

Cesty textu: od intermediality k vizualite

BOGUMIŁA SUWARA

Ústav svetovej literatúry SAV

ABSTRAKT

Ukazuje sa, že je možné pochybovať o názore skeptikov, podľa ktorých v novom hypertextovom umení naďalej pretrváva hranica medzi textovým a vizuálnym. Tieto pochybnosti nevyplývajú len z empirickej skúsenosti vnímavého používateľa hypertextov, ale aj z potreby promptne a aspoň čiastkovo sa vyrovnáť s otázkou interpretovania textových a vizuálnych segmentov literárnych projektov prijímaných v digitálnom prostredí bez diktátu tradičnej dichotómie textového a vizuálneho/obrazového. Problematickou sa totiž javí otázka, či čitateľ/používateľ vníma textové segmenty v novom digitálnom médiu podľa zvyklostí nadobudnutých z kultúry tlačenej slova a vizuálne segmenty na základe tradícií vnímania vizuálneho umenia (*visual arts*), alebo ináč. Môžeme si položiť otázku, či existujú predpoklady, na základe ktorých reflektujúci používateľ môže k sebe „priblížiť“ vnímané textové a vizuálne segmenty. Naším pracovným predpokladom je, že najjednoduchším riešením, ako vysvetliť „približovanie“ textových a vizuálnych segmentov v hypertexte, je prijať predstavu, podľa ktorej „približovanie“ nastáva na základe kooperovania informácií súčasne prijímaných ako slovným, tak aj zrakovým informačným kanálom s ich následným, postupným kontextualizovaním, čiže v podstate rekonceptualizovaním. Jav „približovania“ segmentov vo výtvarnom umení demonštruje autorka na základe ekfrázy a „subverzívnej ekfrázy“ v diele so „sémantickou enklávou“ (Purkyně, Snežná sova) a na základe projektu M. Napiera Shredder. V analýzach sa potvrdzuje názor Didi-Hubermana o vizualite ako o jave, ktorý komplikuje epistemologický status obrazu.

ÚVOD

Ukazuje sa, že je možné pochybovať o názore skeptikov, podľa ktorých v novom hypertextovom umení naďalej pretrváva hranica medzi textovým a vizuálnym. Táto pochybnosť nevyplývajú len z empirickej skúsenosti vnímavého používateľa hypertextov, ale aj z potreby promptne a aspoň čiastkovo sa vyrovnáť s otázkou interpretovania textových a vizuálnych segmentov literárnych projektov prijímaných v digitálnom prostredí bez diktátu tradičnej dichotómie textového a vizuálneho/obrazového. Problémom sa totiž javí otázka, či čitateľ/používateľ vníma textové segmenty v novom digitálnom médiu podľa zvyklostí nadobudnutých z kultúry tlačenej slova a vizuálne segmenty podľa tradície vizuálneho umenia (*visual arts*), alebo inak. Môžeme si položiť otázku, či existujú predpoklady, na základe ktorých reflektujúci používateľ dokáže k sebe „priblížiť“ vnímané textové a vizuálne segmenty. Naším pracovným predpokladom je, že najjednoduchším riešením, ako vysvetliť „približovanie“ textových a vizuálnych segmentov v hypertexte, je prijať predstavu, podľa ktorej „približo-

vane“ nastáva na základe kooperácie súčasne prijímaných informácií ako slovným, tak aj zrakovým informačným kanálom s ich následným, postupným kontextualizovaním, čiže v podstate rekonceptualizovaním.

Skeptický názor podporuje tradične chápaná dichotómia diskurzívnosti a vizuality, ktorá podnecovala spory postmodernistov o epistemológiu, a sporné strany rozdelila na prívržencov okularocentrizmu (Lyotard) a okularofóbie (Rorty). K opatrnosti nabáda dlhá kunsthistorická tradícia oddeľovania rôznych druhov umenia a v neposlednom rade aj kritika Gombrichovho údajného „perceptualizmu“¹ alebo ikonologickej metódy² vychádzajúca z radov postštrukturalistov. Menej skeptické názory sú podložené smerovaním súčasného výtvarného umenia k akčnosti, pohybu, procesu a konceptualizmu. To však vedie k obavám z ohrozenosti umenia identitou založenej na *techné* a v súvislosti s audiovizuálnou kultúrou kladie otázky, týkajúce sa novej predstavivosti, citlivosti a napokon súčasného stavu ikonoféry (ktorá sa opiera o princípy nastolené gréckou kultúrou³).

Reflektovanie literatúry a iných druhov umenia na úrovni metodológie výrazne zblížil lingvistický obrat, avšak semiotická nesúmernosť jazyka a ikonických (iba) kódov, ktorú zdôrazňuje U. Eco, naďalej udržiava v platnosti konštitutívnu odlišnosť jazykovej (významovo samostatnej) a vizuálnej (kontextuálnej) výpovede. A práve z tohto dôvodu sa odpovede na otázky problematiky vzťahov medzi textom a obrazom⁴ či autorských obrázkov ako súčastí literárnych textov⁵, aké poskytujú semiotická literárnovedná reflexia, zdajú v situácii kultúrnej komunikácie realizovanej prostredníctvom nových médií nedostatočné. A to raz kvôli obmedzeným možnostiam semiotického prístupu pri sledovaní putovania textov medzi textovým a vizuálnym alebo audiovizuálnym médiom (intermedialita), čo text vždy modifikuje a zvyšuje význam úlohy vizuálnej percepcie, pozerania, videnia, vizuálnej predstavivosti, inokedy kvôli interaktívnej povahe nových médií. Cez obidva tieto aspekty sa prelínajú otázky vizuality, chápanej ako súčasť výskumu nových médií v oblasti filozofie, estetiky, sociológie a pod. Keď sa vizualita týka virtuálnych vecí, do popredia sa dostávajú otázky numerických kódov, matrixov a technológií tvorby, šírenia, manipulácie s digitálnymi obrazmi. Nielen to je pravdou, že súčasná ikonoféra je nimi presýtená, ale aj to, že prezentovanie sveta podlieha zmenám nástrojov videnia, ktoré sa z analógových menia na digitálne. Túto situáciu, vnímanú ako polohu „medzi“ médiami (napríklad analógové kino sa posúva k virtuálnym svetom a k Internetu), odborníci na audiovizuálnu kultúru správne chápu ako prepínanie medzi obrazmi v odlišných médiách. Čo však v tejto situácii núti k zamysleniu, sú dôsledky, aké z toho vyvodzujú. Konkrétne: prepínanie medzi obrazom chápaným ako „odtlačok reality“ a digitálnou maticou alebo medzi efektmi fotochémie a matematickými binárnymi opozíciami podľa nich už neuchováva požadované substanciálne „stopy udalosti“, ale samotné číselné znaky“. ⁶ To však vedie k tomu, že súčasnú kultúru chcú odborníci skúmať na ceste od bytia k ilúzii (ontológiu ikonoféry), ako kultúru kódovanú cez abstrakciu.

Otáznym zostáva nielen to, do akej miery ide o realizovanú a zažívanú podobu kultúry a nakoľko o zamýšľanie sa nad jej budúcnosťou. V neposlednom rade sa nevyriešila ani otázka, či svet obrazov, ktorý vzniká na počítačovej obrazovke, nemá so svetom obrazov vytvoreným umelým osvetlením v Platónovej jaskyni naozaj nič

spoločné, či si zaslúži zvláštne miesto. A na druhej strane, či technológie, rozširujúce hranice nášho prirodzeného vnímania/percipovania sveta, nás skutočne, ako konštatuje teoretik obrazu Belting: „oberajú o to, za čo kedysi pozorovateľ vďačil svojej predstavivosti.⁷ Na konečné odpovede tohto druhu si musíme ešte počkať.

TEXT: OBRAZ A OBRAZ: TEXT

V dejinách reflexie umenia fungovali v európskej tradícii (o. i.) dva konkurenčné prístupy: Horáciova idea *ut pictura poesis* a Lessingove ortodoxné rozdeľovanie odlišných druhov umenia. Prvá idea, podľa ktorej sa predstavivosť tvorcu poézie a výtvarného umenia nelíšia, čiže sú analogické, bola vytesnená a zabudnutá, resp. presunutá do spodnejších vrstiev kultúry (napokon nachádzala sa už v maxime Simonida z Keosu o poézii ako hovorenom obraze a malbe ako „nemej poézii“). Na jej miesto nastúpilo diferencovanie umenia podľa časovej a priestorovej perspektívy. Lessing v práci, preslávenej v Európe 18. storočia, o skupine Laokoon rozdelil umenie podľa princípu momentálnej percepcie (možnej v prípade výtvarného umenia) a lineárnej percepcie (tá sa týka literatúry). Reflektovanie podobností /analogií v rôznych druhoch umenia ustúpilo do pozadia pod nátlakom procesu racionalizácie umeleckých aktivít, vnímaných ako autonómne druhy umenia, čiže vývoja samostatných disciplín⁸ koncentrovaných na výskum a hľadanie vývojových tendencií umeleckej tvorby. Intenzívnejší záujem o špecifické vlastnosti odlišných druhov umenia treba najnovšie spájať s nástupom digitálnych médií, ktoré, po prvé, na technologickej úrovni odlišnosti „nivelizujú“ (?), po druhé, nútia sa zamýšľať nad vzťahom umenia k médiu – ako k prostrediu, v ktorom projekty vznikajú. A to opäť v dvojakom význame: k digitálnemu médiu verzum k tomu, z ktorého geneticky pochádzajú, čiže k primárnemu médiu, (intermedialita, remediácia, napríklad jazykoveda už sa pokúša o typologizáciu textov na primárne a sekundárne internetové) a ku konkrétnym médiám, v ktorých sa odlišné druhy umenia vyjadrujú. V kontexte polemík okolo umeleckých projektov v digitálnych médiách by načrtnuté riešenie malo vyhovieť požiadavke vnímania nových súvislostí, pre ktoré tradične chápané disciplíny nemajú vhodné inštrumentárium. Tento smer reprezentovali bádatelia, ktorí vychádzali najmä z fungovania nových médií (chápané ako revolučná zmena). A tak isto, aj tradičnejším prístupom, ktoré naopak môžu novým kultúrnym aspektom a technike percepcie poslúžiť ako východisko, ktoré možno (alebo treba) rozširovať či rekonceptualizovať. Príkladom podobného postupu je napríklad známa práca W. J. Onga,⁹ podľa ktorého audiovizuálna kultúra „len“ pokračuje vo vývoji orálnej kultúry.

Cestou k vytýčenej problematike sa zdá ako produktívne sondovanie vzájomných vzťahov a relácií medzi slovom, rečou a obrazom, pre ktoré v dejinách európskej kultúry nachádzame potvrdenie v podobe vzájomných inšpirácií, filiácií, alebo naopak, v polemikách. Z pragmatického hľadiska mojej témy sú nosné tie, ktoré sa týkajú prítomnosti textových segmentov vo výtvarnom umení (*verba visibilia*) a naopak „videných segmentov“ v texte (*ekfráza*). Tieto „intermediálne“ stratégie možno totiž vnímať ako nižší stupeň integrácie umenia (synkretické druhy ako opera, divadelné predstavenie, happening a pod. nechávam bokom), ktorá v súčasnom bádani kultúry a literatúry nachádza reprezentáciu aj v oblasti vizualizácie, kde o. i. patrí k základ-

ným elementom (stále intenzívnejšie skúmanej) audiovizuálnej kultúry. Práve v nej sa text vo svojej dominantnej úlohe – známej z Gutenbergovej galaxie, čiže logickej, diskurzívnej argumentácie – ocitá nielen na periférii, ale v určitom zmysle na ústupe. Ako však tvrdí nizozemská bádatelka M. Balle, ani v nastávajúcej disciplíne *Visual culture* nesmieme na text a tradíciu jeho skúmania zabúdať.

TEXT V OBRAZE

Témy preberané z písaných textov sa hojne vyskytovali vo výtvarných dielach od neskorej antiky až po 18. storočie. Podľa niektorých znalcov (A. Sapiro) výtvarník len „prekladal“ reč na obraz, ktorý bol zasa „čitateľný“ iba za predpokladu jasnej/zrejmej relácie k textovému prameňu. Pokým sa ikonografický kánon dostatočne neustálil a voľby tém nezrejmili, do obrazov sa vpisovali mená alebo vety, odkazujúce na textové udalosti.¹⁰ Na analýzu podobných „textových“ elementov vytvoril poľský semiotik umenia M. Wallis pojem „sémantická enkláva“.¹¹ Tá sa najčastejšie vyskytovala v stredovekom umení, kedy obrazu velilo slovo (podľa J. Schlossera). Stredoveké naračné výtvarné umenie, zamerané na predstavovanie (*représenter, vertreten*) symbolizovaných „vecí“ využívalo znalosti (z každodenného života, liturgie, rôznych písomností) kresťanskej alebo inej symboliky. Uvádzané nadpisy uľahčovali identifikáciu postupnosti deja „rozprávaneho“ príbehu (často sa život a smrť nachádzali v jednom výjave), rozdeľovali plochu obrazu na zamýšľané, predstavované (*représenté, dargestellt*) „sémantické porcie“ príbehu. Podľa semiotika bolo používanie nadpisov a titulov vodidlom racionalizácie pocitov, ktoré maľba vyvolávala, oproti tomu slovné prezentovanie (*représenter, vertreten*) smerovalo k „významu“, ako si ho prijímateľ predstavoval (*se représenter, sich vorschtellen*). Nápis plnil rôzne funkcie: pomenovávali a charakterizovali postavy, aj alegorické, predmety alebo udalosti, aktualizovali teologické stredoveké učenie (súlady medzi Starým a Novým zákonom). Neúplné „prepisy“ citácií, mott a zvlášť invokácií (v latinčine, občas v starogréčtine a hebrejčine) ráťali s ich znalosťou aspoň u obmedzeného množstva divákov. A možno na princípe *responses call* navodzovali vyvolávanie ďalších súvislostí a asociácií z ich pamäti. Signalizovali zmenu situácie, miesta, pocitov postavy, čím nahradzovali gestá a mimiku postáv (až neskôr, závislé na vývoji maliarskych zručností, *techné*). Priestorové rozloženie slovných enkláv substituovalo dynamiku, podobnú úlohu plnilo podľa Wallisa aj v období moderny. V 20. storočí dynamiku aktualizovali tzv. *bandes dessinées*, komiksy a nimi inšpirovaní tvorcovia pop-artu. V súvislosti putovania textov je príznačný fakt, že nápisy, ktoré v stredovekom umení patrili k „ezoterickej zložke malieb“,“¹² sa v kultúrnej reflexii 20. storočia premiestnili – vďaka demokratizácii kultúry písma – spolu s obrazmi a ikonickými znakmi do populárnej sféry (aj plagáty a reklamy, ktorým sa dostáva stále viac bádateľskej pozornosti). Z hľadiska vizuality je dôležité ich typografické (antikva, etapy *Bruchschrif*) a maliarske spracovanie. Stredoveké nápisy podliehali starostlivej úprave (rozmiestnenie písmen, zdobené iniciály) a priestorovému usporiadaniu (nad postavou, symetricky, vertikálne, alebo horizontálne pri nej, občas na vlnke). Okolo 15. storočia na maľbách sa už pre ne navyšeľňuje zvláštne miesto (enkláva) ako vo vzduchu zvlnené „*banderoly*“, „*filaktéria*“, alebo zvláštne predmety (tabličky), ale podliehajú výtvarnému zjednocovaniu

s predstavovanými predmetmi, čo potláča črty sémantickej enklávy. Rovnako realisticky znázornené (pôsobia ako vytesané v kameni, dreve, vyšité na látke) ako všetky ostatné elementy stávajú sa vďaka hre so svetlom integrálnou súčasťou predstavovanej reality. Umelec pod vplyvom vylepšovania svojho remesla akoby anticipoval problematiku opätovného presúvania slova z ústneho do zrkovitého kanála, ktorú vyzdvihujú súčasní teoretici písma (Harris, Cárdenas, Perri). „Sémantické enklávy“ v stredovekom umení sú príkladom nielen intertextového nadväzovania, ale nepochybne aj integrácie rôznych druhov umeleckej tvorby. Povedané so semiotikom, sú príkladom viackódového diskurzu, povedané s umenovedcom, sú jednoduchým príkladom neskôr oveľa náročnejšieho postupu, pri ktorom sa obraz, chápaný ako znak niečoho, čo vzniklo pod vplyvom jazyka – diskurzívnosti, odlišuje od toho, čo sa dá iba vidieť, čo je sférou figuratívnosti (Bryson).¹³

Slovné sekvencie vo výtvarnom umení hojne používali v mimo-ikonickej, diskurzívnej funkcii prívrženci modernizmu 20. storočia. K najznámejším patria: P. Picasso (papiers collés, do ktorých nalepoval kúsky povytrhávané z novin, alebo použil citáciu, napríklad z piesne *Ma jolie*), Chagall (inskripcie v hebrejčine), M. Ernst (do maľby *L'Énigme de l'Europe centrale* (1920) vpísal asociácie slov a fráz, ktoré nedávajú zmysel), P. Klee (Dokument, 1933), využil kolonky kresieb, v ktorých možno identifikovať písmená alebo číslovky, sú však „nečitateľné“). *Verba visibilia* boli pre tvorcov nástrojom ako sťažiť percepciu, prekvapiť, provokovať, ozvláštniť. O českých dobových paralelách písala L. Janská,¹⁵ ktorá pripomenula vzťahy medzi poetikou poetizmu a „obrazovými básňami“ K. Teigeho, J. Štýrského. Výtvarné básne K. Teigeho (*Odjezd na Kytheru, Pozdrav z cesty*), pripomínajúce remediácie fotografie (a filmu), vznikali pod vplyvom fascinácie odlišným, novým médium, ktoré pracovalo so svetlom a tieňom na báze fotochémie a bolo vtedy oveľa demokratickejšie ako výtvarné dielo. Obrazovú báseň *Odjezd na Kytheru* K. Teige spracoval aj ako „úsek lyrického filmu“, kde sa nápisy „Au revoir! A Bon vent!“... „mely rozsvítit se současným vzdalovaním plachetnice na závěr filmu“.¹⁵ Obrazové metafory pohybu a dynamických zmien vzdialenosti poskytla nielen filmová technika, ale aj hypermédiá. Dnes by asi Teige využíval video alebo simulácie v technológii 3D. Túžba poetistov po demokratizácii umenia, ako správne tušili jej propagátori, sa musela viazať na nové, prístupnejšie médium. Dnes je jej príkladom nielen technika fotoshopu alebo video a miestom ich zdieľania Internet (Facebook, autorské blogy a pod.), ale aj najnovší trend využívania počítačovej obrazovky ako miesta novej gramotnosti, *screen literacy*. Za cenu zjednodušenia môžeme povedať, že na jednej strane nové vizuálne/audiovizuálne technológie síce občas nadbytočne multiplikujú obrazy, na druhej strane však vychádzajú v ústrety túžbe uchopiť dynamické zmeny, o čo sa výtvarné umenie pokúšalo (najmenej) od stredoveku.

OBRAZ V TEXTE

Predstava vizuálnych vnemov v literatúre nebola zatiaľ predmetom systematického skúmania, najmä vzhľadom na ich „neprioritné“ postavenie v tvorivých postupoch autorov a slabo diferencovanej intenzite predstavivosti čitateľov. Najstaršiu tradíciu ich reflektovania prezentuje literárna ekfráza, pertraktovaná v susedstve ta-

kých pojmov ako mimézis, reprezentácia, ikonickosť, zobrazovanie, intertextualita, intersemiotika. Ekfráza ako literárny žáner, občas sa vynárajúci v európskych literatúrach, aktualizuje grécku tradíciu rétoriky, resp. rečového žánru zameraného na jasné, ucelené, pregnantné vyjadrenie, čiže určitý druh popisu, ktorý garantoval „videnie“ predstavovanej veci. V dobe rozkvetu gréckej rétoriky išlo o akúkoľvek vec, neskôr bývalo predmetom najčastejšie výtvarné umenie, najmä architektonické dielo. Dnes sa legitímne uvádza nielen umelecká, ale aj úžitková fotografia. I samotný žáner rozširuje svoju platnosť (v kontexte komunikačných teórií a žánru ako prototypu) z výlučne umeleckých na neliterárne texty.¹⁶ Úmysel odvolať sa na ekfrázu v kontexte súčasného vnímania textových a vizuálnych segmentov sa netýka priamo jej žánrového začleňovania a kategorizovania, ide skôr o aktualizáciu určitého typu vzťahov a relácií, aké tradícia ekfrázy môže v predstavivosti čitateľa/pozorovateľa oživovať.

Ekfráza bola jazykovým „nástrojom videnia“ reálnych, ale ako dokladajú výskumy, aj imaginárnych predmetov,¹⁷ a vnímala sa ako dôkaz prekonávania obmedzení obrazu a väčších zobrazovacích možností jazyka než výtvarného umenia. Môže byť dnešné prehodnocovanie vizualizácie nástrojom, ktorý „ukazuje“ niečo, čo prekračuje obmedzenia jazyka, reči alebo tradičného obrazu? „Vidíme“ vďaka vizualizáciám lepšie, inak alebo viac? Netrúfam si na túto otázku odpovedať.¹⁸

EKFRÁZA V OBRAZE

Nápis, označujúci predmet namalovaný na obraze (nie je to názov obrazu) Karla Purkyně *Sova snežná* (1862), je nielen špecifickým použitím „sémantickej enklávy“ v obraze, oživujúcim stredoveké konvencie *banderolly* s nadpismi či ukázkou nadväznosti záujmu o grafémy medzi (českými) avantgardami 20. storočia a starším umením, ale poskytuje aj príležitosť zastaviť sa pri problematike ekfrázy ako súčasti obrazu. (Namalovaný predmet znázorňuje neživého operenca, pod ktorým je umiestnená lovecká výzbroj a v pravom hornom rohu priklinovaná kartička s textom). A to napriek tomu, že sa to môže zdať neopodstatnené (slovný opis obrazu v obraze!). Zmysel podobnej stratégie bude semiotik hľadať v zdvojení/duplicite kódov a funkciu textu objasniť ako substitúciu reality. Tak dvojité kódovanie podrobne interpretuje aj Janská: nastolenie češtiny v úlohe jazyka prírodovedy, dokumentovanie ojedinelého ornitologického úkazu a vytvorenie pôsobivého výtvarného diela. Obsah textu znázornený grafémami: „*Letha Panie 1862 na začátku měsíce dubna byla tato sova střelená na stráni naproti Niemicum v kraji boleslavském*“, realizuje princíp ekfrázy v jej pôvodnom význame, pochádzajúcom z gréckych rétorických žánrov: zviditeľniť rečou reálnu vec. Slová síce vyjadrujú najmä to (čas a miesto zostrelenia), čo na obraze nemohlo figurovať, ale týkajú sa sovy na obraze ako súčasti umeleckého diela. A to sú napokon predpoklady literárnej ekfrázy.¹⁹ Čo však provokuje, je súbežné umiestnenie dvoch (skoro) samostatných, alebo naozaj vzájomne sa objasňujúcich segmentov (inými slovami, zámer autora korelovať figuratívny a textový segment).

Vnucuje sa otázka: ktorý segment „vypovedá“ a o ktorom „sa vypovedá“? Text vypovedá o figuratívnej zložke, opisuje ju, čiže je ekfrázou. A figuratívna zložka znázorňuje, vizualizuje text, pretože určite nie je jeho „prekladom“. Všetko však vidíme na ploche obrazu súčasne. Čím je teda ekfráza, ktorá tvorí jeho súčasť a nie je voči nemu

externá (posttemporálna)? Ako ju napokon umelec použil alebo ako ju môžeme vnímať? Po prvé, vo funkcii nástroja „znázorňujúceho“ predmet, ktorý odkazuje na mimoobrazovú realitu (svet žijúcej sovy), a po druhé, paralelne, ako opis jej ikonickkej (výtvarnej) podoby. Alebo naopak, ikonická podoba odkazuje na svet živej sovy a paralelne znázorňuje/vizualizuje textový segment (ekfrázu). Tieto možnosti platia za predpokladu, že zrková percepcia ikonickkej a textovej zložky prebieha súčasne a obraz vnímame globálne. Ak nie (týmto smerom vedú napríklad Barthesove úvahy o postupnosti percepcie a vnímania obrazu/fotografie), tak z hľadiska pozorovateľa sa jeden zo segmentov voči druhému ocitá v pozícii ekfrázy alebo subverzívnej ekfrázy. Svet života sovy je vo vzťahu k nim prezentovaný dvojstupňovo: ako prezentácia najprv jazykovej a potom ikonickkej reprezentácie. Tento aspekt presúvania ontológie ikonosféry od vzťahu prezentovaného dvojicou *realita – znak* v tradičných médiách k vzťahu *obraz reality – znak* považujú znalci audiovizuálnej kultúry za príznačný pre digitálne médiá a Internet. Ako vidieť, podobné prípady „neistých obrazov“ nie sú ani vo výtvarnom umení neznáme. Čo ich však bezpochyby odlišuje, je technológia, ktorá umožňuje multiplikáciu a ďalšiu modifikáciu obrazov.

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

Otázka spoločnej koincidenčnej dimenzie reči a obrazu rezonuje v uvažovaní Jeana Parisa, ktorý spojenie videnia a reči, jazyka a obrazu odmieta skúmať na úrovni znaku a navrhuje skúmať „syntax viditeľného sveta“.²⁰ Ako východisko mu poslúžila predstava „hlbinnej štruktúry obrazu“, ktorá netkvie v jeho „... viditeľnosti, ale je ňou to, čo túto viditeľnosť umožňuje uskutočniť, – ,neviditeľný aspekt každej viditeľnosti, čo koniec koncov znamená ,kompozíciu diela‘ (*the work of composition*)“. Na rozdiel od starého formalizmu však nejde o latentný obsah, ktorého by bol obraz iba prekladom či manifestáciou. Ide skôr o „synchronickú súbytnosť“ (*a synchronic concomitance*) viditeľnej a neviditeľnej zložky diela.²¹ „Synchronickú súbytnosť“ Paris nenastoluje ako riešenie, či obraz dominuje nad rečou, alebo naopak, ale proklamuje ju na pozadí predstavy o „hlbinnej štruktúre“ reči i obrazu a bezprostrednej a nedeliteľnej jednote vnímaného. Nezávisle od zrkového či jazykového kanála.²² Čo však napriek rôznym výskumom a predstavám ostáva naďalej problematickým, je určenie alebo odhalenie parametrov „hlbinnej štruktúry“. Tie si síce najjednoduchšie (a najpresnejšie) môžeme predstaviť ako matematický vzorec, na základe ktorého počítačový program vygeneruje „povrch“ obrazu (napríklad umelecké fraktály), alebo väčšmi neurčito ako odhalenie postupov „netriviálnej práce“ autora („*the work of composition*“), vynaloženej na kompozíciu obrazu.

VIZUALIZÁCIA

V spojitosti s onou „súbytnosťou“ definuje poľský literárny vedec E. Balcerzan vizualizáciu ako komunikačnú udalosť, proces, v ktorom má jeho účastník pocit, že bol svedkom premeny neviditeľného na viditeľné. Komunikácia prebieha na úrovni

verejnej (film, divadlo a pod.) a individuálnej, čiže vzťahuje sa na určitý druh videnia, pozerania a predstavivosti.²³ V súvislosti s najnovšími bádateľskými trendmi treba brať do úvahy aj výsledky empirického skúmania kognitívnych (evolučných) schopností, resp. skúmanie procesov percepcie a ich presah do literárnovedného bádania.

Vizualizácie ako komunikačného procesu sa súčasný človek zúčastňuje v rámci napĺňania rôznych aktivít, postupov a činností. Nasvedčuje tomu etymológia pojmu vizualizácie, s ktorou sa v exponovanej podobe stretávame v súčasnom skúmaní kultúry, resp. literatúry.²⁴ A síce: praktickým využitím počítačovej grafiky začínajúc (aj vizualizácie výskumných úloh, prezentácie, reklamy a pod.), cez psychické aktivity (v psychológii pojem označujúci stav zvýšeného produkovania „tvoriacich“ predstáv) a psychoterapeutické postupy (transformácia „obrazov“ ako symptómov do rôznych terapeutických činností a umeleckej expresie; Freud, Jung), rôzne podoby *virtual arts* (umenie, ktoré prakticky využíva virtuálnu, rozšírenú realitu – *augmented reality* – alebo ich strieda, ako umelecké fraktály, počítačové generovanie obrazov ako grafické komponenty hudobnej skladby, digitálne *visual arts*), výsledky *vizuálnej antropológie* (filmové záznamy), antropológiu senzuality (Plessner, *Antropologie der Sinne*), vizualizácie ako pomocné inštrumentárium pre muzeálne výstavy a pedagogický proces až po koncepty výtvarného umenia a ich vzťahy k literatúre (napríklad futurizmus a zaumnyj jazyk Potebnu, poetizmus a obrazové básne Teigeho, alebo Danteho teória obrazu z *Božskej komédie* a jej odozva v Giottovej tvorbe). V tejto štúdii sa obmedzím na jeden projekt z oblasti art-Net.

TEXT A NEW MEDIA ART

Preberanie tém z písaných textov nadobudlo v nových médiách špecifické dimenzie. Napríklad v publikácii *New Media Art*²⁵ je nadväzovanie zrejme len z pomenovania projektov P. Kaisra a S. Eshkara *Pedestrian*, inšpirovaných dielom E. Canettiho *Masa a moc* a J. Klimovova *Glasbead*, letmo nadväzujúci na *Hru so sklenými perlami* H. Hesseho.

Druhé nadväzovanie sa nepriamo týka rôznych typov textov (doklady, internetové stránky, web a pod.). Slová, fragmenty textu, texty nezávislé od ich obsahov sú v projektoch *New Media Art* predovšetkým materiálou bázou, nielen „napísanou“ v programovacom jazyku, ale aj invenčne spracovanou cez programy fungujúce v sieti/sieťach. Práve tie bývajú zdrojom a impulzom umeleckých koncepcií (*site-specific*).²⁶ Jeden z projektov, *Shredder*, sa zameriava na gesto tvorby umenia z textov-informácií, ktoré sprístupňujú a usporiadávajú internetové prehliadače.

Projekt *Shredder* Marka Napiera 1.0 (1999) sa začal roku 1998, teda v období, keď sa končila vojna počítačových firiem o zisky z inovovaných internetových prehliadačov. Umelecké projekty, ktoré vznikli na pozadí prehliadačov, patria k tzv. browser art. Hypertextový základ prehliadačov vyvolal na jednej strane nadšenie z ľahkej prístupnosti k rôznym dátam a možnostiam ich neobmedzeného šírenia, na druhej strane sa vnímali ako zdroj nadbytočných kvánt informácií, ktorých kvalita bola navyše občas neistá. Je zrejme, že predstava literárnych diel, ktoré by vznikali z technologickej mixáže prístupných fragmentov digitalizovaných diel svetového literárneho kánonu (známy projekt XANADU), musí pripadať zbytočná a nezaujímavá,²⁷ a na-

opak, predstava podobných diel ako príležitosti položiť základy literárnych hybridov, napríklad pôvodnej a prekladovej tvorby (vo význame *imitatio*), môže byť z hľadiska literárnej kreativity prínosná (nová dramatizácia troch diel Calderóna de la Barcu, dielo poľského básnika Jana Marka Rymkiewicza). Napokon postmoderná literatúra „cudzíe texty“ čiže citácie, parafrázy, palimpsesty, resp. intertextuálne nadväzovania s obľubou využíva. Jeden z poľských bádateľov „intertextuálnu poetiku“ povýšil na metódu skúmania literárnej reprezentácii všetkých skúseností súčasného človeka, vrátane tej s virtuálnou realitou.²⁸

M. Napier nevníma internetový prehliadač ako jednoduchý nástroj na získavanie a vedomostné využívanie/zneužívanie informácií. V jeho projekte nepôjde o diskurzívne, ale vizuálne spracovanie informácií, pre ktoré primárnym je zmysel zrakovej percepcie, „videnia“ siete. Tým sa provokatívne zapája do polemiky medzi postmodernými prívržencami okularocentrizmu a ich odporcami (okularofobikmi). Z východiskovej, tradíciou vyskúšanej pozície, v ktorej „velí obsah textu“, organizátorom významu projektu sa za účasti používateľa stáva (jeho) grafická podoba na obrazovke. Účasť používateľa na procese vytvárania obrazu z textu, ako ho naplánoval M. Napier, vypichuje genealógiu obrazu, vytvoreného akoby „zo všetkého“, ktorú tradičná ikonológia obchádza. Ako vraví Didi-Huberman, spôsob uchopenia pospletanej podstaty obrazu, plnej výrazných elementov, ktoré sa miešajú s neistými prvkami, alebo vizuálnych figúr premiešaných so stelesnenou myšlienkou/nápadom.²⁹ Je aj príležitosťou prehodnotiť predstavu siete ako odpadkového koša (tá predstava bola základom predchádzajúceho projektu Napiera: *Digital Land fill*), v ktorom nie je „nič“. Nemôže byť teda pre Napiera obraz ako artefakt „ani všetkým, ani ničím“?

Autora projektu *Shredder* zjavne oslovil internetový prístup k rôznym písomnostiam (časopisy, knihy a pod.) alebo ku katalógom v elektronickej, vizuálnej podobe na ploche počítačovej obrazovky, na ktorej boli text i obraz už „napísané/kódované“ (v jazyku HTML), a nie v tlačenej podobe (čo však odkaz k tlačeným písomnostiam nepopiera), a napokon aj ich priestorové usporiadanie na ploche obrazovky. V projekte *Shredder* sa zmena kódu HTML metaforicky nazýva skartovanie/ničenie, pretože funguje ako inštrukcia filtrovania, usporiadania textov v sieti ešte skôr, ako ich prehliadač „prečíta“ (čiže pred tým, než ich program nájde a sprístupní na obrazovke počítača). Napier si položil provokatívnu otázku: Prečo skartovať web? V projekte však nejde o znázorňovanie úskalí práce s webovými stránkami, ale o prehodnotenie diskurzívnej a figuratívnej funkcie písma, o kreatívny experimentálny proces „strihania“ digitálnej podoby textu (zmena kódu) a nasledovné digitálne skladanie vysvieteneho textu z metaforicky nastrihaných „kúskov“. Natíska sa tu analógia k literárnemu hypertextu Shelly Jacksona populárneho v polovici deväťdesiatych rokov minulého storočia *Patchwork Girl (on Modern Monster)*. Hlavný link základných častí príbehu rozprávania (*Phrenology* a *Body of text*) znie: strihanie (*hercut*). Strihanie a následné zošívanie sa týka grafického znázornenia ženskej postavy a „Tela textu“. V textových častiach rovnomeného bloku hypertextu narácia *Ich erzählung* raz patrí súčasnej žene, raz je personifikovaným textom, stotožňovaným s telom. Používateľ hypertextu musí podľahnúť analógii medzi zošívaním častí tela bábiky a intertextuálnym nadväzovaním textových fragmentov, medzi zošívaním plátnu, handrovej bábiky, teda

medzi vzkriesením z mŕtvych (telesná podoba) a spájaním častí tela. Navyše text je tu telom, telo zasa textom (intertextom).³⁰

Podobne, aktualizujúc metaforu telesnosti textu-informácie v počítačovom médiu, koncipuje svoj projekt M. Napier. Prechádzanie linkami možno začať len kliknutím na aktívny link: *Čo Shredder obedeje?* Metafora spracovania/trávenia textov personifikovaným Shredderom sa týka nielen tlačenej podoby textov, ale najmä textov v digitálnej podobe, ktorú v polovici osemdesiatych rokov Lyotard v súvislosti s umením nových médií nazval „nehmotnou“. A práve táto „nehmotná“ podoba textov je vystavená metaforickému rezaniu na úzke pásiky. Text, ktorý podlieha zmene (ako v tráviacom trakte), je na konci procesu spracovávania interaktívnym médiom, čiže sa dá perцепčne „vidieť“. No nielen ako plocha, ale skôr ako viacvrstevný povrch monitora (kontrast blikajúcich a stabilných súčastí „maľovaného“ obrazu). Proces „trávenia“, transkódovania informácií a jeho vizuálna podoba sa vzájomne prelínajú. Počiatková informácia zo siete sa tým v rukách autora projektu a interaktívneho používateľa hypertextového projektu stáva umením.³¹

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

Možno konštatovať, že naša súčasná ikonosféra je „popretkávaná problematickými obrazmi“ už nielen na princípe ojedinelých prípadov umeleckého experimentu, ale aj na princípe „každodenných zvyklostí“, ktoré sa následkom demokratizácie nových médií množia a zdokonaľujú. To, čo do ikonosféry však vnáša skutočne nové komplikácie, sú také „videné obrazy“, t. j. vizuálne syntézy, ktoré nevznikajú priamo cez stroje videnia, čiže za pomoci optických prístrojov nahrádzajúcich zrkovú perцепciu (napríklad fotografia), alebo vďaka prístrojom prenikajúcim k štruktúram

neviditeľným prostým okom (napríklad magnetická rezonancia), ale najmä „obrazy/vizualizácie“, ktoré buď znázorňujú matematické vzorce, alebo sú ich integrálnou súčasťou, súčasťou čistej logiky. Informácia, ktorá sa v interaktívnom výtvarnom hypertexte M. Napiera mení na grafický obraz, umenie, nadobúda totiž vo vizualizáciách výskumných projektov menej zreteľnú/jednoznačnú postupnosť a smer vzniku. „Obraz“ býva nielen grafickým znázornením bádateľského problému, ikonickou virtualizáciou matematických dát, bádateľských projektov, resp. procesov, ale predovšetkým je súčasťou informácie, ba informáciu spoluvytvára (napríklad fraktály ako problém matematickej kalkulácie, ako nástroj *virtual arts*).

SUMARIZÁCIA

Opatrný názor na možnosti otvárania/rekonštruovania hraníc odlišných druhov umenia nepochybne stále tkvie nielen v tradícii ortodoxného Lessingovho rozlišovania, ale aj v dualizme mysle a zmyslov, ako ho nastolil Descartes. Napokon aj miesto telesnosti bolo v európskej filozofickej tradícii umiestnené v hierarchii súcien na najnižšom stupni. Od Foucaultovej iniciatívy ponúknuť telesnosti vyšší epistemologický štatút je telesnosť pertraktovaná ako politická kategória. Z tohto pohľadu sa dostalo kritiky aj umenovede, resp. obave bádateľov z toho, že jej predmet sa rozplynie v sociálnych súvislostiach (Mukařovský). Na požiadavku postštrukturalistických bádateľov ponoriť predmety humanitných vied (v tom umenovedy) do súvislostí sociálnych aspektov (sietí) teoretici obrazu a koncepcie dejín umenia odpovedajú zavedením antropologickej perspektívy. Pre obraz je teda konštitutívna neprítomnosť tela (ako ju pertraktuje Belting v kontexte smrti) a pre dejiny umenia ako proces návratu percipovaných obrazov („Uplynulé“ v „Teraz“ u Didi-Hubermana).

Sémantické enklávy, slovné segmenty využívalo výtvarné umenie v snahe prekročiť svoje časové obmedzenia, ktoré literárnu tvorbu nesužovali. Jednako tvorcovia výtvarných avantgárd, siahajúcich po slovných segmentoch, túžili už po možnostiach filmu. Až digitálne textové médium však ponúklo nielen nástroj, aby sa realizovala radikálne estetická idea avantgardnej typografie, ktorá podľa L. Manovicha v deväťdesiatych rokoch minulého storočia predstavovala nielen štandardnú počítačovú technológiu,³² ale aj nástroj na spracovávanie dát, čo zasa dovolilo realizovať zámery konceptuálneho umenia (šesťdesiate roky). Ako sa ukázalo, slovné segmenty, „očistené“ od textových, jazykových atribútov, mohli poslúžiť chápaniu počítača a internetu ako textového média, ktoré namiesto sémantickej informácie vytvára umelecký (výtvarný) artefakt za účasti autora projektu a užívateľa internetu.³³ Avšak pre uvažovanie o intermediálnych vzťahoch textového a figuratívneho segmentu zo sémantického a významového, ako aj vizuálneho hľadiska sa javí zaujímavou ich korelácia na princípe ekfrázy a subverzívnej ekfrázy. Z nich totiž môžeme (?) usudzovať, že vizualizovanie čiže zviditeľňovanie „neviditeľného“ sa ako udalosť a proces komunikácie vzťahuje tak na jazykový, ako aj na zrakový kanál. V digitálnom médiu nepôjde len o vytváranie vizuálnej správy (U. Eco) pomocou „slabých“ čiže kontextuálnych (ikonických) kódov.³⁴ Aktívna účasť prijímateľa/používateľa primárne, alebo sekundárne na internetových projektoch/textoch (hypertextový projekt Shredder) núti zohľadniť aspekt interaktivity. Najmä vo význame komunikačného procesu, v ktorom sa

do popredia dostáva komunikačná kompetencia už na úrovni vyhľadávania, selektovania informácií, následne používania editorských možností plastického tvarovania textu a vizuálnych modifikácií digitálneho písania (*screen literacy*). Zdá sa však, že interaktivita i vizualita upozorňujú na špecifické črty digitálnych textov, ktoré treba skúmať nielen v kontexte literárnej, ale aj vizuálnej gramotnosti (*visual literacy*). Obidve vyžadujú pestovanie predstavivosti, invenčnosti, empatie, rôznych úrovní pamäti a napokon schopnosti konceptualizovať informácie v neobvyklých kontextoch. Vedecké poznatky týkajúce sa týchto ľudských aktivít empiricky skúmajú najmä kognitívne vedy. Z ich doterajších výsledkov možno konštatovať aj to, že ľudský mozog, zodpovedný za spracovávanie tak textových, ako aj vizuálnych informácií, „nerobí“ medzi nimi rozdiel. S týmto sa však literárnovedná a umenovedná tradícia vyrovnáva len pozvoľna.

POZNÁMKY

- ¹ Ako konštatuje J. Bakoš „dôraz, aký položil Gombrich na antropologický základ videnia umožňujúci mimesis, sa stal terčom kritiky. ... A tiež obraz, ktorý kritika pokladala za vizuálne imanentný, tvorený len v rámci percepčného poľa, na pozadí vnímania, vizuálneho poznania, optickej pravdy. Tento perceptualizmus znamená, podľa Brysona, vyhýbanie sa sociálnej povaha umenia... Namiesť to o percepcii treba teda v súvislosti s obrazmi hovoriť o „kódoch rozpoznávania“, ktoré sú sociálne konštruované. Uznanie obrazu za znak znamená, podľa Brysona, nielen akceptovať zobrazenie ako diskurz, ale i uznať moc za pole, v ktorom sa umelecké obrazy uskutočňujú“. Pozri BAKOŠ, J.: *Štyri trasy metodológie dejín umenia*. Bratislava: Veda, 2000, s. 309–310. ISBN 80-224-0601-5
- ² Bakoš píše: „V očiach postštrukturalistickej semiotiky predstavuje ikonológia hlavného reprezentanta akademického dejepisu umenia. Tomu možno vyčítať predovšetkým, že chápe obrazy iba ako dokumenty. Navyše pomocou archívnych metód sa obrazy na dokumenty aj snaží premeniť. Na adresu ikonológie sa potom namieta, že obrazy poníma iba ako niečo, čo možno čítať. Predpokladá pritom, že obrazy označujú vždy niečo verbálne. Ono čítanie potom chápe iba ako jednoduché dekodovanie emblémov a motívov.“ BAKOŠ, J.: Cit. d., s. 310.
- ³ KOSTYRKO, T.: *Sztuka współczesna w perspektywie estetyczno-filozoficznej*. Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Kultury, 1983. (www.Kultura.wspolczesna.pl/archiwum.php?id=36 pozerané 30. 9. 2009)
- ⁴ KLINKENBERG, J. M.: Vzťah medzi textom a obrazom. Pokus o systematizáciu, In: *Slovak Review*, roč. 17, 2008, č. 2, s. 7.
- ⁵ GROCHOWSKI, G.: O literackich uzyciach znakow ikonicznych. In: *Teksty drugie*, roč. 111, 2006, č. 4.
- ⁶ GWOZDZ, A.: <http://csw.art.pl/konwersatorium/gwozdz.htm>. Pozerané 10. 1. 2010.
- ⁷ BELTING, H.: *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*. Krakow: Universitas, 2007, s. 230.
- ⁸ Ako začiatok umenovedy uvádza Belting, poznámky na okraj *Božskej komédie*, koncipované ako reflektovanie teórie obrazu Danteho. In: BELTING, H.: Cit. d.
- ⁹ ONG, J. W.: *Technologizace slova. Mluvená a psaná řeč*. Praha: Karolinum, 2006.
- ¹⁰ V tejto súvislosti pozri napr. KORDYS, J.: *Pocalunek Judasza*. In: *Teksty Drugie*, s. 62.
- ¹¹ WALLIS, M.: *Znaki i sztuki. Pisma semiotyczne*. Warszawa: PIW, 1983, s. 191.
- ¹² Tamže, s. 207.
- ¹³ Bryson vyčleňuje diskurzívne a figuratívne zložky obrazu. Toto rozlíšenie umožňuje skúmať aspekty naratívности výtvarného umenia. V tejto súvislosti pozri napr. AICHELE, Porter K.: *Paul Klee's Pictorial Writing*. Cambridge University Press, 2002. <http://assets.cambridge.org>: pozerané september 2009. Pozri tiež DE RYNCK, P.: *Jak czytać malarstwo. Rozwiązywanie zagadek, rozumienie i smakowanie dzieł dawnych mistrzów*. Krakow: Universitas, 2009. Por. tiež Jon Thompson: *Jak czytać malarstwo współczesne*. Krakow: Universitas, 2009.
- ¹⁴ Janská, L.: *Mezi textem a obrazem. Text a grafém v evropském a českém malířství 1919–1930*. Praha: Mladá fronta, 2007.

- ¹⁵ Tamže, s. 132.
- ¹⁶ WITOSZ, B.: Ekfrazza w tekście użytkowym – w perspektywie genologicznej i dyskursywnej. In: *Teksty Drugie*, roč. 115, 2009, č. 1–2.
- ¹⁷ Pozri napr. Wiesław Juszcak: Ekfrazza imaginacyjna: eidolon Heleny cz. I. (http://www.gnosis.art.pl/e_gnosis/aurea_catena_gnosis/juszcak_eidolon_heleny01.htm)
- ¹⁸ V súvislosti s polemikami vedenými na túto tému pozri MITCHELL, W. J. T. Showing Seeing. A critique of visual culture., In: MIRZOEFF, N. (ed.): *Visual Culture Reader*. London – New York: Routledge, 2002; BREDEKAMP, H.: Drehmomente – Merkmale und Ansprüche des „iconic turn“. In: MAAR, Ch., BURDA, H.: *Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder*. Köln am Rhein: DuMont, 2004.
- ¹⁹ Žáner nie je veľmi frekventovaný, napríklad v poľskej literatúre sú známe ekfrázy W. Szymborskej, Grochowiaka.
- ²⁰ BAKOŠ, J.: Cit. d., s. 321
- ²¹ Tamže.
- ²² Zdá sa však, že problematika vizuálnej syntaxe je zatiaľ prínosnejšia pre prakticky zamerané bádanie vizuálnej gramotnosti než pre stanovenie princípov koincidencie jazyka a obrazu či vnášanie zmiernu medzi bádateľské metódy. V tejto súvislosti pozri napr. DIMOPOULOS, K., KOULALIDIS, V., SKLAVENITI, S.: Towards an Analysis of Visual Images in School Science Textbooks and Press Articles about Science and Technology. Pozerané 1. 5. 2010. http://www.upf.edu/pctacademy/_docs/Visual_RISE1.PDF; KRESS, G., van LEEUWEN, T.: *Reading images: The grammar of the visual design*. London and New York: Routledge, 1996; MESSARIS, P.: *Visual 'literacy': Image, mind and reality*. Oxford: UK, West-View Press, 1994; TRUMBO, J.: Visual literacy and science communication. In: *Science Communication*, 20, 1999, č. 4, s. 409–425.
- ²³ BALCERZAN, E.: Widzialne i niewidzialne w sztuce slowa. In: *Teksty Drugie*, roč. 115, 2009, č. 1–2.
- ²⁴ Pozri BOLECKI, W.: Wizulanosci. In: *Teksty Drugie*, roč. 115, 2009, č. 1–2, s. 8–10. „Vizualizácia“, ako je známa z Ingardenovej fenomenologickej koncepcie literárneho diela, sa týka len predstáv čitateľa v procese čítania, poškrvrneného „miestami nedourčenosti“, zobrazeného, a teda predstavovaného v diele sveta.
- ²⁵ TRIBE, M., REENA, J. (eds.): *New Media Art*. Köln am Rhein: Taschen GmbH, 2006.
- ²⁶ Porovnaj BERRY, J.: www.meta.com/look/mfiles/josiethesis.htm.
- ²⁷ <http://www.digitalathena.com/kevin-kellys-vision-of-screen-literacy.html>
- ²⁸ NYCZ, R.: Poetyka intertekstualna: tradycje i perspektywy. In: MARKOWSKI, M. P., NYCZ, R. (eds.): *Kulturowa teoria literatury*. Krakow: Universitas, 2006, s. 174.
- ²⁹ DIDI-HUBERMAN, G.: *Obrazy mimo wszystko* (Images in Spite of All). Krakow, 2008.
- ³⁰ „... ide tu o telo: 1. ‚prerozprávané‘, 2. ‚rozprávané‘ – teda o metafory telesnosti..., ktoré sémantický ‚záber‘ telesnosti využívajú aj pre to, čo nie je telesné (napríklad ohydnosť tela, hybridnosť vo význame jazykových chýb, nepodarených výtvorov reči, nepodarenej kompozície)“ In: Lebkowska, M.: *Literatura a empatia*. Warszawa: PWN, s. 156–159.
- ³¹ <http://www.potatoland.org/shredder/shredder.html>
- ³² MANOVICH, L.: Awangarda jako softver. In: *Kwartalnik Filmowy*, 2001, č. 35–36, s. 330.
- ³³ Z dôvodu prenášaniu túžob avantgardných tvorcov do počítača, čiže opätovné používanie spôsobov vypovedania o svete, ktoré nie je nové, vníma Manovich toto médium ako postmédium, metamédium. Pozri Manovich, L.: Awangarda jako softver. Cit. d., s. 330.
- ³⁴ BAKOŠ, J.: Cit. d., s. 316–318.

PATHS OF THE TEXT: FROM INTERMEDIALITY TO VISUALITY

Ekphrasis. Textuality. Visuality. Hypertext. Intermediality. Text. Literacy. Art-Net

It seems possible to problematize the opinions of sceptics, who argue that a border persists between the textual and the visual in the new hypertext art. This critical position results not only from the empirical experience of a perceptive user of hypertext, but also from the need to promptly and at least partially address the problem of interpretation of textual and visual segments of literary projects received in an electronic environment without the authority of the traditional dichotomy between the textual and the visual. It seems problematic to ask whether the reader/user perceives textual segments in the new digital medium according to the conventions received from the culture of printed text and the visual segments according to the tradition of visual art, or differently. We could ask whether there exists an assumption according to which a reflective user could achieve “high focus” on perceived textual and visual segments. Our working explanation of “high focus” is based on the idea that “high focus” results from the cooperation of information received at the same time by verbal and visual information channels. This information is consequently contextualized, i.e., re-conceptualized.

The author demonstrates the phenomenon of “high focus” in fine art in the context of “ekphrasis” and “subversive ekphrasis” in the work with “semantic enclave” (*Snežna sova* by Purkyně) by building on the project *Shredder* by M. Napier.

The analysis confirms the argument by Didi-Huberman that visuality is a phenomenon that complicates the epistemological status of an image.

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