja. Rzeczywistość w drodze do fikcji, In. Marquard, O.: *Aesthetica i anaesthetica. Rozważania filozoficzne*. Warszawa: Oficyna Naukowa, 2007.
- ⁴⁷ Hypertext Marka Nowakowského je prístupný na stránke www.emeryk.wici.info a taktiež na CD (v programe Linux), ktoré distribuuje korporácia ha! art, Kraków, 2005.
- ⁴⁸ Pojem, ktorý poetika literárneho hypertextu prebrala od R. Barthesa na základe jeho analógie s názorom J. Nielsena, podľa ktorého sa hypertext rodí, vzniká v elektronickom prostredí, je len povrchom ozajstného textu, ktorý, ak vôbec existuje, je „stratený“ v hypertextovej správe. Por. Nielsen, J.: *Multi-media and Hypertext. The Internet and Beyond*. Academic Press Professional Inc., Boston 1995
- ⁴⁹ Z Anną Kamińską rozmawia Marek Pisarski, *Wybór bez pewności*, <http://techsty.art.pl/magazyn4/>
<http://czary-i-mary.pl/>.
- ⁵¹ Hypertext virtualizoval D. Sypniewski.
- ⁵² Zajdler-Janiszewska, Anna: Kierunki zwrotu ikonicznego w naukach o kulturze. In: *Teksty Drugie*, roč. 100, 2006, č. 4.
- ⁵³ Ostrowicki, M.: *Wirualne Realis. Estetyka w epoce elektroniki*. Krakow: UNIVERSITAS, 2006.
- ⁵⁴ Ostrowicki, M.: *Cit. d.*, s. 46.
- ⁵⁵ Cieslar, J.: Kiedy se na mne dívá obraz. Rozhovor s filosofem a slavistou Z. Mathauserem. In: *Souvislosti*, roč. 11, 2000, č. 3–4, s. 179–188.
- ⁵⁶ Ostrowicki, M.: *Cit. d.*, s. 207.

MEDIAL PERFORMANCE OF CLOSED AND OPEN CIRCUIT (THE THEATRICAL SPACE AS A CYBORG)

Hypertext. Internet. Event. Interactivity. Immersion. Virtual Realis. Transdisciplinarity.

In the study *Salve hypertext*, vale hypertext the author concentrates on the perspectives of literary hypertext research in the context of electronic literariness. The modest material basis of Central European geospace – weak e-literariness – is the cornerstone of the idea that the perspective of its research needs to be looked for in the transdisciplinary approach. This transdisciplinary approach is found in the field of digital media, which are regarded as the culture's evolutionary phenomenon – in the cultural practices. One of them is the perception of the literary hypertext as an artistic event.

The ideas are consequently supported by the examples from the Polish literature. The author points out to the literary texts, which expose the problematics of the presence of the author as the text's editor – medial consciousness – as well as to the hypertext projects, considered by the Polish criticism as a certain continuation of the literary *silva* – hypertextual *silva*. The author means, that the last one approaches the experience with the virtual *realis*, regarded as the evolutionary, qualitatively new immersive environment.

Mgr. Bogumiła Suwara, PhD.
Ústav svetovej literatúry SAV
Konventná 13
813 64 Bratislava
bsuwara@wp.pl

Mediální performance uzavřeného a otevřeného obvodu (Divadelní prostor jako kyborg)

JANA HORÁKOVÁ

Předkládaná studie¹ je příspěvkem do diskurzu, který prostřednictvím pojmů kybernetiky vytvořil široce rozšířený a různě formulovaný koncept kyborga. Současně však kyborgovský diskurz překračujeme snahou využít tento typicky antropologický koncept jako topologickou metaforu. Kyborg – kybernetický organismus – byl koncipován v rámci uvažování vymezeného základními pojmy kybernetiky, jako je „smyčka zpětné vazby“ a „otevřený a uzavřený obvod“. Využijeme tyto pojmy jako estetické kategorie i metafory a budeme zkoumat dva typy performancí, které jsme nazvali performance uzavřeného a otevřeného obvodu. Chtěli bychom tak přispět k lepšímu pochopení mediálních performancí jako specifické formy umělecké tvorby na pomezí divadla a mediálního umění.

Jednou z nevlivnějších iniciativ v historii mediálních performancí byl projekt *Experiments in Art and Technology (E.A.T.)*² (Experimenty v umění a technice), zkoumající možnosti spolupráce umělců a vědců prostřednictvím uměleckých projektů propojujících performanční umění a technické aparáty. Od divadelních experimentů *E.A.T.* v šedesátých letech 20. století, které se potýkaly s řadou technických problémů, vede tento vývoj až k velkým multimediálním spektaklům, reprezentovaným tvorbou Williama Forsythea, Roberta Lepage, Roberta Wilsona nebo Wooster Group. Vývoj mediálních performancí analyzujících sociální a politické aspekty vztahu těla a médií/techniky se pohyboval mezi dvěma póly: na jedné straně směřoval k rozvíjení uměleckých aspektů tělesné přítomnosti (vs. mediální realita) a na druhé straně k teatrálním inscenacím využívajícím motivy „živých obrazů“. Umělecké strategie se pohybovaly mezi užíváním médií pro zdůraznění přítomnosti a materiality těla a zkoumáním postupného mizení těla v prostředí médií (Frieling, 2004: 119–161). Paradigmatickým příkladem druhého uvedeného typu performance je *Son et Lumière: Bodily Fluids and Functions* (Zvuk a světlo: Tělesné tekutiny a funkce) Marka Boyleho a Joan Hills, uvedené v Liverpoolu v roce 1966, v němž bylo lidské tělo nahrazeno elektronickou obrazovkou, na které byly v reálném čase promítány neviditelné a procesuální stavy těla. Šlo tedy o obraz těla jakoby zevnitř. V následujících letech byly technologie vizualizace stále zdokonalovány. Umělci využívali senzory, různé typy rozhraní, následně i implantáty a předváděli tak procesy těla snímané v reálném čase obrazovou technikou. Umělci často vytvářejí mediální prostředí, ve kterém se propojuje tělesná přítomnost performerů v určitém mís-