

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Katedra elektronické kultury a sémiotiky

Bc. Alexandra Benická

Živé obrazy VJingu

Diplomová práce

vedúca práce: M. A. Kateřina Krtilová

Praha 2011

Prehlásenie

Prehlasujem, že som predkladanú prácu spracovala samostatne a použila som len uvedené pramene a literatúru. Súčasne dávam dovoľenie k tomu, aby táto práca bola prístupná v príslušnej knižnici UK a prostredníctvom elektronickej databázy vysokoškolských kvalifikačných prác v depozitári Karlovej Univerzity a používaná k študijným účelom v súlade s autorským právom.

V Prahe dňa

Alexandra Benická

Pod'akovanie

Na tomto mieste by som chcela poďakovať Kateřine Krtilovej, ktorá mi láskavo poskytla odbornú pomoc a zázemie pre vznik predloženej práce a tiež možnosť navštíviť ju vo Weimare v IKKM (Internationales Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie), kde som v rámci „Mentorenprogramm“ mohla svoj vedecký zámer konzultovať s Erichom Hörlom, ktorému patrí tiež moje veľké poďakovanie. Hlavne však za to, že je mojím mentorom a jeho prednášky v Bochume, ktoré mi pomohli pochopiť smer, ktorým sa uberá filozofia médií a jej relevanciu pre mnohé súčasné otázky, vyvolané technologickým vývojom.

Obsah

Abstrakt.....	4
Úvod.....	6
Čo je VJing, kto je VJ?.....	10
Pôvod VJingu.....	15
Projektovaný obraz.....	19
Ázijské tieňové divadlo.....	19
Camera obscura, Laterna magica.....	21
Phantasmagoria.....	22
Panoráma, Dioráma.....	24
Daguerrotyp.....	26
Kinematograf.....	28
Vizuálna hudba /Lumia.....	29
Video art/ Expanded cinema.....	32
Elektronická hudba.....	35
Elektronická hudba a rytmus.....	38
Djská kultúra.....	42
Synestézia.....	43
Heteroestézia.....	46
Definície.....	49
Homöotechnika.....	50
Performativita a medialita.....	52
Medialita a „nezobraziteľnosť“.....	60
Umenie ako gesto.....	66
Performatívny rozmer gesta.....	69
Performatívny model gesta Viléma Flussera.....	71
Záver.....	78
Použitá literatúra.....	80

Abstrakt

Benická, Alexandra: *Živé obrazy VJingu*. Praha: Univerzita Karlova, Fakulta humanitních studií, Katedra elektronické kultúry a sémiotiky, 2011, 80 s., Konzultantka M.A. Kateřina Krtilová.

Predmetom diplomovej práce *Živé obrazy VJingu* je estetická činnosť, založená na vizuálnej projekcii a práci s novými médiami v reálnom čase, zvaná VJing, či obecnjšie „živé audiovizuálne predstavenie“, keďže zvyčajne tieto performancie dopĺňajú auditívne udalosti alebo naopak, sú hudbou dopĺňované. Prvá časť práce sleduje pôvod VJingu z troch pozícií, teda historický vývoj projektovaného obrazu, historický vývoj elektronickej hudby a historický vývoj diskurzu synestézie ako princípu, ktorý spája vo vnímaní odlišné zmyslové vnemy naraz. Druhá časť práce predstavuje filozofickú perspektívu a vymedzuje pojmy, pomocou ktorých sa dajú uchopiť tendencie vo vývoji súčasného umenia nových médií, a to predovšetkým po vzore nemeckej filozofie médií, pričom určujúce sú tu pojmy ako homöotechnika, performativita, medialita a gesto. Výsledkom práce je zistenie, že nie filozofia médií je prínosom pre textuálne a reflexívne obrysy VJingu, ale práve naopak, VJing ako umelecká činnosť je prínosom k definovaniu filozofie médií, ktorá zdá sa, že sa formuje spolu s tým, ako sa formujú nové médiá a experimentujúce umenie, skúmajúce ich radikálne možnosti.

Kľúčové slová

VJing, umenie nových médií, akčné umenie, živé audiovizuálne predstavenie, projektovaný obraz, ázijské tieňové divadlo, camera obscura, laterna magica, panoráma, dioráma, daguerrotyp, kinematograf, vizuálna hudba, video art, synestézia, elektronicná hudba, rytmus, djská kultúra, homöotechnika, performativita, medialita, gesto

Abstract

The subject of the thesis *Live images of VJing* is an aesthetic activity, based on visual projections and on work with new media in real-time, known as VJing, or more generally "live audiovisual performance". As these performances usually complement auditory events or are supplemented by music. The first part follows the origins of VJing out of three angles: First the historical development of projected image, electronic music and the discourse of synaesthesia principle as an principle joining different sensory perceptions into one. Second part of this thesis is introducing an philosophical perspective and it's defining terms, through which can be glimpsed the tendencies in the development of contemporary art of new media, particularly following the example of the German new-media philosophy with terms like homöotechnik, performativity, mediality and gesture. The outcome of this thesis is the finding, that it's not the media-philosophy bringing the textures and shapes to VJing, but the opposite - VJing as an art form is a valuable contribution to defining of the media-philosophy, which seem to be forming along with the new media itself and with the experimental arts exploring it's radical possibilities.

Keywords

VJing, new media art, performance art, live audiovisual performance, projected image, asian shadow theatre, camera obscura, laterna magica, panorama, diorama, daguerrotyp, kinematograph, visual music, video art, synesthesia, electronic music, dj culture, homöotechnique, performativity, mediality, gesture

Úvod

„Sloboda je stratégia, ako podriadiť náhodu a nutnosť ľudskému zámeru.

Sloboda je hra proti a s aparátom“ (Vilém Flusser)

Zámerom práce je priblížiť VJing¹ ako novú estetickú formu, ktorá odráža technicko-mediálny vývoj a v tomto kontexte otvára nové dimenzie umeleckej reprezentácie a imaginácie. Rýchly rozvoj nových technológií nenechal na seba dlho čakať, odpoveď zo strán súčasného umenia a umelecké činnosti využívajúce schopnosti nových technológií a médií zaplňajú priestory verejné či akademické, priestory galérií či múzeí. Napríklad pred tromi mesiacmi, presne 6. júna 2011, mohli ľudia, čo sa ocitli po zotmení v Prahe na námestí Jiřího z Poděbrad, zahliadnuť zažiť jeho dominantu, kostol Najsvätejšieho srdca Pána (dielo od slovinského architekta Josipa Palečnika) ako žijúce a ohromujúce umelecké dielo. Náhodou som sa tam ocitla a samozrejme som si s úžasom pomyslela, že toto sú tie živé obrazy. Zmrazené spomienky nám poskytujú aspoň fotografie, aspoň máme za pár rokov pomocou farebných papierov (a dnes už zväčša pomocou obrazoviek všetkých druhov a foriem) na čo spomínať. Okamžitosť silného pocitu sa zdá, že v pamäti zanecháva stopy ako stopy v piesku, čím hlbšia šľapaj, tým dlhšie ostane otláčená. V sémiotike tieto stopy nazývame indexami.



¹ vyslovuje sa [vídžejing]

Živé audiovizuálne predstavenie- Mapping by Phase s názvom Illumi_nation

Keďže si táto práca kladie nárok byť filozofická, spýtajme sa najprv, čo to filozofia vlastne je. Podľa Deleuza a Guattariho je filozof priateľom pojmu, je mocný pojmu. „To znamená, že filozofia nie je proste len umením formovania, vynaliezania, či vyrábania pojmov, pretože pojmy nie sú nutne formy, nálezy či výrobky. Prísnejšie vzaté: filozofia je disciplína, ktorá spočíva v *tvorení* pojmov. Bol by teda priateľ priateľom svojich vlastných výtvorov? Alebo pojem v akte odkazuje k jednote tvorcu a jeho dvojníka k potencii priateľa? Predmetom filozofie je tvorenie stále nových pojmov. Práve preto, že pojem má byť tvorený, ukazuje k filozofovi, ako k tomu, kto ho má v potencii, či je pojmu mocný a má túto kompetenciu. Nedá sa namietnuť, že tvorenie sa týka skôr zmyslových vecí a umenia, pretože umenie dáva existenciu duchovným entitám a pretože filozofické pojmy sú taktiež „sensibilia“. Vedy, umenie a filozofia sú totiž rovnako tvorčie, aj keď pojmy v prísnom slova zmysle môže tvoriť len filozofia. Pojmy na nás nečakajú ako niečo hotové, tak ako nebeské telesá. Pojmy žiadne nebo nemajú. Musia byť vynájdené, vyrobené, či skôr stvorené a bez signatúry tých, ktorí ich tvoria, by neboli ničím. Nietzsche vymedzil úlohu filozofie, keď napísal: „filozofovia nesmú len prijímať dané pojmy a len ich triediť a vyjasňovať, ale musia na nich pracovať a tvoriť ich, predkladať ich a zjednávať im presvedčivosť. Doposiaľ sme všeobecne dôverovali svojim pojmom ako nejakému zázračnému daru z práve tak zázračného sveta.“ [...] V súlade s Nietzscheho výrokom totiž cez pojmy nepoznáte nič, pokiaľ ste ich napred nestvorili, teda neustavili v názore, ktorý je im vlastný, a to je pole, rovina, pôda, ktorá nie je to isté čo tieto pojmy, ale poskytuje útočisko ich semenám i osobám, ktoré ich pestujú. Konštruktivizmus si žiada, aby sa všetko tvorenie odohrávalo v rovine, ktorá mu poskytuje autonómnou existenciu. Tvoriť pojmy znamená prinajmenšom niečo konať. A tým sa mení aj otázka použiteľnosti a užitočnosti filozofie, dokonca aj jej škodlivosti (komu škodí?).“²

Môžeme teda povedať, že metódou filozofie je *tvorba pojmov*. V predloženom kontexte tak ako VJ tvorí svoj vizuálny materiál, tak filozof tvorí svoj pojmový materiál- hľadajú, nachádzajú, nenachádzajú, triedia, mixujú, otáčajú, prekladajú, strihajú, skracujú, naťahujú, rytmizujú, vyhadzujú, dopĺňujú atď. Rozdiel nie je ani len v tom, že to, čo kto robí, s čím to robí. VJ môže pracovať s obrazmi aj slovami a filozof

²Deleuze, Gilles/Guattari, Félix.: *Co je filozofie?* Oikoymenh, Praha 2001. str. 10-12

môže pracovať zo slovami aj s obrazmi. Rozdiel je len vo výsledku a jeho kódovania, nie v tom, čo vidíme, ale ako to vidíme.

Ako sa dá teda filozoficky nahliadnuť na estetickú skúsenosť zvanú VJing? A dá sa to vôbec? Ak nám toto stačí ako hypotéza, tak nasledujúci text je pokusom o jej vyjadrenie.

Charles Sanders Peirce, ktorý vybuďoval vo svojej špekulatívnej gramatike (*grammatica speculativa*) filozofický základ obecnej teórie znakov, prišiel aj s potrebou ujasniť a upresniť logiku vedeckého uvažovania a rozhodovania. Podľa Peirca je treba pri vedeckom uvažovaní analyzovať jednak problematiku formovania vedeckých poznatkov a presvedčení, jednak problematiku spoľahlivosti a opodstatnenosti poznatkov. U Peirca sú metódy skúmania podskupinami argumentov a okrem indukcie a dedukcie hovorí Peirce o abdukcii (výraz *abdukcija* Peirce rôznymi spôsobmi nahradzoval, užíva tiež výrazy ako *retrodukcija* či *hypotéza*). Podľa najprecíznejšej Peircovej formulácie sa abdukciou rozumie metóda tvorenia obecnej predikcie bez pozitívnej istoty, že predikcia bude úspešná, či už vo zvláštnom prípade, alebo obvykle, pričom oprávnenie tejto metódy spočíva v tom, že je to jediná možnosť, ako racionálne riadiť naše budúce chovanie a že indukcia z minulej skúsenosti v nás vzbudzuje nádej, že predikcia bude úspešná aj v budúcnosti. Abdukciju charakterizuje teda ako provizórne prijatie hypotézy a to z toho dôvodu, že každý dôsledok môže byť experimentálne verifikovaný. Výsledkom abdukcije tak môže byť aj nezhoda s faktami, ktoré sú podrobené skúmaniu podľa vopred stanovenej hypotézy.³

Cesta vyjadrenia hypotézy o spojitosti VJingu a filozofie začína v dejinách. Kľúčovou zložkou VJingu sú nové technológie projektovaného obrazu a jeho vzťah k elektronickej hudbe a tým k rytmu, pozrime sa teda, na hlbšie uchopenie podstaty VJingu, na pôvod projektovaného obrazu a elektronickej hudby. VJing ako živá audiovizuálna performancia má rytmický základ a tento vzťah dopĺňovania nachádza svoje naplnenie v ideálnom prípade v synestetických skúsenostiach. Dejiny diskurzu synestézie ukazujú, že pokusy o sprístupnenie synestézie sprevádzajú celé experimentujúce umenie a jeho autorstvo.

³Palek, Bohumil: *Sémiotika*. Karolinum. Praha 1997. Str. 22-23.

Experimentujúca má byť aj filozofia a ak má obstať vo svojej úlohe, musí na báze svojich tvrdení tvoriť tvrdenia nové, doplnujúce či naopak vylučujúce. Homöotechnika je reagujúci koncept voči technologickému pokroku, predpokladajúci otvorenosť človeka, teda „tvorenie vedenia z vedenia“. Performativita a medialita je koncept doplnujúci a zároveň vylučujúci to, ako bola videná performativita vo filozofii jazyka, teda na základe „otvorenosti“ a „vedenia z vedenia“ je usmernený vzťah, ktorý performativitu umožňuje ukotviť v skúsenosti, a to k jej medialite. Performativita tu nezostáva naďalej výhradne atribútom užívania znakov, ale uchopuje dimenziu všetkých kultúrnych praktík a to vo vzťahu nápätia medzi udalosťou a jej vnímaním, ktorý práve prekračuje symbolicitu a jej výrazové vlastnosti. Tým sa dostávame k jadrú perspektívy pojednania, čím je filozofia médií, v našom prípade je však presnejšia „negatívna teória médií“ po vzore nemeckej filozofie médií, kde vychádza na povrch spojenie filozofie médií a experimentujúceho umenia. Otvorenosť človeka je bytostne aj telesne vyjadrená v geste a je zaujímavé sledovať, ako sa prejavuje performativita tam, kde umenie je gestom, či ako uvidíme u Flussera, tam, kde filozofovanie je gestom.

1. Čo je VJing, kto je VJ?

Umenie nových médií (New media art) je najnovším prírastkom mnohých umeleckých škôl. Pod týmto názvom rozumieme dnes už veľmi široký žáner, ktorý zahŕňa v sebe viacero podoblastí, ako je digitálne umenie, internetové umenie, virtuálne umenie, interaktívne umenie, umenie biotechnológií a počítačových robotík, atď. Dá sa však viesť určitá spájajúca línia, ktorá rysuje odlišenie umenia nových médií od tradičných výtvarných umení: komplexné spôsoby realizácie, siahajúce od interaktívnych inštalácií k živým audiovizuálnym predstaveniam. Záujem o médium a s tým spojený spôsob interakcie medzi umelcom a divákom špecifikuje kľúčovú zložku umenia nových médií.⁴

Záujem o médium ako o kľúčovú zložku diela však má oveľa hlbšie korene, siahajúce ďaleko na východ. Slovo „performing arts“ sa v anglickom jazyku objavilo začiatkom 17. storočia ako popisujúce umenie, odlišné od plastických umení⁵, nakoľko je to umelcove telo, tvár, či jeho prítomnosť ako médium, neskôr spolu s rôznymi materiálmi ako svetlo, látka, hlina, železo či farba, ktoré môžu byť modelované či transformované do fyzického umeleckého objektu.⁶ Akčné umenie či „performance art“ je novší termín, spájaný predovšetkým s tradíciou postmodernej západnej kultúry a s odkazmi dadaistov, symbolistov, futuristov a surrealistov. Je to performancia prezentovaná publiku, ktorá je svojimi prvkami interdisciplinárna. Performancia môže byť inscenovaná či neinscenovaná, náhodná či pozorne zorganizovaná, na živo či sprostredkované, s alebo bez participácie publika, za účasti performeru či bez neho. Môže to byť v podstate hocijaká situácia, zahŕňajúca štyri základné elementy: čas, priestor, performerova prezencia fyzicky alebo mediálne, vzťah medzi performerom a publikom. Ideálom je vytvorenie momentálneho autentického zážitku pre performeru a publikum v udalosti, ktorá je svojím spôsobom jedinečná. Performancia tak vyzýva tradičné umelecké formy a kultúrne normy.⁷

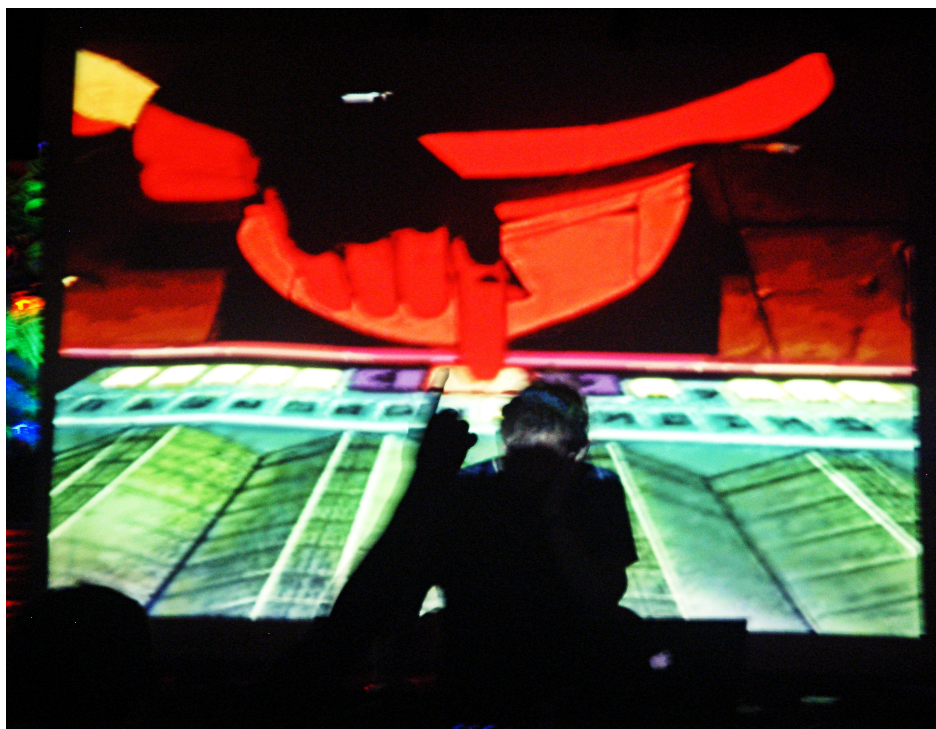
⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/New_media_art

⁵ Plastické umenie sa týka fyzickej manipulácie plastického média ako napr. sochárstvo.

⁶ S používaním technológie ako média sa z fyzického stal technický umelecký objekt...

⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Performance_art

Technológia nás učí o vzťahu VJa, jeho prístupe a výsledku. Technológia použitá VJom (či je to software, hardware, počítačová technológia a iné) vychádza z jeho osobného a profesionálneho pozadia. Zázemie, z ktorého VJ pochádza, je široké a zasahuje do mnohých oblastí života. VJing na plný úväzok je raritou. VJ, keď „nevjuje“, môže byť scenáristom, animátorom, grafickým dizajnérom, internetovým umelcom, spisovateľom, hudobníkom, programátorom a mnoho ďalších. Takéto pozadie vytvára vzťah medzi oblasťami práce, ktoré nás informujú o performérovej použitej metodológii, technológii a záverečnom výsledku.



Cross Club Praha, jun 2010, DJ Phon.o a VJ Screen Saver

Pôvod VJingu je možné nájsť v klubovej scéne koncom 70. rokov 20.stor., kde bol tento termín zavedený skupinou umelcov okolo Peppermint Lounge, slávnom tanečnom klube v New Yorku. Performéri sa tým chceli odlíšiť od „fádnych“ video artistov, ktorí boli súčasťou umeleckej a kultúrnej scény v New Yorku. Slovo VJing ako manipulácia a selekcia vizuálnych materiálov z rôznych zdrojov, je odvodené od slova DJing ako manipulácia a selekcia audio nahrávok. Na prvý pohľad vyzerá činnosť VJa podobne ako činnosť video artistu. Používa podobné vybavenie, má podobnú estetiku. Avšak na rozdiel od väčšiny umelcov video artu pracuje VJ hlavne „na živo“. S tohto dôvodu je

VJing spájaný hlavne s akčným umením (performance art), keďže kladie dôraz na živú kreáciu zážitku aktivovaním rôznych zmyslov naraz.⁸

Narastajúca diverzita umeleckých činností, skúmajúcich možnosti nových médií, v súčasnej dobe vyvoláva mnohé otázky po trajektórii, ktorú tieto praktiky naberajú. Potreba filozofickej perspektívy, ktorá by analyzovala a formovala možnosti spojené s umeleckými činnosťami, ako je práca s novými médiami v reálnom čase (realtime media produce), je v posledných rokoch hlavnou témou seminárov a festivalov, venovaných novým médiám. Seminára *Narrative Lab* a *AVIT 2003-05* dali podnet k vzniku projektu *VJ Theory* (www.vjtheory.net), založenom na spolupráci mladých umelcov a teoretikov nových médií. Cieľom bolo popísať VJing ako novú umeleckú činnosť a zasadiť ju do žánru „živé audiovizuálne predstavenie“ (realtime audiovisual performance). Výstupom bol v roku 2008 publikovaný text *Vjam Theory, Collective Writings on Realtime Visual Performance*⁹. Spolupráca zúčastnených bola uskutočnená pomocou internetových stránok projektu, kde bol po dobu jeho trvania otvorený blog na diskusiu po otázkach a možnostiach, ktoré sprevádza práca s „realtime media“.

Pokračovaním bol text *Vjing, by 375 Wikipedians*. Ide o tlačенú verziu textov, ktoré vznikli v rámci workshopu *wiki-sprint* (www.wiki-sprint.ch), ktorý sa uskutočnil 6-13.5.2010 na *Mapping festival* v Ženeve Ana Carvalho, vizuálna umelkyňa, performérka, akademička, webová dizajnérka a okrem toho spoluautorka oboch projektov, predstavuje v úvode textu projekt *wiki-sprint* nasledovne: toto intenzívne písanie je zamerané na manažment kolektívneho vedenia a písania na tému „realtime visual performance“. Vzniklo zo stretnutia ľudí z odboru, bolo zamerané na vytvorenie stabilnej deskripcie a definície VJingu ako umeleckej techniky a viedlo k jednému konkrétnemu výsledku: k vytvoreniu Wikipédia stránky pre VJing. Účastníci tohto týždňa dlhého maratónu písania prichádzali do Ženevy z rôznych miest ako Brighton, Porto, Saskatchewan, Maine a participovali online z rôznych ďalších miest: Singapore, Praha, San Francisco a New York.¹⁰

⁸ Dekker, Anette : *Synaesthetic Performance in the Club Scene*. Computational Semiotics: Cosign 2003, Str. 1

⁹ *VJam Theory: Collective Writings on Realtime Visual Performance*. Realtime books, Falmouth 2008.

¹⁰ By 375 Wikipedians: *Vjing*. Greyscale Publishing: Online 2010, viz.

http://www.lulu.com/items/volume_68/9171000/9171355/6/print/VJing_by_375_Wikipedians.pdf

VJing je tu situovaný na miesto prieniku medzi disciplínami a zatiaľ neklasifikovaným vedením, takto pojatý je VJing prinajmenšom interdisciplinaritou.¹¹ V základoch jeho definície je obsiahnutá kombinácia s umeleckým vyjadrením cez zvuky- príklady živých vizuálnych manipulácií za sprievodu ticha sú výnimočné. VJské praktiky majú povahu spolupráce zväčša s hudobníkmi, zvukovými inžiniermi a DJmi.¹²

Vzájomný vzťah VJa s technológiou, ktorá umožňuje vizuálnu manipuláciu v reálnom čase, je veľmi blízky. Predchodcovia VJských technológií, napríklad „colour organs“, boli technologické experimenty s auditívnou a vizuálnou percepciou. Technológia nie je len v tesnom vzťahu s performatívnym činom, zakladá aj komunikačné kanály a tým možnosť ďalšieho vývoja v súvisiacich oblastiach. Čo definuje a mení praktiky, súvisiace s manipuláciou vizuálnych materiálov v ich historickom vývoji? Aká je úloha súčasných technológií a spôsobu, akým sú použité v definovaní estetiky? Bolo by možné rozvrhnúť celý úsek v histórii technológií, založených na rozvoji abstraktnej vizuálnej manipulácie? Aký má vplyv kombinácia mobilných technológií, webových sociálnych sietí a životného štýlu, sústredeného okolo digitálnych technológií na individuálnu a kolektívnu identitu?¹³

Od okamihu, kedy VJi začali na živé predstavenia používať vlastný originálny vizuálny materiál, začala táto manipulácia „v reálnom čase“ žiadať svoje vlastné teritórium v oblasti umeleckých činností. Odvtedy prichádza zmena: od udalostí, zameraných na hudbu, kde malo vizuálne spracovanie zväčša len vedľajšiu úlohu, smerom k udalostiam, kde je dôležitosť oboch zložiek zdieľaná. To implikuje ďalšie zmeny: formovanie tímov, práca na koncepte projektu, väčšia dôležitosť kreatívneho procesu a pozornosť venovaná obsahu. Performatívny moment je unikátny a zároveň vytvorený nekonečným opakovaním. Spätné používanie materiálu z predchádzajúcich perfromancii či filmov vytvára dáta k tvorbe remixu a zakladá tým spojenie s minulosťou, čím sa ustanovuje tá jedinečná kombinácia, zažitá pri každom okamihu predstavenia. V tomto vzťahu medzi jedinečnosťou a opakovaním, aký je význam

¹¹Interdisciplinaritou autori textu myslia artikuláciu disciplín vedenia do recipročného medzi-vzťahu (inter-relationship). V zmysle prístupu je intercisciplinarita kuriozitou- myseľ otvorená kolaborácii, kooperácii a komunite.

¹²By 375 Wikipedians: *Vjing*. Greyscale Publishing: Online 2010, Str.14

¹³Tamtiež str. 15

okamžiku, toho „teraz“, ako bodu v čase medzi minulosťou a budúcnosťou? Ako môže byť tento tok repetícií, konštituujujúci jedinečnosť, popísaný v abstraktných formách?¹⁴

Vizuálna performancia je potencionálne aktom guerrilla¹⁵ v jej pominuteľnom uchopení priestoru. Vizuálne projekcie majú moc zmeniť zjav napr. malej čiernej uličky cez tvary, pohyb a farby. Táto zmena, umožňovaná projekciou, možná vo vnútri aj vonku, je porovnateľná s *Happeningami* v 60. rokoch¹⁶ v ich sile zmeniť každodenný život. Pomocou týchto momentálnych akcií sa každodennosť stáva oslavou a umenie sa deje všade. Kluby, ulice, cirkusové stany, obývačky, kancelárie, bary a reštaurácie, podzemné parkoviská, a aj internet, všetky tieto priestory už boli privlastnené VJingom. Odkedy je priestor flexibilný, vizuálne performancie definujú svoje vlastné teritórium v priebehu momentálnej okupácie.¹⁷

Iné projekty predtým a *wiki-sprint* predovšetkým ukazujú, že konceptuálny a teoretický prístup a tým abstraktné porozumenie VJingu boli vytvorené z vnútra, z pohľadu vykonávateľa. Táto vnútorná perspektíva si všíma nuansy a detaily. Ako tento pohľad ovplyvňuje spôsob, akým VJing naberá textuálne a reflektívne obrysy? Z vonkajšieho pohľadu a s väčším odstupom by nabral všeobecnejší prístup možno ešte viac abstraktnejší tvar. Ako iný by bol pohľad vizuálneho performéra na inú disciplínu, popisujú ju z odlišnej pozície?¹⁸

Záveru vyplývajúce z debát na tému „živé predstavenie“ (realtime performance) môžu byť rôznorodé, od textu k vizuálnym formám a performatívnym aktom. Výsledok *wiki-sprintu* o VJingu je prchavý ako živé predstavenie: Wikipedia je editovateľná, stránky o VJingu sa menia spolu s tým, ako sa bude táto činnosť vyvíjať, možno smerom k budúcemu posunu, ktorý zmení jej definíciu smerom k niečomu inému, novej momentálnej činnosti.¹⁹

¹⁴Tamtiež str.16

¹⁵ v preklade „partyzánsky boj“, ktorý je obsiahnutý aj v koreňoch Street artu, spája toto „pouličné umenie“ s VJingom. Performativita je spojúcim prvkom týchto umeleckých činností.

¹⁶Happening je predstavenie, udalosť alebo situácia považovaná za umenie a zvyčajne sa toto umenie nazýva akčné umenie (performance art). Happenings sa môžu uskutočniť všade (suterény, štúdiá, galérie, ulice a verejné priestory atď.) a sú často multidisciplinárne, s ne-lineárnym príbehom na základe aktívnej participácie obecnstva.

¹⁷Tamtiež str.17

¹⁸Tamtiež str. 17

¹⁹Tamtiež str. 18

2. Pôvod VJingu

Technologickým rozvojom sprostredkovaný jednoduchší prístup k novým a rôznym médiám ovplyvnil vytváranie, vnímanie a distribúciu umenia. Nové diela začali byť možné vďaka novým technickým vynálezom. Rôzne prostredia boli vytvorené skrz nové interpretácie svetla, obrazu, zvuku a pohybu. Cez komunikačné technológie ľudia začali komunikovať jednoduchšie, vyjadrovanie a výmena názorov obsiahli širšie spektrum oblastí. Staré tradície boli spochybnené, rovnako ako spoločnosť sama. Začiatok 20. storočia priniesol explóziu nových ideálov a výhľadov do budúceho rozvoja. V tom istom čase sa začala rozvíjať masová ekonomika.²⁰

Protiakcie sa ukázali v podobe dadaistov, symbolistov, futuristov a surrealistov. Tieto skupiny reagovali proti masovej spoločnosti a hlavne sa stavali proti inštitucionalizácii umenia. Aj napriek tomu, že tieto skupiny mali rôzne ciele a používali rôzne prostriedky, ich spoločný záujem bolo otvoriť oči publiku tým, že im ukážu iný svet, v ktorom by bolo umenie prepojené s denným životom. V niektorých prípadoch boli diváci požiadaní, aby zobrali veci do svojich rúk, aby priamo zasahovali do performancie, výstavy či diela. Všetky tieto snahy boli zamerané na vzbudenie zážitku u diváka a nadviazanie kontaktu s ním na rôznych úrovniach a s rôznymi prostriedkami. Väčšina z týchto pokusov neuspela, namiesto odlišenia a vzdialenia sa od umeleckého sveta ju tento prijal s otvoreným náručím a vytvoril nový umelecký prístup.²¹

Po druhej svetovej vojne sa snahy o syntézu medzi divákom a umelcom ešte zintenzívnili. V mysliach Johna Cagea a Allana Kaprowa sa diváci museli zúčastniť performancie pre ten najsilnejší zážitok. V deštrukcii divadelných konvencií tým predvídali synestézii podobnú skúsenosť v participácii na predstaveniach. Tieto Happeningy, Performancie či Inštalácie boli novou formou umenia, kde participácia diváka bola videná ako nutnosť.²²

Ako sme videli vyššie a ako tiež zdôrazňuje Dekker, bola to práve táto transformácia v umení, ktorá pripravila pôdu pre interaktívne počítačové inštalácie,

²⁰ Dekker, Anette : *Synaesthetic Performance in the Club Scene*. Computational Semiotics:Cosign 2003,Str. 3

²¹Tamtiež Str. 3

²²Tamtiež Str. 3

ktoré sa objavili v 80. rokoch a tiež VJské predstavenia, ktoré sa začali objavovať v tej istej dobe.

„During the sixties, the idea of an artwork as environment was elaborated beyond the basic fact that the spectator should, rather than looking at it, inhabit it as he or she inhabits the world.“²³

Raphael DiLuzio vo svojom úvodnom slove k projektu *wiki-sprint* s názvom *VJing- performing Live du premier coup with Light* píše, že imaginácia, ako sa raz zmienil Edgar Degas, je najmocnejším nástrojom, ktorý má umelec k dispozícii. Predstavovať si, snívať a vizualizovať na ľubovoľné médium je to, čo umelec robí. V dobách pred nástupom filmovej technológie a jej rýchlym rozvojom do jej súčasnej digitálnej podoby boli umelcove možnosti vizuálneho zobrazovania obmedzené a to väčšinu času na jeden osamotený, v čase zastavený obraz. Tieto obrazy zachytávali len zlomok a malú časť umelcovej potencionálnej kreatívnej vízie. Statický pohľad z predfilmovej éry bol len výsledkom našej neschopnosti vytvoriť obraz tak prchajúci a pominuteľný, ako napr. meniaci sa obraz hory Sainte-Victorie, ako sa ju znovu a znovu pokúšal zachytiť Paul Cezanne. Cezanne a iní maliari na prelome 19. storočia predvídali filmový pohľad na svet, oko, ktoré nemôže byť nepohyblivé a pokojné, ale ktoré by videlo a pohybovalo sa v čase.²⁴

S nástupom kinematografickej spoločnosti sa oblasť poznávania rozširuje o sféru „pohyblivých obrazov“, o oblasť technologického videnia, povedzme o oblasť čítania a rozpoznávania sa v technických obrazoch aparátov. V tomto okamihu začalo ľudské oko strácať svoje výsostné postavenie, status konečnej autority vo veciach skutočnosti a jej zaznamenávania. Šošovka kamery je v logike filmovej reči skutočnejšia než ľudské oko. Nový reflexívny obraz sa však stále uplatňoval vo vnútri rámu- plátna. Filmový pohľad a jeho reflexívny obraz na svet preniesol diváka do obrazu, avšak s takou mierou bezprostrednosti a blízkosti, aká predtým nebola možná. Fotografiu mohol človek vziať do ruky, nehybný pohľad na klasický obraz bol viacmenej nahradený pohyblivým obrazom filmu. Týmto spôsobom bolo divákovi umožnené preniesť predmet jeho

²³ Archer, Michael: *Towards Installation*. In: Nicolas De Oliviera/Nicola Oxley/Michael Petry: *Installation Art*. Thames and Hudson, London 1994. Str. 11

²⁴By 375 Wikipedians: *Vjing*. Greyscale Publishing: Online 2010, Str. 5-6

pohľadu do situácie, či detailu skutočného života. Detailu, ktorý sprevádza pohyb naprieč časom a priestorom. Mechanické oko tak začína reprodukovat' obrazy skutočného oka, avšak na báze technickej koncepcie, vplyvom kinematografického aparátu dochádzalo k postupnému preskupovaniu foriem vizuálneho pohľadu. Pomerne zložité vizuálne pole mestskej aglomerácie začalo byť ešte viac zahusťované novými filmovými postupmi, vo verejnom priestore sa tak stretávali a vzájomne na seba reagovali rôzne vizuálne kultúry, podporované novým vizuálnym a auditívnym subjektom.²⁵

Oproti predošlým umeleckým formám bol historický vývoj pohyblivých obrázkov ako kreatívneho média veľmi unikátny. Nevyšiel totiž z potrieb a dômyselnosti umelca, ale vytvorenie novej technológie viedlo k objaveniu a postupnému vylepšovaniu nového umenia. Dôležité bolo, že táto nová umelecká forma, tieto „nové technológie“, tieto „nové média“, oslobodili kreatívneho vizualizátora z tyranie nemenného obrazu. Dovolili umelcovi jednat' v okamihu, vytvárať obrazy, ktoré sa pohybujú v čase, ktoré môžu byť posunuté, transformované a strihané za pochodu. Naše súčasné nástroje pre kreatívnu vizuálnu expresivitu zahrňujú počítače, softwarové a hardwarové nástroje pre miešanie, prekryvanie a projektovanie týchto obrazov naživo, či na prvý pokus („du premier coup“). Teraz si môže umelec za behu udalostí rovno vizualizovať a vynaliezat'. Nemusí prezentovať len zmrazený náznak a malú porciu svojho vnútorného sna, ale môže ho prezentovať v celej plnosti svojej vízie.²⁶

Niektorí nazývajú tento tvorivý akt VJing alebo vizualizácia. Podľa Raphaela je jedno, ako tomu hovoríme a ako je to urobené, či pomocou slučiek celuloidov, umiestnených na viac projektoroch, alebo pomocou kompletného počítačového software, a je jedno, či sa to uskutočňuje na stenách spoteného tanečného klubu, či v čistých priestoroch múzea. Kreatívne individuum teraz môže prezentovať rozsekané filmové príbehy či „synkopované“ geometrické útvary rôznych farieb a foriem. V zásade môže naživo predvádzať a vytvárať vedomé sny, ktoré zachytávajú tie najexperimentálnejšie vyjadrenia a objavy umelcovej imaginácie.²⁷

²⁵Bystřický, Jirí: *Kinematografický pohled a vizuální pole*. V rámci prednášky *Media a filosofie postmoderny* 2008/2009. Nepublikovaný text.

²⁶By 375 Wikipedians: *Vjing*. Greyscale Publishing: Online 2010, Str. 6

²⁷Tamtiež Str.7

Vlastne sa tak už dávno naplňajú slová Paula Valéryho, ktorý predpokladal využitie modernej praxe zobrazovania k zmenám v oblasti umenia: „Vývoj, typológie a využitie našich krásnych umení bolo ustanovené v dobe, ktorá bola veľmi odlišná od prítomnosti, a ľuďmi, ktorých možnosti ovplyvňovať veci, boli v porovnaní s našimi bezvýznamné. Ale ten úžasný rozvoj použitia našich techník, prispôsobivosti a precíznosti, ktorých sme dosiahli, nápadov a zvykov, ktoré vytvárame, taktiež potvrdzujú istotu, že sa dejú hlboké zmeny v starodávnom umení krásy. Každé umenie má svoju fyzickú časť, ktorá nemôže byť vnímaná a pomenovaná tak ako predtým a nemôže sa ďalej vymykať vplyvom našej modernej znalosti a praxe. V posledných dvadsiatich rokoch hmota, priestor alebo čas prestali byť tým, čím boli od dôb pradávnych. Musíme očakávať veľké inovácie, ktoré pretransformujú celú umeleckú techniku a teda ovplyvnia umeleckú vynaliezavosť ako takú a možno prinesú aj úžasnú zmenu do samotného vnímania umenia.“ (*Pièces sur l'art*, 1931)²⁸

2.1. Projektovaný obraz

VJ potrebuje k svojej práci zásadnú vec a tou je projektor. Aj keď sa jedná o nové technické médium, čo sa týka projekcie obrazov ako takej, tá je stará ako ľudstvo samé. V prvý deň židovsko-kresťanskej tradície stvoril Boh svetlo a tieň (deň a noc). Môžeme tak povedať, že slnko bolo a je prvým projektujúcim médium. Vrhá tieň, ktoré vytvára povrch zeme ako projektovaná plocha a keď nie je, tak nevidíme nič. Už pre Platóna bolo slnko zdrojom bezprostredného nazerania ideí a v zmysle Heideggerovej interpretácie „svetlo“ („die Helle“) nemá zdroj, ale vôbec umožňuje vidieť.²⁹ Metafora svetla je vôbec zložitá vec, pretože tu ide o základnú diferenciu viditeľného. Ako médium „dáva“ slnko silou svojho tieňa viditeľnosť vecí, ale ako prameň oslňuje. Ak použijeme iné médium, aby sme zabránili oslneniu, tak vidíme inak. A ako uvidíme, vynaliezaví ľudia vždy dokázali na tejto hranici balansovať a pýtať sa, čo to znamená, keď nemáme ako obvykle pred sebou viditeľný svet, v ktorom sa nejako musíme vyznať, ale sedíme v tme a svetlo štruktúruje a vytvára svoj vlastný svet. Dejiny projektovaného obrazu sú dejinami experimentov a tvorivosti s možnosťami videnia, s uchovaním videnia takého, aké je, s iným videním, s novým videním, či so

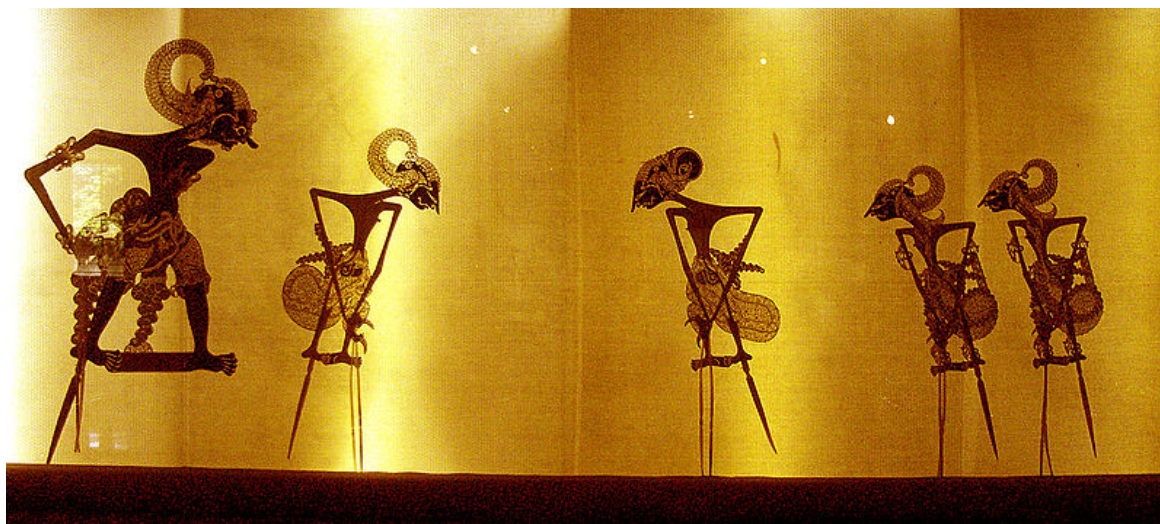
²⁸ <http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/ge/benjamin.htm>

²⁹ Viz. Heidegger, Martin: *Sein und Wahrheit*, Gesamtausgabe 36/37, str. Frankfurt/Main: Klostermann 2001, 155ff

sprostredkovaným videním svetla. Niektorých až oslepilo a niektorí práve naopak dokázali „zviditeľniť neviditeľné“.³⁰

2.1.1. Ázijské tieňové divadlo

Tradičné ázijské tieňové divadlo patrí k najstarším umeniam. Po celé tisícročia sa ústnym podaním tradovali prastaré hry, ktoré čerpali námety predovšetkým z bohatej mytológie východných národov. Toto umenie vyniká prepracovaným znakovým systémom, ktorému Európan bez znalosti jednotlivých mytologických postáv a príbehov porozumie len veľmi ťažko. Napriek tomu je čínske, indické a indonézske tieňové divadlo svetoznáme. V tieňovom divadle hráč pohybuje pred zdrojom svetla tesne za oponou transparentnými dvojdimenziálnymi figúrami a vzniká tak projektovaná hra obrysov bábok. Tiene sú svedkami pohybu medzi svetom vecí a svetom, kde hrá matéria len vedľajšiu úlohu. Sú viditeľnou a predsa nemateriálnou formou, prechod medzi týmito dvoma svetmi.³¹



Indonézske tieňové divadlo Wayang Kulit (Indonesia Museum, Jakarta)

³⁰ Viz. definície- medialita a „nezobraziteľnosť“

³¹ Základ čínskeho filozofického myslenia reprezentuje jednoduchý avšak veľmi podnetný čiernobiely kruhový symbol- yin a yang spočívajúci na predstave neoddeliteľnosti dvojice yin (znázorňuje hmotu, súvisí s tmou, nocou) a yang (znázorňuje duchovno súvisí so svetlom dňom), pričom oba symboly sa nepovažujú za protiklady, ale za vzájomne sa dopĺňujúce fenomény (každá polovica v sebe obsahuje bod opačnej farby, čím je znázornený ich súlad). Aby veci mohli existovať, potrebuje jeden princíp druhý.

Rainer Reusch, riaditeľ ISZ (Internationales Schattentheater Zentrum), ktoré vzniklo v roku 1988 za podpory UNIMA (UNion internationale de la Marionette) o tieňovom divadle píše, že jeho súčasná forma v Európe nie je až taká známa a je v pozadí za inými formami bábkového divadla. Do Európy sa tieňové divadlo dostalo z Ázie až v 17.-18. storočí a do 20. storočia nebolo pevne ustanovené. Ukazuje to na inú filozofiu v Európe, ktorá je založená na intelektu a racionalite. Iný pohľad na život očami ľudí z ďalekého východu, kde sen, meditácia, transcendentálna a spiritualita je skoro tak dôležitá ako rozum, bol v Európe skôr odmietaný. Pár výnimiek ukazuje svetlé chvíle tieňového divadla v Európe, ako „Théâtre Séraphin“ (1772-1870 Versailles) a „Cabaret du Chat Noir“ vo Francúzsku, či Jan Malik v Českej republike³² a Frans ter Gast v Holandsku.³³

2.1.2. Camera obscura, Laterna magica

Už Aristoteles rozpoznal princíp projekčného média, v 13. storočí nachádzame v spisoch Rogera Bacona popisy takéhoto prístroja a o dvesto rokov neskôr skúšal Leonardo Da Vinci experimenty na poli projekcii, avšak camera obscura bola vynájdená až na konci renesancie. V roku 1558 podal neapolský vedec Giovanni Battista della Porta v diele *Magia Naturalis* ucelený popis camery obscury a okolo roku 1659 skonštruoval holandský fyzik Christian Huygens prístroj na projekciu sklenených obrázkov, teda bola vynájdená laterna magica.

Jednalo sa o drevenú skrinku, v ktorej bol zdroj svetla (spočiatku sviečka) a za ním vyduté zrkadlo, ktoré lúče svetla sústreďovalo do otvoru s šošovkou. Pred šošovkou bolo vedenie, kam sa zasúvali sklenené doštičky s maľovanými priehľadnými obrázkami a objektív, ktorým sa zväčšený obraz premietal na stenu. Postupne sa laterna magica stávala inštrumentom pre umelecké a zázračné predstavenia a bola predvádzaná na zámkoch a v spoločnostiach. Kúzelníci a zabávači objavili tento prístroj ako praktickú pomoc pri tvorbe fantastických ilúzií v ich predstaveniach. V motívoch sklenených obrázkov zo 17. a 18. storočia sa odzrkadľujú formy myslenia a obraz sveta

³²významný český bábkár, iniciátor založenia bábkárskej katedry divadelnej fakulty AMU v Prahe. Tiež sa zaslúžil o obnovenie činnosti medzinárodnej bábkovej organizácie UNIMA v Českej republike

³³<http://www.schattentheater.de/files/deutsch/geschichte/geschichte.php>

v tom čase, v popredí stoja aj náboženské motívy a zobrazenia satana, démonov, či skelety a duchovia.³⁴

Laterna magica



Paul Virilio v súbore esejí *Stroj videnia* upozorňuje na zaujímavú paralelu medzi technickým objektom a tradičnými istotami. Od 5. storočia boli geometrické štúdie zraku súčasťou maliarských techník, ktoré sa umelci snažili horlivo kodifikovať. Zatiaľčo v stredovekej maliarskej reprezentácii pozadie vytvára povrch, súbor postáv, aj tie najmenšie detaily, alebo ak chcete kontext, zostávajú v stále rovnakej rovine čitateľnosti, viditeľnosti. Všetko je videné v rovnakom svetle, v priehľadnej atmosfére a jase, navyše zdôraznenej zlatom ornamentov. Sakrálna maľba tak zavádza teologickú paralelu medzi videnie a poznanie, pričom nejasnosť pre ňu nejestvuje. V renesancii sa spolu s množením optických prístrojov začínajú zjavovať náboženské a kozmogonické neistoty. Obrazy dymu a vzdialeného oparu nás čoskoro privádzajú k pojmu *non-finita*, neukončeného videnia v maliarskej či sochárskej reprezentácii.³⁵

2.1.3. Phantasmagoria

Na konci 18. storočia prezentoval Etienne- Gaspard Robertson v Paríži phantasmagoriu, čím povýšil laternu magicu na nový stupeň predstavenia. Tom Gunning v eseji *The long and the short of it: centuries of projecting shadows, from*

³⁴ <http://www.schlossmuseum.de/objekt/objekt25.html>

³⁵ Virilio, Paul: *Stroj videnia*. Slovenský filmový ústav: Bratislava 2002. Str. 27

natural magic to the avant-garde píše, že Robertsonove konanie sa začalo uvažovaním o podstate tieňa a ilúzie a hlavne o jeho dvojitej úlohe pri rušení priestoru a manipulácie s ním. Zapojiť priestor ako prechod medzi reálnym a virtuálnym znamená zapojiť základný aspekt ľudského vnímania a poznávania, teda predstavu priestoru a pohybu do hry so základnými kategóriami formovania sveta a orientácie v ňom (Weltanschauung), otázky viery a chaosu, istoty a neistoty. Phantasmagoria je odlišná od tradičných predstavení laterny magicy hlavne tým, že prístroj premietania je skrytý pred zrakom publika. Projekčná plocha je tak konečným výsledkom Robertsonovho spektaklu, bod dosiahnutý za komplexnou trajektóriou určitého procesu. Publikum vidí len projektované obrazy, nie ich zdroj.³⁶



Ilustrácia predstavenia phantasmagorie z 19. storočia

Robertsonove „jaskyne“ vzbudzovali veľkú hrôzu, zaiste jeho výber miesta, ako jeho neskoršie predstavenia v krypte Kapucínov, mali navodiť zámernú atmosféru spektaklu. Sám inzeroval, že má po ruke vždy doktorov pre prípadné straty vedomia. „Phantascope“, ako svoje laterny nazýval Robertson, boli starostlivo schované v tme a premietacia plocha pred nimi zakrytá záclonami. Robertson nad to položil prístroje na kolieska a malé koľaje, čím pohybom vpred a vzad vytvoril dojem pohybu a „fantómy“

³⁶ Douglas, Stan; Christopher, Eamon (vyd): *Art of Projection*. Hatje Cantz Verlag: Stuttgart 2009. Str.24-26

sa tak nezobrazili hneď, ale pomaly sa objavovali v tme a to takým spôsobom, že publikum si nebolo vedomé žiadnej laterny, či projekčnej plochy.³⁷

Ako píše Gunning, phantasmagoria negenerovala vieru, dôveru či presvedčenie, ale predvádzala „zábavný“ zmätok a chaos. Projektovaní duchovia ako vizuálny fenomén. Tieto radikálne možnosti phantasmagorie môžu byť sumarizované jej popisom ako umenie totálnej ilúzie, ktoré zároveň obsahuje svoju vlastnú kritiku. Omračujúca skúsenosť z temnej miestnosti akoby sa vzpierala realite už v okamihu svojej prezentácie a dávala divákovi pochybovať o svojich zmysloch. Niektorí by mohli myslieť na avangardné umenie posledného storočia a pol ako oscilujúce medzi dvoma pólmi, priamy a omračujúci útok na zmysly na jednej strane a kritikou tej samej ilúzie na strane druhej. Kritika zdá sa pokračuje v projekte osvietenstva, zatiaľčo viac pocitový prístup skôr spochybňuje možnosti racionálnej mysle a skôr ju obchádza, než by demonštroval jej sily.³⁸

2.1.4. Panoráma, Dioráma

Roku 1787 si dal škótsky maliar Robert Barker patentovať vynález „prírody jedným pohľadom“, ktorému sa neskôr dostalo zaužívaného názvu panoráma. Išlo o interakciu medzi maliarstvom a architektúrou, ktorá z panorámy urobila vzápätí populárne predstavenie. Ako ukazuje Quatremére de Quincey vo svojom *Historickom slovníku architektúry* (1832), slovo panoráma zložením dvoch gréckych slov dáva význam „úplného pohľadu“, ktorý získame prostredníctvom kruhového pozadia, na ktoré namalujeme sled výjavov, ktoré by sme inak mohli vidieť len na sérii oddelených obrazov. Ale práve táto nevyhnutná podmienka pre tento druh zobrazenia robí z poľa, na ktorom chce maliar pracovať, architektonické dielo. Panorámou tak nazývame stavbu, ktorá maľbu prijíma, ako i maľbu samotnú. Quatremére túto stavbu popisuje ako rotundu, do ktorej svetlo dopadá zhora, pričom zvyšok priestoru ostáva v tme. Diváci sú vovedení priamo do stredu dlhými a tmavými koridormi, v ktorých si majú oči odvyknúť od denného svetla, aby sa im prítomie maľby zdalo prirodzené. Potom vstúpia na zvýšenú kruhovú galériu uprostred rotundy, kde nevidia, odkiaľ svetlo prichádza

³⁷Tamtiež

³⁸Tamtiež

a kde nevnímajú ani spodný ani vrchný okraj maľby, rozkladajúcej sa po kruhovom obvode miestnosti, bez konca i začiatku, bez obmedzenia, takže majú pocit, akoby stáli na vrchole hory, kde je hranicou ich pohľadu jedine línia horizontu. Prvú parížsku rotundu postavil Barker na bulvári Montmartre. Od tej chvíle sa začal Paríž plniť týmto typom stavieb, núkajúcim zraku „výtvarné predstavenia“- bojové výjavy, historické udalosti, exotické miesta a mestá- Konštantinopol, Atény, Jeruzalem- namaľované s dokonalou presnosťou.³⁹

V roku 1822 predstavil francúzsky maliar a neskôr fotograf Louis Jacques-Mande Daguerre parížskej verejnosti svoju diorámu. V dioráme je zaujímavá manipulácia so svetelnými intenzitami a projekciami a tým uvedenie úplne realistického a zároveň načisto iluzórneho času a pohybu do architektúry obrazu. Daguerre vo svojom *Popise maliarských a osvetľovačských postupov v dioráme* píše: „Hoci v samotných obrazoch boli zachytené vlastne iba dva svetelné efekty, denný spred plátna a nočný spoza neho, oba sa prelievali z jedného do druhého vďaka komplikovanej sústave prostredí, cez ktorú muselo svetlo prechádzať a ktorá tak podmieňovala vznik nekonečného množstva efektov, podobných tým, aké sa vyskytujú v prírode pri premene dňa na noc a opačne.“ Inde Benezit píše: „Pravidelne používal tmavú komoru pri skúmaní osvetlenia a živého obrazu (...), ktorý sa črtal na plátne a ktorý ho nekonečne nadchýnal: bol to sen, ktorý bolo treba už len natrvalo zachytiť.“ Panorámy a neskôr farebné a svetelné hry diorám však začiatkom 20. storočia zmiznú, pretože ich nahradí kinematograf.⁴⁰

Daguerre sa v roku 1839 presťahoval z Paríža do susedného Bry-sur-Marne a o tri roky neskôr dostal objednávku na diorámu pre miestny kostol. Šesť mesiacov pracoval na svojej poslednej a zároveň jedinej zachovanej dioráme, ktorá je zároveň mašinériou a očarujúcim výtvarným umeleckým dielom (meria 5,35 x 6 metrov). Chór kostola integroval Daguerre na spôsob pódia pre svoje dielo tým, že použil rôzne metódy optickej ilúzie a nechal rôzne elementy dekóru na plátne namaľovať na stenu či použil reálne predmety, ktoré pokračovali v optickej ilúzii diorámy, čím dosiahol ilúziu kontinuity medzi plátnom a budovou. Do apsidy vbudoval drevenú konštrukciu pre plátno a okolité steny namaľoval dekórom čierneho a zeleného mramoru, či zlatými sochami a celé dielo bolo zarámované závesmi. Celá táto optická hra bola zameraná na

³⁹ Virilio, Paul: *Stroj videnia*. Slovenský filmový ústav: Bratislava 2002. Str. 63

⁴⁰ Tamtiež Str. 64-65

to, aby divák veril, že v zadnej časti inak skromného kostolíka, do ktorého vstúpil, sa rozprestiera rozsiahla gotická stredná loď kostola. Daguerre dosiahol prirodzené osvetlenie diorámy použitím troch otvorov za drevenou konštrukciou v apside, pomocou ktorých mohlo slnko na svojej dennej púti postupne osvetľovať rôzne časti obrazu a vytvoriť tak dojem reálneho priestoru.⁴¹



Daguerreova dioráma z roku 1842 v kostole v Bry-sur-Marne

2.1.5. Daguerrotyp

V roku 1818 vyvoláva vynálezca fotografie Nicéphore Niépce svoje prvé negatívy a 5. decembra 1829 píše Niépce Daguerreovi v poznámke o heliografii nasledovné: „Základný princíp tohto objavu. Svetlo, schopné skladať a rozkladať sa, chemicky pôsobí na telesá. Je nimi pohlcované, kombinuje sa s nimi a dodáva im nové vlastnosti. Niektorým telesám napríklad zvyšuje ich prirodzenú hustotu, alebo ich dokonca spevňuje a podľa dĺžky a intenzity pôsobenia ich mení na viac, či menej nerozpustné. Taký je v skratke princíp tohto objavu.“ Daguerre začal spolupracovať s Niépcom a spolu s mnohými ďalšími začali usilovať o „zachytenie do obrazov“ heliografickej

⁴¹http://www.daguerre-bry.com/index_german.htm

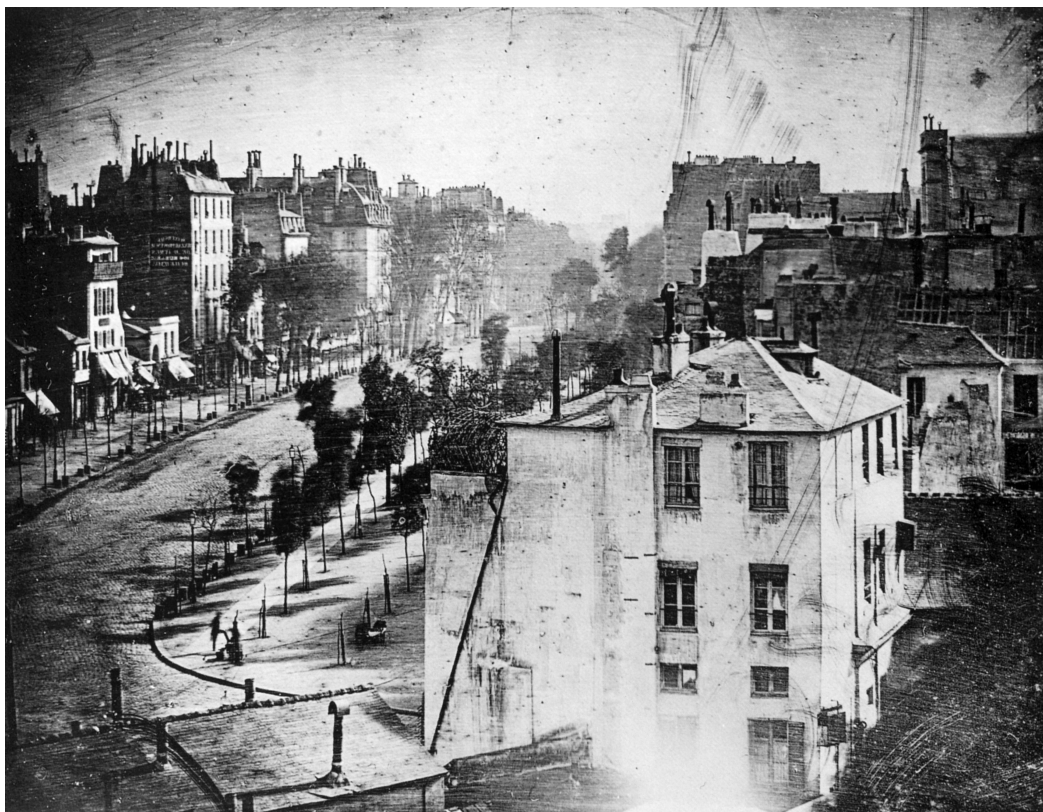
mechaniky a zaoberať sa jej čitateľnosťou a využitím.⁴² Rozvoj metódy uchovania obrazu z camery obscury bol pre neho veľkým dobrodružstvom a v roku 1839 predstavuje Daguerre parížskej verejnosti daguerrotyp. Ako dodáva Virilio, od tej chvíle mal umelec dvojníka- bytosť zvedenú z cesty technikami zobrazenia a ich reprodukčnou silou, ale ešte viac okolnosťami ich zjavovania, ich samotnou fenomenológiou.⁴³

Daugerrotypia je prvou prakticky používanou komplexnou metódou fotografie, ktorej technika vychádza z heliografie, kde ako médium bola použitá doštička zo striebra alebo silne postriebrenej medi, ktorá sa vložila do zvláštnej skrinky nad misku s kryštálmi jódu. Tenká povrchová vrstva sa pôsobením pary jódu zmenila na jodid strieborný, citlivý na svetlo. Pre expozíciu sa používala camera obscura a osvetlenie trvalo podľa intenzity svetla, od niekoľko minút do niekoľko hodín. Svetlo na doštičke redukovalo jodid strieborný späť na striebro, ktoré malo čiernu či tmavohnedú farbu. Exponovaná doštička potom bola v temnote prenesená do skrinky, kde na ňu pôsobili pary ortuti, ktoré na osvetlených miestach vytvorili so striebrom amalgám mliečno bielej farby. Obraz bol potom ustálený v roztoku kuchynskej soli alebo thiosíranu sodného.⁴⁴ Procesom, ktorý pôsobí ako alchýmia, bola ustálená prvá fotografia s človekom, nazývaná *The Boulevard du Temple in Paris*, keď Daguerre zamieril optický prístroj von z okna svojho parížskeho štúdia. Rušný život na ulici nebol zachytený na Daguerrovej fotografickej doštičke pre dlhý expozičný čas, avšak muž, ktorý stál na začiatku ulice a dával si čistiť topánky, stál dostatočne dlho v rovnakej pozícii, aby jeho tieň ostal zachytený.

⁴² Tamtiež. Str. 34

⁴³ Tamtiež. Str. 65

⁴⁴ http://cs.wikipedia.org/wiki/Louis_Daguerre



The Boulevard du Temple in Paris (r. 1838)

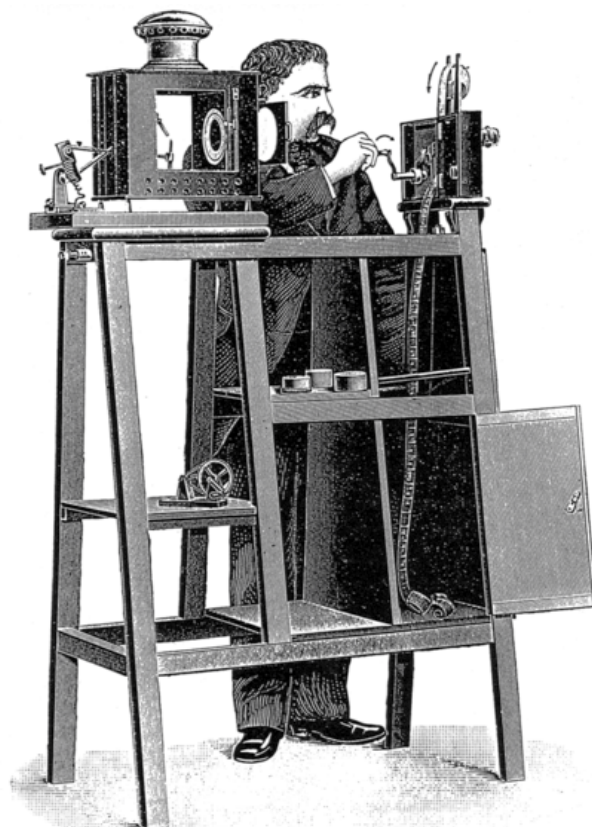
2.1.6. Kinematograf

Bratia Auguste a Louis Lumière si nechali v roku 1903 patentovať autochrom, čo je proces farbenia fotografie, ktorý bol začiatkom 19. storočia najbežnejším. Autochrom je farebná sklenená doska, ktorá je pokrytá farebnou mozaikou mikroskopických zrní zemiakového škrobu, odfarbeného na oranžovú, zelenú a modrú farbu, prekrytých čiernobiely panchromatickou emulziou. Pri expozícii potom svetlo preniká rôznofarebnými zrnkami a po vyvolaní do pozitívu tak vznikne farebný obraz.⁴⁵

Nebola to však ich prvá prvotina. V roku 1893 si dali patentovať kinematograf, čo bolo viacúčelové zariadenie, ktoré umožňovalo natáčať, kopírovať a premietiť filmy. A v decembri roku 1895 uskutočnili v parížskom Grand Café prvé verejné filmové predstavenie, ktoré bolo zahájené premietaním ich prvého filmu, 45 sekúnd dlhého *Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (Robotníci odchádzajúci z Lumierových tovární). Ich filmy ešte nepracovali z veľkosťou záberu ani so strihom, ale boli to zábery, či fotografie, na ktorých

⁴⁵ http://cs.wikipedia.org/wiki/Auguste_a_Louis_Lumi%C3%A8re

je zaznamenaný pohyb. Bratom Lumiérovcom sa snád' ani nesnívalo, že by na základe ich kinematografu mohlo vzniknúť umenie, ktoré je dokonca schopné konkurovať takým oblastiam umenia, ako je divadlo, maliarstvo a literatúra. Brali ho len ako technický vynález a točili skôr dokumenty, ktoré ukazujú skutočnosť. Majú však v kinematografii svoje miesto ako priekopníci, ktorí ukázali pohyblivé obrázky publiku. Po nich prišli ďalší a ďalší tvorcovia, ktorí postupom času naučili divákov vnímať každodenné informácie a emócie pomocou pohyblivých a dnes už aj živých obrazov.



Le cinématographe Lumière: projection.

Lumiére s kinematografom pri projekcii

2.1.7. Vizuálna hudba /Lumia

Výtvarné umenie, ktoré sa hrá s obrázkami tak, ako sa hrajú hudobníci so zvukmi, a ktoré je už viac ako tri storočia v zrode, je nazývané v rôznych termínoch- color music, visual music, audio-visual music, motion pictures, synchromy a Lumia.

Tieto termíny referujú k používaniu hudobných štruktúr vo vizuálnom zobrazovaní a zahŕňajú metódy či prístroje, ktoré sú určené k prenosu rôznych zvukov či hudby do príslušnej obrazovej prezentácie. Pôvodná definícia pojmu visual music, zavedená v roku 1912 Rogerom Fryom k popisu Kandinského diela, má znázorniť preklad hudby do maľby. Dnes je však takáto definícia príliš úzka a pod pojmom vizuálna hudba sa skrýva široké spektrum umeleckých praktík, majúcich úzky vzťah k formám intermédií. Pod vizuálnou hudbou rozumieme systémy, ktoré sú schopné prevádzať hudbu či zvuk do vizuálnych podob, akými sú film, video, či počítačová grafika, a to buď pomocou mechanického či digitálneho ovplyvnenia diela, alebo naopak pomocou jeho umeleckej interpretácie.⁴⁶

Slovami historika vizuálnej hudby Williama Moritza z článku *The dream of colour music, and machines that made it possible*, od pradávna umelci túžili prostredníctvom pohyblivých svetiel vytvoriť hudbu pre oko, úmernú s efektami, ktoré vytvára zvuk pre ucho.⁴⁷ Sen o tvorení vizuálnej hudby porovnateľnej so sluchovou hudbou našiel svoje naplnenie v animovaných abstraktných filmoch od umelcov, ako sú Oskar Fischinger, Len Lye a Norman McLaren, avšak už dávno pred nimi mnoho ľudí konštruovalo inštrumenty, zvyčajne nazývané „color organs“, ktoré dokázali zobrazit' modulované farebné svetlo, formované premenlivosťou („fluid fashion“), aká je vlastná hudbe. Už antickí filozofovia, hlavne Aristoteles a Pythagoras, špekulovali o korelácii medzi hudobnou stupnicou a dúhovým spektrom farieb. Táto idea fascinovala aj niektorých renesančných umelcov, vrátane Leonarda da Vinciho (ktorý vytváral dokladne prepracované atrakcie na dvorných festivaloch), Athanasiusa Kirchnera (umelec laterny magic) a Archimbolda, ktorý bol (vd'aka svojim mystickým portrétom, vytvárajúcim optické ilúzie a zložených zo stoviek malých symbolických objektov) tvorcom spoločenských večierkov pre rímskych cisárov v Prahe.⁴⁸

Jezuita Luis Bertrand Castel postavil okolo roku 1730 svoj Ocular Harpsichord, ktorý bol zložený zo šesť stôp dlhého rámu, nasadeného na harmónium, pričom rám obsahoval šesťdesiat malých okienok, každé rôzne vyplnené farebným sklom a zahalené malými záclonkami na šnúrke. Každá záclonka bola pripevnená k jednej klávese harmónia tak, aby sa v okamihu jej stlačenia odkrylo príslušné okienko s príslušnou

⁴⁶ http://en.wikipedia.org/wiki/Visual_music

⁴⁷ <http://www.awn.com/mag/issue2.1/articles/moritz2.1.html>

⁴⁸ Tamtiež

farbou. Vo viktoriánskej dobe mali „filozofické hračky“ svojich zástupcov aj medzi farebnou hudbou, ako napríklad zoetropy a praxinoskopy, či „chromatropické“ doštičky pre laterny magicy, v ktorých mohli byť vrstvy farebného skla otáčané ručnou pákou za účelom vytvárania pohyblivých mandál.⁴⁹

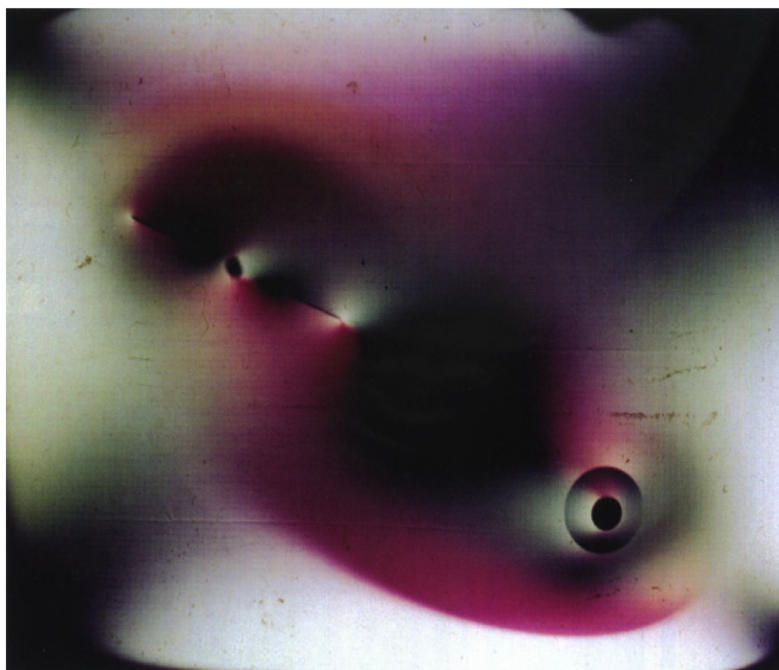
Elektrina otvorila pre projektované svetlo nové možnosti, a tieto boli objavované a využité britským maliarom A. Wallace Rimingtonom, ktorého farebný orgán formoval základy pohyblivých svetiel. Rimington sprevádzal v roku 1915 v New Yorku premiéru Scriabinovej synestetickéj symfónie *Prometeus: A Poem of Fire*. Scriabin požadoval od divákov, aby bol každý v publiku oblečený v bielom, aby sa projektované farby odrazili od ich tiel a tak obsiahli celý priestor. V 20. rokoch 20. storočia prišiel do Ameriky v Dánsku narodený maliar Thomas Wilfred a zaplietol sa zo skupinou teosofistov, ktorí chceli vybudovať farebné varhany, aby demonštrovali základné spirituálne princípy. Wilfred svoje varhany nazval Clavilux a pomenoval umeleckú formu v projekcii farebnej hudby ako *Lumia*. Zdôrazňoval polymorfný, fluidný tok farieb, ktoré pomaly metamorfujú. Založil *Art Institute of Light* v New Yorku a koncertoval so svojimi *Lumia* koncertami v Amerike aj Európe (v roku 1930 na slávnej Art Deco výstave v Paríži).⁵⁰

V 20. rokoch boli v Nemecku pioniermi filmov s farebnou či vizuálnou hudbou Walter Ruttmann a Oskar Fischinger, ktorí používali farebné animované obrázky za živého hudobného doprovodu. Fischinger predvádzal svoje multi-projekcie niekoľkokrát pod názvom *R-1*, či *A Form Play* a doprevádzala ich živá hudba z perkusívneho orchestru. Tieto predstavenia boli predchodcami svetelných šou, ako boli *Vortex Concerts* od Jordana Belsona v neskorých 50. rokoch, či rockových koncertov v 60. rokoch. V neskorých 40. rokoch Fischinger vynašiel varhany pre farebnú hudbu, ktoré veľmi jednoducho umožňovali hrať svetlo aj hudbu naraz. Jeho *Lumigraph* schováva osvetľovací element vo vnútri veľkého rámu, z ktorého vychádzajú len tenké lúče svetla. V zatemnenej miestnosti (s čiernym pozadím) nevidíte nič iné, než pohyb v tenkej vrstve svetla, teda pohybom dokola končekami prstov v tomto svetelnom poli môžete zahliadnúť meniaci sa farebný krúžok (pričom farebné filtre sú vyberané a

⁴⁹Tamtiež

⁵⁰Tamtiež

menené účinkujúcim). Fischinger dúfal, rovnako ako Castel dlho pred ním, že sa niekto ujme výroby lumigrafov a že sa z nich stanú súčasťou bežných domácností, ktoré budú deti používať k hraniam a umeleckému výcviku. Keďže sa to ešte nestalo, Fischingerov originálny lumigraf prežíva v Nemeckom múzeu Filmu vo Frankfurte, kde sa na ňom občas hrá.⁵¹



Obrázok z lumigrafu (50. roky 20. storočia)

2.1.8. Video art/ Expanded cinema

Expanded cinema je názov knihy z roku 1970 od známeho teoretika nových médií Gene Youngblooda, v ktorej autor uvažuje o videu, resp. video artu ako o umeleckej forme a ktorá mala vplyv na formovanie umenia nových médií ako uznávanej umeleckej a akademickej disciplíny. Youngblood tu zastáva názor, že sa rozvíja nové „rozšírené kino“ pre nové vedomie. Popisuje rôzne spôsoby filmovej tvorby, využívajúce nové technológie ako sú computer art, video art, multimediálne prostredia a holografie. Ukazuje, ako umelci vyzývali konvencie publika a priestoru, aby preskúmali nové participačné a performatívne kino, presahujúce obrazovku. „When we say expanded cinema we actually mean expanded consciousness. Expanded cinema does not mean

⁵¹Tamtiež

computer films, video phosphors, atomic light, or spherical projections. Expanded cinema isn't a movie at all: like life it's a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes. One no longer can specialize in a single discipline and hope truthfully to express a clear picture of its relationships in the environment."⁵²



Záverečné klauzúry študentov z roku 2008 v rámci Interactive Telecommunications Program (ITP), Tisch School of the Arts, New York

Oxford University Press v roku 2009 popisuje video art ako umenie, ktoré používa techniku a procesy televízie a videa. Môže mať mnoho foriem: nahrávky, ktoré sú vysielané, či sledované v galériách, divadlách atď.; či distribuované na kazetách a diskoch; či sochárske inštalácie, ktoré v sebe majú zakomponovaných jeden či viac televíznych prijímačov a obrazoviek, ukazujúcich „naživo“ či dopredu nahraté obrázky a zvuky; či performancie, v ktorých je začlenená nejaká forma video-prezentácie. Príležitostne umelci používajú priamy prenos pomocou káblového, pozemného, či satelitného vysielania.⁵³

⁵²Youngblood, Gene: *Expanded cinema*. E.P. Dutton: New York 1970, Str.41
viz. http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/ExpandedCinema.html

⁵³http://www.moma.org/collection/details.php?theme_id=10215

Predtým, než boli širokému publiku k dispozícii technológie, editujúce video, používali niektorí umelci televízne prijímače a programy ako surový materiál, ktorý modifikovali či umiestňovali do nečakaných súvislostí. V roku 1959 nemecký umelec Wolf Vostell zakomponoval televízne prijímače do jeho trojdimenzionálnej koláže. V tom istom roku americký umelec juhokórejského pôvodu Nam June Paik začal experimentovať s distorziou televízneho vysielania pomocou magnetov. V roku 1965 po svojom príchode do New Yorku získal videotekniku a začal produkovať videopásky, performancie a multi-monitorové inštalácie. Paik bol jedna z hlavných osôb video artu a hnutia *Fluxus*, avšak nebol jediným, kto sa pokúšal zachytiť potenciál nových elektronických médií. Niekoľko nezávislých amerických filmových tvorcov, ako Stan Vanderbeek a Scott Barlett použili techniku videa k vytvoreniu nových druhov obrazov vo filme. Iní, ako Steina a Woody Vasulka používali svoje elektronické schopnosti k produkcii vypracovaných transformácií obrazov, zachytených televíznou kamerou a k ich zachyteniu na pásku.⁵⁴

V roku 1969, keď Howard Wise Gallery v New Yorku predstavila prielomovú výstavu *TV as a creative medium*, sa fascinácia elektronickými efektami a komplexnou obrazovosťou preniesla aj do iných oblastí. S nástupom konceptuálneho umenia začalo mnoho umelcov, skúmajúcich vzťahy medzi sebou samým, fyzickým svetom a ostatnými ľuďmi, používať video ako pohodlné médium pre nahrávanie svojich predstavení. Bruce Nauman použil ako film tak video, keď objavoval vzťahy medzi telom a priestorom v miestnosti a obrazovkou. Na začiatku 70. rokov začali umelci v Európe a v USA zdieľať nadšenie pre video art ako automorfnú formu, presahujúcu dokumentárnu techniku a zdroj abstraktných obrazov. Vyvinula sa estetika asociovaná s konceptuálnym umením, ktoré sa zaoberalo ideami rovnako ako obrazmi: bolo charakterizované reálnymi, skôr než editovanými časomierami a použitím uzavretých okruhov v multi-monitorových inštaláciách.⁵⁵

V 80. rokoch si video art vytvoril vlastné kontexty v produkcii, vystavovaní a kritike, a to pomocou organizácií, ktoré sa začali objavovať, aby podporovali a produkovali „video kultúru“. Televízni producenti začali kupovať a predávať diela od umelcov a vznikali špecializované miesta, festivaly, kurzy a workshopy pre prácu s

⁵⁴Tamtiež

⁵⁵Tamtiež

videom. V 90. rokoch už boli video inštalácie prítomné na niekoľkých veľkých medzinárodných výstavách a ich prítomnosť v múzeách a galériách sa stala bežnou praktikou a video art začal byť súčasťou narastajúcej komplexnosti siete elektronickej komunikácie.⁵⁶

2.2. Elektronická hudba

Dejiny hudobného priemyslu sú dejinami produkcie, distribúcie a recepcie hudby. Tieto tri aspekty sa navzájom podmieňujú a nie sú oddeliteľné od spoločenského a hospodárskeho kontextu. S produkciou, distribúciou a recepciou sú neoddeliteľne spojené tiež prostriedky k produkcii a komunikácii.⁵⁷ Georg Hübner vo svojej knihe *Musikindustrie und Web 2.0* zastáva tézu, že v hudobnom priemysle prebieha štruktúrny prelom, ktorý vyvolal Web 2.0. Tento prelom nasleduje dva zásadné predošlé prelomy hudobného priemyslu v 20. storočí- revolúciu jazzu a revolúciu rock'n'rollu. Na rozdiel od predošlých prelomov, súčasná zmena nie je spojená s jedným hudobným štýlom. Na objasnenie štruktúrnych zmien Hübner podľa sociológa hudby Alfreda Smuditsa zavádza pojem *mediamorfózy*. Smudits definuje mediamorfózy ako celoobsažné a nenávratné zmeny v kultúrnej tvorbe pod vplyvom historicky nových komunikačných technológií. Môžeme pozorovať štyri veľké mediamorfózy.⁵⁸

Prvá grafická mediamorfóza začína vynálezom písma a druhá grafická mediamorfóza vynálezom kníhtlače. Notová osnova a jej tlač otvára nové možnosti komunikácie hudby, ktorá môže byť recipovaná nezávisle na jej tvoriteľovi. Režazec tvorby hodnôt sa predlžuje- skladateľ ako produktívny umelec- hudobník ako reproduktívny umelec- publikum. Prvá technická mediamorfóza, teda chemicko-mechanická sa vyznačuje vynájdením fotografie a gramofónu, patrí sem aj elektronická mediamorfóza, charakteristická vynájdením elektronického záznamu a elektronickej reprodukcie, ako aj prenosu obrazu a zvuku. Pomaly sa začína formovať hudobný priemysel, vydavateľstvá a trhy sa tlačia do komunikačného reťazca medzi umelca a publikum. Hudba sa mení zo „služby“ na produkt. Zavedenie chemického,

⁵⁶Tamtiež

⁵⁷Hübner, Georg: *Musikindustrie und Web 2.0. Die Veränderung der Rezeption und Distribution von Musik durch das Aufkommen des „Web 2.0“*. Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main 2008. Str. 23

⁵⁸Tamtiež

mechanického a neskôr elektronického záznamu a možnosti reprodukcie zvukov a obrazov mení tvorbu hodnôt a tým aj reťazec komunikácie ďalší krát. Naskytuje sa možnosť recepcie hudby nezávisle na produktívnom či reproduktívnom umelcovi, či mimo koncertov. Nahrávanie, reprodukcia, distribúcia, teda technické sprostredkovanie a ďalší priemysel s tým spojený sa zapájajú medzi umelca a publikum. Sumidts kriticky dodáva, že komplexné technológie smerujú k centralizácii spôsobov produkcie a tým podradujú „živú robotu“ pod organizačné rutiny technologických podmienok produkcie. Dejiny hudby v ére elektronickej mediamorfózy sú dejinami nahratej hudby. Druhá technická mediamorfóza, teda digitálna, začala používaním počítača ako zásadného komunikačného média súčasnej doby. V tomto ohľade hovorí Sumidts o nereceptibilných kódach v komunikačnom reťazci medzi tvoriacimi a recipientmi.⁵⁹

„Revolúcia jazzu“ a „revolúcia rock'n'rollu“ sú dva veľké prelomy v dejinách hudobného priemyslu 20. storočia, teda počas, resp. po prvej technickej mediamorfóze, ktorú tieto revolúcie delia na tri časti.⁶⁰ Jazzová revolúcia zo začiatku 20. rokov 20. storočia ukončuje éru hudobných nakladateľstiev, ktorá bola určovaná ich logikou produkcie od konca 19. storočia. Centrom hudobného priemyslu tejto éry sú vydavateľské domy, ktoré vlastnia copyright na diela, ktoré komponujú a reprodujú. Cieľovou skupinou pre tlačené noty sú hudobníci amatéri a orchestre. Pre poslucháča ešte nie je možné počúvať hudbu inak ako hranú na živo. Edison, vynálezca a prvý výrobca fonografu⁶¹, sám bol zásadne proti používaniu jeho vynálezu ako hudobného aparátu, asi netušil aké veľké zmeny tento prístroj prinesie. Hudba začína byť možná aj inak, ako vykonávaná na živo. E. Berlinerom patentovaný gramofón o desaťročie neskôr završuje otvorenie trhu aj pre súkromného konzumenta hudby a vydavateľské domy začínajú vyrábať hudobné nosiče. Vrchol jazzovej éry spadá do rovnakej doby, ako vývoj nových technológií, teda rozhlasu a elektronického nahrávania. Nevídané možnosti nových technológií sú spočiatku nepostrehnuté a odmietané zo strany vydavateľských domov a výrobcov hudobných nosičov, zatiaľ nie je prestaviteľné, že by konzumenti chceli počúvať hudbu, ktorú vybral za nich niekto iný. Keď sa po druhej svetovej vojne objaví rádio ako nové médium, vyvolá búrlivé reakcie. Signifikantnú

⁵⁹ Smudits, Alfred: *Mediamorphosen des Kulturschaffens*. Braumüller Verlag, Wien 2002. In: Hübner, Georg: *Musikindustrie und Web 2.0. Die Veränderung der Rezeption und Distribution von Musik durch das Aufkommen des „Web 2.0“*. Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main 2008. Str. 23-24.

⁶⁰túto úvahu preberá Hübner od Petra Tschmucka, viz. Tschmuck, Peter: *Kreativität und Innovation in der Musikindustrie*. StudienVerlag, Innsbruck 2003.

⁶¹prvý prístroj na nahrávanie a reprodukciu hlasu

paralelu vidí Hübner nie len v Edisonovej odmietavosti voči hudobnému využitiu fonografu, ale aj v reakciách na technologické novosti, ako bola magnetofónová páska, či dátová kompresia mp3 a peer-to-peer možnosti internetu.⁶²

Katalyzátorom vývoja z rádiovkej sféry je elektrické nahrávanie pomocou mikrofónu, s touto technikou je možné nahrávať oveľa širšie frekvenčné spektrum, ako predtým mechanickým spôsobom. Tradiční výrobcovia hudobných nosičov sa dostávajú do pozadia pred rozhlasovými stanicami a oslabení recesiou po vojne začínajú produkovať to, čo sa hrá v rádiách ako záruku trhovej koncentrácie spotrebiteľov.⁶³

Rock'n'rollová revolúcia ukončuje éru rádií, ktorá sa vyznačovala logikou sietí veľkých rozhlasových staníc resp. verejnoprávných rozhlasových staníc v Európe a trvala cca 1920-1955, a zahajuje éru hudobných vydavateľstiev tzv. Labels, ktorá trvá dodnes. Opäť je táto revolúcia sprevádzaná vývojom nových technológií, teda vinylu ako nového materiálu pre hudobné nosiče a (znovu)objavenie magnetofónovej pásky. Nové technológie začínajú sprevádzať vznik malých vydavateľstiev, pretože nové možnosti otvárajú cestu k lacnejším nahrávacím štúdiám. Rock'n'roll je spočiatku doménou malých vydavateľstiev. Až o desaťročie neskôr si veľké vydavateľstvá všimnú komerčného potenciálu tohto hudobného štýlu a začínajú ho formovať pre masový trh populárnej hudby. Treba dodať, že jazzová a neskôr rock'n'rollová revolúcia nie sú procesy krátkodobé a v našom pojednaní zastávajú zjednodušené štruktúrne označenie pre obsiahle paradigmatické zmeny v hudobnom priemysle v priebehu 20. storočia. Tak ako tieto zmeny sa aj zmeny hudobného štýlu vyznačujú dlhodobým procesom. Rock'n'roll vzniká z viacerých predtým existujúcich mainstreamových hudobných štýlov. Je výsledkom subkultúry mladých ľudí, ktorá sa formovala od 50. rokov 20. storočia.⁶⁴

Pionieri elektronickej hudby ako Oskar Sala⁶⁵, či Karlheinz Stockhausen začali experimentovať už v rock'n'rollovej ére s elektronicou tvorbou zvuku. V 70. rokoch vzniká nemecká skupina Kraftwerk a začína éra elektronickej hudby. Hudobný publicista Karel Veselý v knihe *Hudba ohně* píše, že do roku 1974 boli Kraftwerk len

⁶²Hübner, Georg: *Musikindustrie und Web 2.0. Die Veränderung der Rezeption und Distribution von Musik durch das Aufkommen des „Web 2.0“*. Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main 2008. Str. 29.

⁶³Tamtiež

⁶⁴Tamtiež

⁶⁵ V roku 1948 mal svoje prvé predstavenie na trautóniu, čo bol predchodca syntezátoru.

jednou z mnohých západonemeckých kapiel, ktoré dosahovali pomocou halucinogénnych drog hranice medzi rockom a dobovou hudobnou avantgardou (Stockhausen, Cage), výrazná zmena prichádza až s ich štvrtým albumom *Autobahn*, na ktorom sa k slovu dostávajú bicie automaty a rytmické sekvencery a kapela preskúmava možnosti nových syntezátorov. Skrátená verzia dvadsaťdvaminútovej titulnej suity sa o rok neskôr stane nečakaným hitom v zámorí a ukáže budúcnosť elektronickej hudby. Peter Shapiro v *Turn the beat on* vysvetľuje vplyv Kraftwerk na čiernu hudbu tým, že nemeckí zvukoví inžinieri sa dotkli niečoho veľmi hlbokého v koreňoch všetkej hudby. Rituál tranzu je rovnako starý ako ľudstvo samé a večná rytmická smyčka plní rovnakú úlohu ako údery dvoch kameňov o seba. Pre Kraftwerk boli týmito kameňmi stroje.⁶⁶

Od cca 80. rokov sa rysuje druhá technická, resp. digitálna mediamorfóza, začatá užívaním nového revolučného média, teda počítača. Digitálna mediamorfóza sleduje predošlú elektronicú a je s ňou nerozlučiteľne spojená. Vývoj nových technológií sa zrýchľuje a otvára opäť nové možnosti produkcie (reprodukcie), distribúcie a recepcie hudby. CD nosiče obnovujú boom hudobného priemyslu a začínajú vytláčať z trhu vinyly, tie sa stávajú zberateľským kúskom pre hudobných nadšencov a DJov. Dátová kompresia mp3 stavia digitálne nahrávanie na úroveň analógového. Začínajú sa objavovať nové nástroje na tvorbu zvuku, ktoré prinášajú novú zvukovú estetiku, ako sú digitálne ovládané analógové syntezátory, či zvukové samplery, ne-lineárne digitálne možnosti nahrávania zvuku „digital Audio Workstations“, ako ProTools, Nuendo, Ableton Live; digitálny MIDI Sequencer ako Cubase či Logic, či Hardware a Step-Sequencer. Digitálne nahrávanie a spracovanie hudby opäť rozširuje možnosti a zefektívňuje produkčné procesy v nahrávacích štúdiách.⁶⁷

2.2.1. Elektronická hudba a rytmus

V elektronickej hudbe sa spája odkaz hudby domorodých kmeňov s najnovšími digitálnymi postupmi, s elektronickými a industriálnymi zvukmi. A rovnako ako

⁶⁶ Veselý, Karel: *Hudba ohně. Radikální černá hudba od jazzu po hip hop a dále*. BigBoss, Praha 2010. Str. 310- 312

⁶⁷Hübner, Georg: *Musikindustrie und Web 2.0. Die Veränderung der Rezeption und Distribution von Musik durch das Aufkommen des „Web 2.0“*. Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main 2008. Str. 39-45

kmeňová hudba, aj tá elektronická tanečná chce uvádzať poslucháčov do tranzu a iných vedomí, skôr ako zaujať intelekt.

Od 70. rokov sa paralelne vyvíjajú dva hudobné štýly, ktoré sú príznačné používaním elektronickej tvorby zvuku- z experimentov v Chicagu sa zrodil hudobný štýl *house* a v Detroiti *techno*. Veselý v kapitole venovanej štýlu *house* dodáva, že spirituálne a šamanistické presahy *house*, akcelerované novou drogou MDMA (extáza) vychádzajú zo základného prvku štýlu- strojového beatu, ktorého pravidelnosť odkazuje k nášmu najvlastnejšiemu rytmu- tepu srdca, či snád' dokonca zážitku z pocitu bezpečia v materskom lone, v ktorom sme všetci počúvali tlmené údery srdca. Repetícia, ktorá sa v *house* stáva kvalitou sama o sebe (opakovanie prvkov je viac ako len ich súčet), je prostriedkom z chaosu sveta do bezpečia akéhosi vnútorného vesmíru, v ktorom sa čas zacyklil rovnako ako rytmus.⁶⁸ Začína éra *rave*, *techno* a *house parties* a hudobné kluby sú plné mladých ľudí, tancujúcich na elektronickú hudbu. Na konci 80 rokov vypuklo tanečné šialenstvo a rok 1988 sa stal známym ako druhé leto lásky.⁶⁹

Najcennejšiou vecou, ktorú si so sebou priniesli africkí domorodci do Nového sveta, bol zmysel pre rytmus. Podobne ako v ich domovine sa tu bubny stali nástrojom dorozumievania a rytmy splietali alternatívne komunikačné kanály. Naopak, pre klasickú európsku hudbu bol rytmus vždy niečím skryte intuitívnym. Vysoká hudobná kultúra s rytmom pochopiteľne pracovala, ale málokedy ho dávala na obdiv. Vo svojom spise *Svet ako vôľa a predstava (Die Welt als Wille und Vorstellung, 1818)* píše Arthur Schopenhauer o hudbe ako o odpovedi na mystérium života a najdôležitejším zo všetkých umení, ktoré vyjadruje najhlbšie myšlienky na život. Ak sú melodické linky mostami k transcencii, potom rytmus je niečo bytostne telesné a pripomínajúce spojenie duše s hmotou. Preto je to prvok, na ktorý by sa nemalo zabúdať.⁷⁰

V romantickej dvojitej perspektíve na rytmus sú artikulované prírodovedecké a estetické záujmy. Podľa tejto perspektívy je rytmus prirodzene daný *apriori*⁷¹, niečo

⁶⁸ Veselý, Karel: *Hudba ohně. Radikální černá hudba od jazzu po hip hop a dále*. BigBoss, Praha 2010. Str. 318

⁶⁹ O prvom lete lásky sa hovorí v súvislosti s hippies a rokom 1967.

⁷⁰ Veselý, Karel: *Hudba ohně. Radikální černá hudba od jazzu po hip hop a dále*. BigBoss, Praha 2010. Str. 295

⁷¹Existencia qvazi rytmického apriori v prírode, vo fyziológii a v kosme- človek myslí na pohyb hviezd, deň a noc, rytmickú zmenu ročných období, biorytmy živočíchov, rytmus dýchania a srdca, echá a ozveny atď.

možné vnemu a popisu, ale zároveň vedecký či estetický *konstukt*, pomocou ktorého je konceptualizácia a znázorňovanie skrytého mechanizmu sveta vôbec možná. Táto dvojité perspektíva nie je obmedzená len na 19. storočie, ale dá sa sledovať do dnešných dní. Ako prírodné vedy, tak aj umenie a humanitné disciplíny sú pravidelne konfrontované s „receptívnymi“ a „konštruktívnymi“ vnemami rytmu.⁷²

Nie zriedka je rytmus uchopovaný v umení ako niečo apriori dané. Že rytmus môže fungovať ako predchodca diela, že rytmická forma môže byť inšpiráciou pre myšlienky, jazykové či hudobné frázy, melódie, básne, celé romány, obrazy, choreografie atď., túto mienku nenachádzame len v romantickej teórii umenia. Stimulujúca sila rytmu bola často popisovaná umelcami a teoretikmi rytmu a dost často bol cez reflexiu rytmu zotáznený novým po-romantickým spôsobom konvenčný „rozvod“ medzi teóriou umenia a umením, medzi empirickými a fiktívnymi systémami zápisu („Aufschreibesysteme“). Že rytmus môže obohatiť (či v doslovnom preklade oplodniť) filozofické myslenie a jeho službu poznaniu bez toho, aby potreboval vzťah k obsahu („[...]ohne dazu eines Inhaltlichen Bezugs zu bedürfen[...]“), bolo už naznačené Novalisom, ale Friedrich Nietzsche túto tézu ešte zradikalizoval. Považoval silu rytmu v umeniach, ale aj vo filozofii za tak účinnú, že jej pripisoval priamy vplyv na nárok pravdy v myslení. Nietzsche vidí, že aj ten najmúdrejší z nás sa občas môže stať bláznom rytmu, aj keď len v tom, že považuje myšlienku za pravdivejšiu, keď tá má metrickú formu a prichádza v božskom „hopsasa“.⁷³ Kde je rytmus aktívne zúčastnený na procese myslenia a umenia, zdá sa, že pôsobí ako samostatná sila, aj keď je stále viazaný na iné elementy: reč, hudbu, telo. Takto spája Nietzsche rytmickú štruktúru reči neoddeliteľne s jej rétorickým a zvodným charakterom. Uznáva účinnú moc rytmu ako dôležitú indíciu pre neredukovateľnú rétorickú osobitosť umenia a filozofie. Rytmus je vzťah k telu a poukazuje (s jeho viac alebo menej božským „hopsasa“) na okolnosť, ktorú Nietzsche nezabudol zdôrazňovať, totiž závislosť myslenia od tela, od fyziologickej prijateľnosti (Empfänglichkeit) a dráždivosti toho, kto myslí. Je to Nietzscheho zrieknutie sa čistej intencionality vedomia, vychádzajúc z ducha hudby.⁷⁴

⁷²Naumann, Barbara (vyd.): *Rhythmus. Spuren eines Wechselspiels in Künsten und Wissenschaften*. Königshausen & Neumann, Würzburg 2004. Str.8

⁷³Viz. Friederich Nietzsche- „*Die fröhliche Wissenschaft*“

⁷⁴Naumann, Barbara (vyd.): *Rhythmus. Spuren eines Wechselspiels in Künsten und Wissenschaften*. Königshausen & Neumann, Würzburg 2004. Str.8-9

Hudba a reč sú nadto význačné ako tie médiá, v ktorých môže byť zažívaný čas resp. časovosť. Čas, ako už uvažoval Novalis, môže byť však vnímaný len ako diferenca- a jej vitálna telesná ako aj rétoricky výstižná forma je opäť rytmus. Preto sa dá s Nietzscheom perspektivizovať rytmus z viacerých hľadísk: 1. ako niečo „božské“ alebo prirodzene dané, ako do istej miery apriorný princíp (či je kozmologickej, či fyziologickej povahy), ktorý je jedinečným spôsobom realizovaný v každej vete, v každej hudobnej skladbe, v každom umeleckom diele, ale aj v každom tele, a ktorý týmto manifestáciám stále predchádza. 2. ako reči podobný rétorický princíp, ktorý bol filológovi Nietzschemu známy z jeho štúdia antických rétorických rytmov. A 3. ako mediálna a časová udalosť, ktorá patrí k obsahovým prevodovým výkonom medzi rečou a myslením („[...] als mediales und zeitliches Ereignis, das den inhaltlichen Transferleistungen von Sprache und Denken zugehört.“). Ďalší, štvrtý spôsob nazerania na rytmus sa dá tiež formulovať z Nietzscheho rétorickej pozície, totiž uznanie, že reč a hudba otvárajú konštruktivistickú stránku rytmu, až na základe ktorej môžu iniciovať jeho vnímanie resp. prijatie a účinok. S toho pohľadu sa nakoniec do obzoru rytmu dostávajú sebareflexívne vlastnosti umení a vied, keďže sú umenia a vedy vo svojom sebaznázorení a sebavnímaní odkázané na reflexiu vlastných časových spôsobov prejavu, na reflexiu vlastných vývojových a znázorňujúcich rytmov.⁷⁵

Nietzscheho inzistencia⁷⁶ na účinnú moc rytmu vrhá svetlo na rôznorodé, často protichodné spôsoby, akými sa rytmus ukazuje. Rôznorodý obraz sa nám ukazuje, aj keď sledujeme poňatie rytmu len z jednej historickej perspektívy, z perspektívy dejín hudobnej teórie rytmu. Ako píše Dahlhaus, už prvý pohľad na množstvo konceptov rytmu, ktoré medzi sebou konkurovali posledných 200 rokov na poli hudobnej teórie, ukazuje zložitosť, ak priam nemožnosť ich súhrnného uchopenia. Aj keď je rytmus uznávaný ako integrálny element hudobného umenia, je na tejto všeobecnej rovine stále nejasné, či je je tým chápaná hudba ako médium času, alebo čas ako médium hudby. Parametre, ktoré popisujú rytmy v hudobnej ako aj v rečovej metrike nie sú prirodzene dané, ale sú výsledkami interpretácie a samé o sebe sú plné kontroverz. Časový spôsob ukazovania sa počítateľných jednotiek sa nedá ani v hudbe jednoznačne určiť a táto

⁷⁵Tamtiež Str. 9

⁷⁶Filozofia vykazuje tri momenty, z ktorých každý odpovedá dvom ostávajúcím, aj keď musí byť skúmaný sám o sebe; týmito momentmi sú „predfilozofická rovina, ktorú musí filozofia stanoviť (imanencia), pre-filozofická osoba, či osoby, ktoré musí objavovať a oživovať (inzistencia), filozofické pojmy, ktoré musí vytvárať (konzistencia). Momenty filozofickej trojice teda sú: stanoviť, vynaliezať, tvoriť.

In: Deleuze, G., Guattari, F.: *Co je filozofie?* Oikoymenh, Praha 2001. str. 69

situácia sa týka aj moderných hudobných teórií rytmu. Meranie hudobných časových jednotiek (metrum a rytmus) nevedie v žiadnom prípade k parametrom, ktoré by sa dali zobjektivizovať a už vôbec nie k jednoznačným zákonitostiam v hudbe. Ako Dahlhaus dodáva, nie len meniac sa hudobná substancia, ktorej časovú štruktúru voláme rytmus, ale aj rozsah, ktorý voláme metrum, sú neustále v pohybe. Že meriaci pohyb (takt) tvorí rovnakú jednotu nesmie viesť k úsudku, že sa jedná o časové kvanty, aké sú prítomné v prírodných zákonoch ako napr. pri zákone voľného pádu. Hudobné metrum je oveľa viac viazané na subjektívnu skúsenosť, ktorá časové plynutie štrukturuje pomocou koncepcie prítomnosti či toho teraz („Jetztpunkt“).⁷⁷

2.2.2. DJská kultúra

Pre elektronickú hudbu je dôležitý rozmach DJskej kultúry. DJ je odvodené slovo od disco jockey, neskôr disc jockey a prví DJi sa začali objavovať s príchodom gramofónu a neskôr rádia. V 40. rokoch bol tento termín zavedený Walterom Winchellom v Amerike (kombinácia slova disc pre gramofónové platne a slova jockey pre operátor prístroja) v spojení s Martinom Blockom, rádiovým komentátorom, ktorý sa stal veľmi populárny. V tej dobe začínajú vznikať v Amerike a Európe prvé nočné kluby a komerčné diskotéky. Slovo diskotéka je francúzskeho pôvodu a pochádza zo spojenia slov disque (nahrávka) a bibliotheque (knihovna). Prvýkrát sa toto slovo začalo používať v 40. rokoch v nacistami okupovanom Paríži k označeniu podzemných tanečiarňí, do ktorých sa uchýľovali priaznivci amerického jazzu. V 60. rokoch boli diskotéky tiež „laboratóriami“ novej Ameriky. Príťažlivosť nočného života nie je len vo všetkých pozemských slastiach, ktoré sa dajú predstaviť. Je to tiež vzbura, kolektívne pritakanie odlišnému spôsobu života, v ktorom sa v noci stáva aktívny čas. Svet, ktorý funguje od západu slnka do východu, provokuje establišment, vyzýva sa v ňom drogami zmenené vnímanie, boria sexuálne tabu či dokonca hranice genderu. Morálna panika, ktorú diskotéky vyvolali, mala v istom zmysle pravdu, bol to iný svet. Umenie DJského mixu (či setu) je v kontinuite, ktorá neprehrádza začiatky a konce jednotlivých skladieb. Ďalšou podstatnou vlastnosťou je zvládnutie práce s dynamikou mixu, schopnosti dávkovať vrcholy vzrušenia a pasáže oddychu. DJský mix je utópiou sveta, v ktorom

⁷⁷Naumann, Barbara (vyd.): *Rhythmus. Spuren eines Wechselspiels in Künsten und Wissenschaften*. Königshausen & Neumann, Würzburg 2004. str. 11-12

nie je začiatok ani koniec a energie nikdy neubúda a v tom sa podobá ideálom klubového života, ktorý chce existovať mimo času.⁷⁸

Elektronická hudba je dnes už veľmi rôznorodé pole žánrov, ktorých hlavným spojovacím prvkom je používanie digitálnych nástrojov či počítačov k vytváraniu zvukov a následnému komponovaniu skladieb. Na jej rozmachu má zásluhu rozvoj digitalizácie a sprístupnenie digitálnej techniky finančným možnostiam obyčajného hudobníka. Spolu s tým sa objavuje možnosť kontrolovať celý proces vzniku hudby samotným tvorcom a odpadá nutnosť využívať obvyklých prostredníkov hudobného priemyslu.

Najpodstatnejším rysom elektronickej hudby je nová dynamika tvorby a kolektívneho počúvania. Jednotlivé skladby už nie sú samostatné uzavreté celky, ale slúžia ako stavebné prvky kontinuálneho hudobného prúdu, tzv. Setu. Nahrávka prestala byť konečným cieľom či referenciou. Je už len obyčajnou efemérnou stopou (určenou k samplovaniu⁷⁹, deformácii a miešaniu) jednotlivého aktu vo vnútri kolektívneho procesu. Neznamená to, že nahrávka snáď už nemá žiaden význam. Dôležitejšie však je vytvoriť udalosť v danom okruhu (napríklad behom rave party), než uložiť ďalšiu pamätihodnú skladbu do hudobného archívu.⁸⁰

2.3. Synestézia

Otázka, či sa dá krik maľovať, je synestetickou otázkou a človek myslí hneď na slávny obraz Edvarda Muncha. Zdá sa, že občas neuchopiteľná sila umenia patrí k danostiam iného umenia, ako by sa inak dal zvuk či dokonca krik maľovať a naopak farby zhudobniť?

Pojem synestézia predstavuje syntézu protikladov, ktoré sú zažívané zároveň a pochádza z gréčtiny, *syn-* („s“, „spolu“) *aisthesis* („vnímanie“, „cítienie“). O synestézií sa obecne hovorí vtedy, keď je zmyslový vnem sprevádzaný dodatočne iným alebo inými zmyslami reagujúce na konkrétny vnem. Michael Lommel vo svojej publikácii

⁷⁸ Veselý, Karel: *Hudba ohně. Radikální černá hudba od jazzu po hip hop a dále*. BigBoss: Praha 2010.s. 303

⁷⁹ Samply sú zlomky iných skladieb alebo nahraté zvuky, ktoré sa používajú v elektronickej hudbe, podobne ako výstrižky iných diel v kolážach

⁸⁰ Lévy, Pierre: *Kyberkultura*. Karolinum: Praha 2000. Str. 127

Samuel Beckett, Synästhesie als Medienspiel podáva v úvode svojho pojednania rozsiahly pohľad do vývoja diskurzu synestézie. Vrodená „genuínna“ synestézia je relatívne vzácna. Je skúmaná od polovice 19.storočia fyziológmi, psychológmi a doktormi a do polovice 20. storočia bola popisovaná ako patologický defekt. Stále panujú nejasnosti o tom, ako synestézia vzniká a aký ma význam pre vnímanie, aj čo sa týka procesov vnímania u ne-synestetikov. Určitý konsenzus panuje aspoň v tom, že nie len synestetici, ale aj „normálne“ mozgy, dokážu spracovať rovnaké areály rozdielnych zmyslových vzruchov a informácií. V našom mozgu neexistuje jedno centrum riadenia zmyslových dát a stále je z veľkej časti nejasné ako mozog tieto zmyslové dáta synchronizuje⁸¹. Už takzvané „jednoduché“ vnímania sú pre mozog komplexné, pretože naraz aktivujú rozdielne bunkové spojenia, vidíme napr. formu, farbu, priestorovosť určitého objektu. Pri každom zmyslovom vneme sú aktivované rôzne senzorické moduly. Neexistujú žiadne špecifické vizuálne, auditorické či gustatorické neuróny. Neurológovia hovoria preto o neutralite neuronového kódu.⁸²

Neurológovia nenachádzajú medzi „konštitutívnymi“ a „normálnymi“ zmyslovými väzbami presnú hranicu a popisujú ich ako „intermodálne analógie“, teda „slabá“, „odvodená“, či „metaforická“ synestézia. Oddelenie vrodenej a odvodenej synestézie nie je jednoduché minimálne z dvoch dôvodov. Synestézia nie je len výnimočná vloha, ale zároveň schopnosť, ktorou disponujeme všetci. Za druhé, na rozdiel od vrodenej synestézie je „normálna“ synestézia založená na vedomých analógiách. Avšak v našom senzórii pôsobia svojvoľné a mimovoľné zmyslové vnemy naraz. Sprievodné predstavy či zmyslové imaginácie nevyvolávame len vedome. Táto nejednoznačnosť ale nebráni tomu, aby sme pod pojmom synestézia označovali aj zmyslové väzby v estetickej skúsenosti⁸³. Avšak za predpokladu, že pod pojmom synestézia nerozumieme syntézu, či difúziu jednotu zmyslov, ale ich trenia a posuny, konkordancie či diskordancie. Synestézia je často zamieňaná s vyšším stavom vedomia, kreativitou, znovunájdnením stratenej jednoty a celosti, či s prekročením materializmu a racionalizmu. Rendezvous zmyslov dnes už sľubuje aj reklama na čokoládu či na wellnesshotely.⁸⁴

⁸¹Tento problém je jedným zo základných nedostatkov neurológie

⁸² Lommel, Michael: *Samuel Beckett, Synästhesie als Medienspiel*. Wilhelm Fink, München 2006. Str.13-14.

⁸³ v našom bežnom jazyku tiež používame synestetické slovné spojenia, hovoríme o bledých a tmavých tónoch, o krikľavej žltej, teplých farbách, či ostrej kritike.

⁸⁴Lommel, Michael: *Samuel Beckett, Synästhesie als Medienspiel*. Wilhelm Fink, München 2006. Str. 16-18

Kevin T. Dann skúmal historický vývoj diskurzu synestézie. Koncom 19. storočia naberá fenomén synestézie značnú pozornosť a vyžaruje určitú fascináciu aj v umeleckej sfére. Niektoré sonáty francúzskych symbolistov (napr. Charles Baudelaire či Arthur Rimbaud⁸⁵) boli estetickými ekvivalentami a výrazovými formami synestetického vnímania. Jednalo sa o umelecké experimenty, o artificielne synestézie, dodnes sa však špekuluje o tom, či tieto diela neboli plodom vrodenej synestézie. To platí aj pre neskoršie umelecké diela, inšpirované synestéziou, ako vidíme u Kandinského, Skriabina, Kleeho a Nabokova. Avantgardy 20. storočia, ako surrealizmus, expresionizmus či futurizmus, pokračujú vo fascinácii synestéziou a experimentujú s literárnymi, hudobnými či vizuálnymi figuráciami zmyslov. Namiesto tvorby analógií či rozpustenia heterogenity leží akcent na diskordancii zmyslov, ako napr. v Apollinairových básniach foriem, ktoré odbočujú od zažitých noriem vnímania.⁸⁶

IL PLEUT

⁸⁵ Arthur Rimbaud v sonáte *Voyelles* z roku 1883 spája určité hlásky s farbami.

⁸⁶ Kevin T. Dann: *Bright Colors Falsely Seen: Synaesthesia and the search for transcendental knowledge*. New Haven, London 1998. Str. 5-8. In: Lommel, Michael: *Samuel Beckett, Synästhesie als Medienspiel*. Wilhelm Fink Verlag, München 2006. Str. 15

Guillaume Apollinaire- *Calligrammes* (poems of war and peace r. 1913-1916)

Často vidíme to, čo počujeme pred naším vnútorným okom. Tu sa ukazuje význam pamäte pri synestézii každodenného vnímania. Príkladom môže byť rozhlasová hra, kde náš mozog dopĺňa počúvanie o obrazové predstavy, ktoré sú evokované akusticky. Môžeme to formulovať aj tak, že neaktivované, latentné zmysly zosilňujú aktivovaný zmysel. Kino a televízia sú primárne zamerané na dva zmysly, videnie a počúvanie. To ešte nič nehovorí o synestetických koreláciách. „Cross-modálne“ vnímanie, teda viditeľné zvuky a počuteľné obrazy, vytvárajú „estetickú dodatkovú hodnotu“, ktorá je niečo viac ako adícia, kumulácia a prekrývanie zmyslov. Takéto „trans-senzorické“ fenomény neboli neznáme ani staršej filmovej teórii. Béla Balázs hovoril o „geste tónu“ v nemom filme, či o „optickej hudbe“.⁸⁷

Ustanovenie piatich zmyslov nie je až také jednoznačné, ako sa môže zdať. Pokožka a ruka, cítenie a hmat sú sublimované do jediného hmatového zmyslu. Môžeme počúvanie hudby a rozhovoru zaraďovať pod jediný zmysel, keď cítenia, ktoré vyvolávajú, a procesy, ktoré pritom prebiehajú v mozgu, sú tak rozdielne? Ak je pravda, že zmyslové dáta vnímame naraz, potom nemôžeme metodicky vychádzať z oddelených jednotlivých zmyslov. Takýto metodický problém vzniká pri analýze synestézie v umení a médiách. Nestráca sa špecifikum synestézie, keď najprv od seba oddelíme obraz, hlas, hudbu, písmo, telo atď., aby sme potom mohli popisovať ich súhru a „inter-senzorické“ vlastnosti?⁸⁸

2.3.1. Heteroestézia

Aby sme mohli uchopiť komplementaritu zmyslov v oblasti umení a médií, mali by sme podľa Bernarda Waldenfelsa hovoriť skôr o „heteroestézii“. Pre neho synestézia neznamena ko- modálne vnímanie, ale heteromodálne vnímanie či cítenie, ktoré obsahuje v sebe inakosť, atrakciu a disatrakciu medzi zmyslami, či vychýlenie zmyslov.

⁸⁷ Lommel, Michael: *Samuel Beckett, Synästhesie als Medienspiel*. Wilhelm Fink Vlg, München 2006. Str. 20

⁸⁸ Tamtiež. Str. 21-22; tiež: Helmut Plessner: *Die Einheit der Sinne. Grundlinien einer Ästhesiologie des Geistes*, in: *Gesamelte Schriften* Bd. 3, Frankfurt am Main 1999

Synestézia je pre Waldenfelsa hraničná skúsenosť, pretože nemá jednoznačne identifikovateľné miesto ani v mozgu, ani v tele. Inakosť sa ukazuje v oblasti zmyslov formou odbočiek, porúch, znepokojení, protirytmov, slepých miest, echoúčinkov, heterotópií, porúch rovnováhy atď. Vo všetkom tom, čo sa vymyká rámcovaniu, ktoré nám predpisuje autonómna estetika. Pretože neexistujú hranice zmyslov, ktoré sa nedajú prekročiť. Nie je videnie bez prehliadnutia, nie je počutie bez prepočutia, nie je dotyk bez prehmatu („[...]es gibt kein Sehen, das sich nicht versieht, kein Hören, das sich nicht verhört, kein Greifen, das sich nicht vergreift[...]“).⁸⁹

„Heteroestézie“ umožňujú pohľad na neobvyklé synestetické spojenia, na to, čo Gilles Deleuze nazýva *sensations*. Vo svojej štúdií o Baconovi vysloví Deleuze tézu, že Francis Bacon vytvára vo svojej maľbe tretiu cestu medzi figuráciou a abstrakciou, medzi figuratívnym a abstraktným umením.⁹⁰ Baconove obrazy sú podľa Deleuza *figurálne*. Ako figurálnu (*le figural*) popisuje Lyotard v *Discours, figure* ne-ilustratívnu, čistú figúru, „object incertain, intermédiaire“.⁹¹ V latinskom význame je intermédiaire niečo, čo leží v strede, medzičlánok, ein „Dazwischen“.⁹² Figurálne je intermediálne („intermediär“), pretože popisuje hraničnú situáciu. Podľa Deleuza ide v maľbe o to, zachytiť sily, maľovať sily, ktoré pôsobia na figúry, sily, ktoré by inak pre nás boli neviditeľné, alebo viditeľné len v ich pôsobení (tlak, gravitácia atď). Oko maliara sa virtuálne stáva viacvýznamovým neurčitým orgánom („[...]wird virtuell zum mehrwertigen unbestimmten Organ[...]“).⁹³ Bacon ako Beckett sa pokúšajú odtrhnúť figúru od figuratívneho, od ilustrácie a narácie. Pre Deleuza je dôležitý „synthetický“, dá sa povedať aj synestetický charakter prežitku (*sensation*), ktorý vytvára jednotu na viacerých, rozdielnych úrovniach. A rozvíja štyri možné hypotézy na otázku, čo vytvára prežívanú a pociťovanú jednotu rôznych úrovni prežitku.⁹⁴

Prvú (reprezentácia cez objekt v obraze) a druhú hypotézu (ambivalencia sprostredkovaného pocitu) neskôr Deleuze odmieta a zaujímavé sú pre neho tretia

⁸⁹Waldenfels, Bernard: *Sinneswellen, Studien zur Phänomenologie des Fremden*. Frankfurt am Main 1999. Str. 11. In: Lommel, Michael: *Samuel Beckett, Synästhesie als Medienspiel*. Wilhelm Fink Verlag, München 2006. Str. 22

⁹⁰Deleuze, Gilles: *Francis Bacon- Logik der Sensation*. München 1994. Str. 36. In: Lommel, Michael: *Samuel Beckett, Synästhesie als Medienspiel*. Wilhelm Fink Verlag, München 2006. Str. 23

⁹¹Lyotard, Jean- Francois: *Discours, figure*. Paris 1971. Str. 18. In: Lommel, Michael: *Samuel Beckett, Synästhesie als Medienspiel*. Wilhelm Fink Verlag, München 2006. Str. 23

⁹²Viz. Mersch, Dieter: *Medientheorien zur Einführung*, Hamburg: Junius, 2006/2009. Str.17

⁹³Lommel, Michael: *Samuel Beckett, Synästhesie als Medienspiel*. Wilhelm Fink Verlag, München 2006. Str 24

⁹⁴Lommel, Michael: *Samuel Beckett, Synästhesie als Medienspiel*. Wilhelm Fink Verlag, München 2006. Str. 25

a štvrtá. Tretia hypotéza, Deleuze ju nazýva „motorická hypotéza“, vyzdvihuje dekompozíciu, rozloženie, analýzu pohybu, čo je spojujúci motív Bacona a Becketta. Podľa Beckettovho (či Kafkovho) zákona existuje strnulosť v pohybe, v státi je sedenie, v sedení ležanie až smerom k rozloženiu. Pravý akrobat je akrobatom ne-pohybu v kruhu („Nach Becketts oder Kafkas Gesetz gibt es die Unbewegtheit jenseits der Bewegung; jenseits des Sitzens Liegen bis hin schließlich zur Auflösung. Der wahre Akrobat ist ein Akrobat der Unbewegtheit im Rund“).⁹⁵

Vo štvrtej hypotéze, Lommel ju nazýva fenomenologicko- synestetická hypotéza, je pre Deleuza dôležitý pojem *rhythmus*. Medzi farbou, chuťou, dotykom, čuchom, zvukom, váhou by existovala existenciálna komunikácia, ktorá by predstavovala ten „páthický“ (ne-reprezentatívny) moment senzácie. Synestetická operácia je možná len vtedy, keď prežitok tej či onej oblasti zmyslov (napr. videnie) je v bezprostredom kontakte s „vitálnou silou“, ktorá borí všetky tieto oblasti a nimi preniká. Táto sila je *rhythmus*, ktorý siaha hlbšie ako pohľad, sluch atď. A *rhythmus* sa javí ako hudba, keď zaberá auditívnu oblasť, ako maľba, keď zaberá vizuálnu oblasť. Ne- racionálna, ne- cerebrálna „logika zmyslov“ kde *rhythmus* preniká obrazom tak, ako preniká hudobnou skladbou. ([...], „zwischen einer Farbe, einem Geschmack, einer Berührung, einem Geruch, einem Geräusch, einem Gewicht bestünde eine existentielle Kommunikation, die das ‚pathische‘ (nicht- repräsentative) Moment *der* Sensation ausmachen würde. [...] Die synästhetische Operation wird nur möglich, wenn die Sensation dieses oder jenes Gebietes (hier die Sehemfindung) in unmittelbarem Kontakt mit einem vitalen Vermögen steht, das alle Gebiete sprengt und sie durchquert. Dieses Vermögen ist der Rhythmus, der tiefer reicht als der Blick, das Gehör etc. Und der Rhythmus erscheint als Musik, wenn er die auditive Ebene besetzt, als Malerei, wenn er die visuelle Ebene besetzt. Eine nicht- rationale, nicht- zerebrale ‚Logik der Sinne‘. [...] Und dieser Rhythmus durchquert ein Gemälde, wie er ein Musikstück durchquert.“).⁹⁶

Pretože sa rytmika žijúceho, podľa Bernharda Waldenfelsa, vyznačuje „pravidelnou nepravidelnosťou“, tým že sa prepletajú vnímanie a telesný samopohyb, nachádzajú sa všademožne ruchy, protirytmu a nepokoje, napr. vo voľnej rytmike modernej lyriky, či natiahnutých jazzových synkop. Ako existujú zvukovo-hudobné rytmy, existujú aj

⁹⁵ Deleuze, Gilles: *Francis Bacon- Logik der Sensation*. München 1994. Str. 30. In: Lommel, Michael: *Samuel Beckett, Synästhesie als Medienspiel*. Wilhelm Fink Verlag, München 2006. Str. 26

⁹⁶ Tamtiež

rytmy videnia a pohľadové sakády (porucha pohľadu, či rytmiky pohybu oka). Všetky zmyslové sféry majú svoje motoriky, kynestézie, časové akty a miery, ktoré nás dosahujú cez základné synestetické cítenie rytmu tela, ktoré je spoločné všetkým zmyslom, natoľko je rytmus nejaký druh transsenzoričného *sensus communis* (šiesty zmysel). („Alle Sinnesqualitäten haben ihre Motoriken, Kynästhesien, Zeitakte und Zeitmaße, die uns jedoch über eine grundlegende synästhetische Rhythmusempfindung des Körpers erreichen, die ihnen allen gemeinsam ist- insofern ist der Rhythmus eine Art transsensorieller *sensus communis*“).⁹⁷

3. Definície

Odkedy máme k dispozícii počítače a používame ich stále častejšie, ne-lineárne⁹⁸ štruktúry komunikácie či reprezentácie sveta sú bežnejšie ako predpokladáme. Obrazovky všetkých druhov a foriem sa udomácnili všade medzi nami. Čo sprostredkovávajú? Nie je to už len jednoduchý obraz, médium vytvorené len ľudskou rukou. Je to obraz formovaný zložitými štruktúrami technickej mediácie, je to obraz dvojitej, trojitej či n-tej mediácie. Technické obrazy dopĺňajú náš každodenný svet, čím okupujú naše zmysly a tým ovplyvňujú významy a vytvárajú zmysly nové. Digitalizácia, spracovávanie dát formou nových technických rozhraní, programov, software či hardware a slovami Lévyho „interkonektívny meta-svet internetu“, určujú pohyb komunikácie človeka k človeku, človeka k technickému obrazu, či človeka k technickému objektu.

Naše kultúrne formy sa pomaly menia. Aby sme tieto nové kultúrne formy mohli myslieť, potrebujeme aj nové interpretačné schémy. Tradičné modely a otázky ktoré tieto modely vyvolávajú, už nie sú schopné zachytiť významový posun, ktorý postindustriálna spoločnosť generuje.

⁹⁷ Lommel, Michael: *Samuel Beckett, Synästhesie als Medienspiel*. Wilhelm Fink Vlg, München 2006. Str. 27

⁹⁸ Viz. Flusser, Vilém: *Krise der Linearität*. Benteli, Bern 1992

3.1. Homöotechnika

Nové spôsoby uvažovania objavuje aj nemecký filozof Peter Sloterdijk vo svojom diele *Nicht gerettet, Versuche nach Heidegger*.⁹⁹ V kapitole *Domestikation des Seins* významový posun Sloterdijk stavia do prechodu medzi prírodou a technikou. Kybernetika ako teória a prax inteligentných strojov a moderná biológia ako štúdium systémových a prírodných jednôt nám vnútila nové popísanie „umelého“ a „prirodzeného“. Premenila koncept „objektívneho ducha“ na koncept INFORMÁCIE, ktorá sa usadzuje ako tretia hodnota medzi ducha a matériu, medzi myšlienky a veci. Mysliace stroje nám vnucujú priznanie, že je tam akýsi „duch“ či reflexia, či myslenie prítomné v ich základoch. Takéto stroje sa dajú správne chápať a myslieť len ak pripustíme, že sú formované Informáciami. Stroje ako materiálne či zobjektívnené reflexie sú myšlienky smerujúce správnym smerom.¹⁰⁰

Avšak aby sme toto mohli myslieť, potrebujeme bivalentnú či viacvalentnú ontológiu v spojení s minimálne trojmocnou logikou, teda nové formy artikulácie. Napr. „seiende nichts“, teda „súce nič“, ktoré je obsiahnuté vo vete „existuje informácia“, „informovaná matéria“ „territum datur“. Myslitelia ako Adorno, Deleuze, Guattari, Derrida, Luhman, Günther, Kittler, Latour a mnoho ďalších sa v myšlienkovom boji snažia zachytiť práve tieto zmeny v myslení.¹⁰¹

Ako už poznamenal v *Logike zmyslu* Deleuze: „Zmysel nie je nikdy princípom, alebo pôvodom, je vyrobený. Vôbec nie je k objavovaniu, k opätovnému vytvoreniu alebo k novému použitiu, je cez nové mašinerie k produkovaniu.“¹⁰²

Ako je to teda s myslením zmyslu v ére kybernetických strojov? Erich Hörl rozoberá túto otázku v texte *Die technologische Sinnverschiebung. Über die Metamorphose des Sinns und die große Transformation der Maschine* a na začiatku svojho pojednania uvádza: „Od posledného storočia a s rastúcou naliehavosťou od konca druhej svetovej vojny nás sprevádza nové myslenie zmyslu („Denken des Sinns“). Stojí na troskách tradičnej kultúry zmyslu a necháva za sebou staré istoty,

⁹⁹ Sloterdijk, Peter: *Nicht gerettet, Versuche nach Heidegger*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 2001

¹⁰⁰ Tamtiež, str. 212-234

¹⁰¹ Tamtiež, str. 212-234

¹⁰² Deleuze, Gilles: *Logik des Sinns*, Suhrkamp, Frankfurt 1993, Str. 99

spojené s otázkou po zmysle, najmä tie istoty o ich duchovnosti, vnútornosti a subjektivite, ako boli naposledy hodené do obehu v podobe „zmysel dávajúceho vedomia“ („sinngabendes Bewusstsein“) či „konajúcej subjektivity“ („leistende Subjektivität“) v Husserlovej transcendentálnej fenomenológii. Namiesto toho a protismerne k tomu nabralo formu myslenia otvorenosti („Denken des Offenen“), otvorenia a prerušenia, myslenia pôvodnej exteritoriality („Denken der ursprünglichen Exteritorialität“), jedinečného suplementu („originäres Supplement“) a konštitutívnej dotatočnosti („konstitutive Nachträglichkeit“). A javí sa ako myslenie vonkajšku („Denken des Draußen“), spolu-bytia („des Mit-Seins“), účasti a zdieľania, ako aj komunikácie; ako myslenie nejednoznačnosti („Unbestimmtheitsdenken“), myslenie na stope („Denken der Spur“), alebo aj myslenie heterogenézie a zloženia („Denken der Heterogenese und des Gefüges“). Tieto popredné figúry vonkajšku, ktoré charakterizujú toto nové myslenie zmyslu a jeho filozofické politiky, sú výrazom a symptómom veľkého posunu zmyslu („Sinnverschiebung“), ktorý je dodnes neustále v pohybe. [...] Aby sme predišli nedorozumeniam, technologický posun významu neznamena, že po náboženskom, morálnom, politickom alebo ekonomickom zmysle preberá teraz technický zmysel vládu nad tvorbou zmyslu a že by technika bola náš nový zmysel. Oveľa viac exponuje či reexponuje problém a otázku zmyslu ako problém a otázku po pôvodnej a nepodlomiteľnej exteritorialite („unhintergehbare Exteritorialität“), suplementarite a otvorenosti človeka.“¹⁰³

V zmysle tradičnej ontológie išlo o akési podmanenie neživých vecí, v duchu moderny a pokroku išlo o podmanenie prírody. V zmysle nového chápania ontológie človeka takéto uvažovanie už stráca svoje opodstatnenie, a namiesto panstva nad prírodou prichádza dialóg s prírodou. Tieto odlišné formy bytia Sloterdijk nazýva *Allotechnik* (panstvo nad prírodou) a *Homöotechnik* (dialóg s prírodou), ako nová nepanovačná forma operativity, ktorá prichádza s novými formami inteligentných materií, kde sú matérie koncipované vo svojej samovoľnosti v komplexnom myslení. Pri Allotechnike si subjektívny vládca podmaňoval objekty tým, že používal nástroje. Homöotechnika má do činenia s existujúcimi Informáciami, dotýka sa inteligencie inteligentne a vytvára nové formy inteligencie, akúsi ko-inteligenciu. Preto má väčšmi charakter kooperácie ako vládnutia, aj pri asymetrických vzťahoch. Takto môže byť

¹⁰³Hörl, Erich: *Die technologische Sinnverschiebung. Über die Metamorphose des Sinns und die große Transformation der Maschine*. In: [Lorenz Engell](#), Jiří Bystřický, Kateřina Krtilová (vyd.): *Medien denken. Von der Bewegung des Begriffs zu bewegten Bildern*. Transcript, Bielefeld 2010. Str. 17-18.

Homöotechnika chápaná ako akcelerácia inteligencie par excellence. Prichádzame do éry ešte väčších výkonov a prepojení hocakého druhu, ako kedy predtým. V zajatí technického vedenia sa človek odkrýva pred sebou samým. Dostáva sa do pozície, kde musí dať odpoveď na otázku, či to, čo vie robiť a robí, naozaj ešte stále je on a či je pri tomto jednaní *bei-sich*, v zmysle byť pri sebe.¹⁰⁴

Sloterdijk iste pozná Flusserovu úvahu o *alloprograme*, kde podľa neho nájdeme cez telematiku cestu späť k „vlastnému“ ľudskému bytiu, teda k slávnostnému bytiu pre iných, k bezúčelnej hre s inými pre iných. Rada vám pre úsmev na tvári pripomeniem jeho utopické scenáριο budúcnosti (ostalo mi totiž zreteľne v hlave). „Ľudia budú, každý sám o sebe, sedieť v celách, hrať končekmi prstov na klávesniciach, hľadiť na obrazovky a prijímať, meniť a posielat' obrazy. Za ich chrbtami budú roboti zhotovovať veci, aby udržali a množili ich zakrnuté telá. Skrz končeky prstov budú ľudia vzájomne spojení a budú tak vytvárať dialogickú sieť, kozmický supermozog, ktorého funkciou bude prevádzať kalkuláciami a komputáciami nepravdepodobné situácie do obrazov, privodzovať katastrofy. Medzi ľuďmi budú zapojené umelé inteligencie, ktoré budú káblami a podobnými nervovými vláknami s ľuďmi dialogizovať. Celok bude funkcionálne kyberneticky riadený, na svoje prvky nerozložiteľný systém- čierna skrinka. Naladenie bude pripomínať to, ktoré prežívame v našich tvoriacich okamžikoch, zo-seba-vystúpenie, dobrodružstvo, orgazmus.“¹⁰⁵

3.2. Performativita a medialita

Tézu spojenia performativity a mediality rozvíja zborník s názvom *Performativita a medialita*, ktorý vydala významná filozofka Sybille Krämer. Základná hypotéza, ktorá je na tomto mieste pojednávaná a je tak spojujúcim prvkom všetkých textov od vybraných autorov je, že význam performativity nemôže byť súčasným spôsobom chápaný bez vzťahu k medialite, pričom spojitosť performativity a mediality korení v *aisthesis* (vnímanie, cítenie).¹⁰⁶

¹⁰⁴Sloterdijk, Peter: *Nicht gerettet, Versuche nach Heidegger*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 2001, Str. 212-234

¹⁰⁵Flusser, Vilém: *Do universa technických obrazů*. Praha: OSPVU, 2001. Str. 93

¹⁰⁶Krämer, Sybille (vyd.): *Performativität und Medialität*. Wilhelm Fink Verlag, München 2004. Str. 13

Toto sa však nerozumie samo od seba. Objaviteľ performativity rečových výpovedí John Langshaw Austin, ako aj celý na Austina naväzujúci diskurz teórie rečových aktov v rámci analytickej filozofie jazyka (Grice 1991, Searle 1969, Searle 1989, Apel 1976, Habermas 1984), mohol svoje záujmové problémy performativity riešiť bez toho, aby niekde vôbec narazil na otázku o médiách našej „rečovosti“. Až dekonštruktivistický výklad performativity v písme (Derrida 1988) na jednej strane, a znovuobjavenie performativity vo vedách o kultúre a umení (Wirth 2002, Carlson 1996) na strane druhej, viedli myslenie o performativite na onú hranicu, z ktorej mohli vyvstať spojitosti medzi médiami a performanciou.¹⁰⁷

Hraničný fenomén, o ktorý tu ide, je *aisthesis*, chápané ako bipolárne štruktúrovaný výkon udalosti a jej prežitku, ktorý práve nie je redukovateľný na (symbolické) výrazové dianie.¹⁰⁸ Naša hypotéza je teda, že vzťah performativity a mediality môžeme zmysluplne určiť až vtedy, keď ich budeme chápať ako dimenzie (vzišlé zo spojitosti) aktov „aisthetizácie“. Pričom pojem „aisthetizácia“ vyjadruje, že sa v obojstrannom vzťahu medzi udalosťou a jej prežitkom jedná o „inscenované“ dianie, ktoré v sebe zahŕňa úlohu aktéra ako aj pozorovateľa. („Das Schwellenphänomen, um das es hier geht, ist der Sachverhalt der Aisthesis, verstanden als der bipolar strukturierte Vollzug eines Ereignisses und seiner Wahrnehmung, das auf ein (symbolisches) Ausdrucksgeschehen gerade nicht reduzierbar ist. Unsere Hypothese ist also, dass wir das Verhältnis von Performativität und Medialität dann sinnvoll bestimmen können, wenn wir beide als Dimensionen von- und im Zusammenhang mit- Akten der Aisthetisierung begreifen. Dabei geht in den Begriff 'Aisthetisierung' ein, dass es sich im Wechselverhältnis von Ereignis und Wahrnehmung um ein 'in Szene gesetztes' Geschehen handelt, welches Akteur/ und Betrachterrollen einschließt.“)¹⁰⁹

Keď sa pozrieme na debatu o performativite bližšie a spýtame sa, aký význam je kde prikladaný „mediálnemu“, tak sa dá podľa Sybille Krämer intelektuálna „mapa“ diskurzu o performativite rekonštruovať v podobe troch centier a tieto kryštalizačné body označuje ako „univerzalizujúce“ („universalisierende“), „iterabilizujúce“

¹⁰⁷Tamtiež. Str. 13

¹⁰⁸Viz napr. Brack 1990, Böhme 2001, Seel 2000, Welsch 1987

¹⁰⁹Krämer, Sybille (vyd.): *Performativität und Medialität*. Wilhelm Fink Verlag, München 2004. Str. 14

(„iterabilisierende“) a „korporalizujúce“ („korporalisierende“) koncepty performativity.

110

„Univerzalizujúca performativita“- sila Austinovho objavu „performatívnych výpovedí“ leží v uznaní toho, že rečou svet nielen popisujeme, ale oveľa viac (vychádzajúc z určitých okolností) rečou zároveň uskutočňujeme situácie („Weltzustände“). Rečové akty ako sobáš či rozvod, vyhlásenia vojny, vyhlásenia sudcu atď. vykonávajú v rámci inštitucionalizovaných praktík práve to, čo oznamujú. „Performativita“ potom znamená špecifikáciu pravidiel rečového jednania, aby mohol človek v rámci intersubjektívnych vzťahoch úspešne jednať. Komunikačná teória a rečové akty tak nepojednávajú o časo-priestorovo situovaných výpovediach, ale o univerzálnych regulačných mechanizmoch možných typizácie, ktoré musí výpoveď nasledovať, aby mohla byť vôbec považovaná za reč v sociálnom zmysle komunikácie. Predmetom „univerzalizujúcej performativity“ tak nie je *skutočný* výsledok rečovej udalosti, ale *možná* komunikácia, ktorá poslúcha univerzálne pravidlá. Takáto abstrakcia časo-priestorovej „instantizácie reči“ („Instantiierung des Sprechens“) implikuje, že sa otázky po médiách vôbec ani neobjavia. Propozície performatívna štruktúra rečového aktu reprezentuje univerzálne, pre všetky rečové potreby platné usporiadanie, ktoré sa ani len nedotýka otázky, či sa komunikácia uskutočňuje v médiu hlasu, písma, telefónu či internetu.¹¹¹

„Iterabilizujúca performativita“- naväzujúc na teóriu rečových aktov ako ju vypracovali Austin a Searle, vyvodzuje Jacques Derrida „to pravidelné“ v užívaní reči z iterability (kódovanosti) rečových znakov. Aby mohla byť nejaká značka vôbec identifikovaná ako znak, musí byť opakovateľná a tým odlúčiteľná z každého kontextu a zasadiťelná do kontextu nového. Avšak takáto zmena kontextu spôsobuje, že ruka v ruke s iterabilitou (kódovanosť) ide alterita (inakosť): každé opakovanie znaku, ktoré je charakterizované časo-priestorovým posunom, implikuje zároveň aj jeho zmenu („anderswerden“); repetícia a vznik diferencií sa vzájomne krížia. Na rozdiel od „univerzalizujúcej performativity“ v žiadnom prípade nepredchádza všeobecnosť univerzálneho znakového typu partikularizácii jeho časo-priestorovo situovanej instantizácie cez znak značky („Instantiierung durch eine Zeichenmarke“), ale oveľa

¹¹⁰Tamtiež. Str. 14

¹¹¹Tamtiež. Str. 14-15

viac vznikajú partikulárne opakovania a zahusťujú sa do vždy len a posteriori ustanoviteľných univerzálit semiotických pravidiel. „*Performativita*“ teda mieri na opakovanie znakových výrazov časopriestorovo prenesených do nových kontextov- až toto opakovanie ustavuje všeobecnosť používania týchto výrazov a zároveň pôsobí na zmenu významu znaku. Nie je udivujúce, že pre debaty vychádzajúce z pohľadu iterabilizujúcej performativity sú určujúce pojmy ako napríklad „písmo“, „citát“, „znak“, „text“ a „re-signifikácia“. Sémiotika diskurzívneho určuje aj naďalej rámec, v ktorom to performatívne naberá na obrysoch. Konštitujúca funkcia diskurzívnych jednaní je potom zaručená tým, že „kultúra“ je viac alebo menej postavená na roveň „textu“. V textúrach historicky sedimentujúcej reči postupuje štruktúra písma do paradigmatu a prototypu, avšak bez toho, aby prekročila modus diskurzívneho. Medialita, ktorá tu vyvstáva, je centrovaná na reč a písmo; performativita ostáva atribútom semiotického.¹¹²

„Korporalizujúca performativita“- tretia oblasť reflexie a výskumu performativity je inšpirovaná skúsenosťami s umeleckou „performanciou“, teda tendenciou vo vývoji umení, ktorá je často charakterizovaná ako „prechod z diela na udalosť“ (Mersch 2002). Zatiaľ čo „iterabilizujúca performativita“ vychádza z reproduktívneho charakteru ako definujúcej podmienky všetkého sémiotického, je tu naopak braný na zreteľ charakter udalosti a tým instabilita a prchavosť predstavení, ktoré práve vo svojom aspekte udalosti a prítomnosti vždy zároveň prekračujú rámec reprezentačne fungujúcej sémiósis. Dva aspekty sú tu dôležité. Na jednej strane potrebuje performancia diváka, je teda zásadne viazaná na proces vnímania, na „aisthetizáciu“ a seba-ukazovanie. Nachádza svoje miesto v „zmyslovo-aktuálnom“ („sinnlich-aktualen“) vzťahu napätia medzi aktérom a pozorovateľom, pričom charakter jednania diváka je podčiarknutý práve tým, že v mnohých performanciách sa práve divák stáva viac či menej dobrovoľne kolaboratórom predstavenia. Na strane druhej ťaží performancia z vlastnej váhy, ktorá prináleží korporalite a materialite znázorňujúceho diania. To fyzické vo výkone predstavenia (telo herca a všetky zmyslovo viditeľné atribúty predstavenia) nezostáva pritom naďalej znakom nejakého skrytého imanentného významu, ktorý sa v materialite znázorňujúceho diania len zjavuje. Aisthesis performancie už nie je (alebo nie je v prvom rade) interpretovateľná ako akt reprezentácie (Féral 1982). „*Korporalizujúca performativita*“ vychádza z toho, že prežitkom performancie

¹¹²Tamtiež. Str. 16-17

inšpirovaný koncept teatrality môže podať model pre tvorivú metamorfózu vnímaného sveta, vo vzájomnom vzťahu medzi aktérom a pozorovateľom. Keď sa spýtame, aká úloha v rámci „korporalizujúcej performativity“ prináleží médiám, tak sú rozlíšiteľné dve pozície. Na jednej strane sa môže stať charakter performance ako udalosti synonymom pre prežitok, ktorý nepotrebuje (predšľapané) stopy a ktorý nachádza svoje naplnenie v rozplývajúcej sa prítomnosti okamihu- z tohto hľadiska je technická reprodukcia performance interpretovaná ako zrada práve voči „duchu“ performance, pretože predsa subverzia reprezentácie a reprodukcie je rozhodujúcim motívom prechodu k akčnému umeniu („Ereigniskunst“). Na druhej strane je nepriehl'adnutel'né (nakoniec reflektujúci popis performance s toho mal vždy metodický úžitok), že neexistuje „čistá“ udalosť v absolútne uchopenej singularite predstavenia (Auslander 1999). To „udalosti hodné“ („Ereignishaft“) sa ukazuje len na pozadí rozdielu, ktorý je ustavený reprodukciou (a zmenou práve toho reprodukovaného) a vôbec umožňuje zažívanie „jedinečnosti“. Okrem toho je priam do všetkých performancií vložený mimetický element, ktorý siaha do kultúrneho archívu- citácia obrátená do obrazového dodáva práve živnú pôdu, z ktorej sa napája provokujúca inakosť performance.¹¹³

Je možné rozlíšiť nejaký vývojový smer v evolúcii týchto konceptov, nejakú vnútornú dynamiku tohto diskurzu? Spájajúcu líniu vidí Sybille Krämer v tom, že branie zretele na to performatívne je motivované kritickým postojom voči idei reprezentácie, presnejšie, voči identifikácii „znakov“ s „reprezentáciou“. Avšak argumentačný smer tejto kritiky reprezentácie a tým aj jej radikalita sa mení spolu s tým, ako je zotáznené zjednotenie („Ineinssetzung“) sémiósis a reprezentácie. „Univerzalizujúca performativita“ nielen ruší identifikáciu „reprezentácie“ a „reči“, ale ju dokonca modifikuje- vzťah reprezentácie naďalej neexistuje medzi rečou a svetom, ale medzi univerzálnymi štruktúrami pravidiel a jednotlivým prejavom, ktorý tieto pravidlá nasleduje. Kultúrna a umelecko-teoretická reflexia performatívneho sleduje inú stratégiu. Aj tu je zotáznené pojmie reprezentujúceho znaku, ale referenčným rámcom tohto zotáznenia nie je socialita používania znaku, ale jeho korporalita. Argumentačným jadrom je, že každá reprezentácia musí byť najprv prezentácia, teda predpokladá *fysis* a fyziognómiu signifikantu. Neprítomnosť referentu je organizovaná ako prítomnosť znaku, imaterialita zmyslu je sprítomnená len v materialite zmyslového. Rámec pre konceptuálne uchopenie performativity už neposkytuje teória komunikácie,

¹¹³ Tamtiež. Str. 17-19

ale oveľa viac teória vnímania ako teória zjavovania (Mersch 2002). Dôraz už neleží na hovorení, ale na ukazovaní, pozornosť sa teda preniesla z komunikácie na vnímanie. Avšak keď všetko, na čom záleží, sa ukazuje, tak to tiež znamená- to, čo „má význam“, neleží za tým, čo sa zjavuje, nie je to žiadna nedotknuteľná hlbinná štruktúra, ktorá by mala byť vytvorená mimo hladinu vnímateľného pomocou metódy interpretácie.

Ide tu o vývoj, ktorý prebieha od komunikácie k vnímaniu, od regulačného mechanizmu k fenoménu, od hovorenia k ukazovaniu, od univerzálnych znakových typov k singulárnym vyjadreniam, od sociality k telesnosti, od referenciality k indexikalite, od symbolického k prekročeniu symbolického.¹¹⁴

Keď sa pokúsime nájsť popis pre tieto rôzne tendencie, tak sa nám podľa autorov ponúka charakterizovať túto dynamiku pojmom „aisthetizácia“ („Asthetisierung“). Štyri aspekty tohto pojmu sú tu dôležité: 1. *Bipolarita vnímania*- ide o fundamentálnu dvojpolaritu („Zweipoligkeit“) vnímania, ktoré svoju performatívnu signatúru naberá práve tým, že je vnímanie založené na striedavom vzťahu na jednej strane medzi udalosťou a aktom vnímania, na strane druhej medzi aktérom a pozorovateľom, ako aj medzi konaním a prijatím; v týchto vzťahoch teda korenia inscenatorické ťahy vnímania. 2. *Korporalita*- to, čo umožňuje túto „výmenu“ medzi aktérom a divákom, tento striedavý vzťah medzi vytvorením a prijatím, nie je jednoducho len „spoločná zásoba znakov“, ale je to korporalita, ktorá uchopuje v spektre materiálneho kontinua telesnosť ľudí a rovnako aj telesnosť vecí a znakov. 3. *Charakter udalosti*- aj keď sa jedná o vnímanie, ktoré je vyvolané aktérom a v ktorom sú prepletené medzi sebou elementy ako reprodukcie, tak aj plánovania, je inscenácia („das In-Szene-Setzen“) vždy jedinečnou udalosťou v nejakej prítomnosti, ktorá sa uskutočňuje práve na tomto jedinečnom mieste v časo-priestore. 4. *Transgresivita*- aisthetizácia je výkon a pri jeho popise narážajú dichotomicky organizované pojmové rastre na svoje hranice. Pri fenoménoch, ktoré sú tu stredom záujmu, sa mieša práve to, čo naše kategorické rozlíšenia držia zvyčajne od seba. Tieto fenomény teda osídľujú hranicu, niečo medzi („ein Dazwischen“).¹¹⁵

Na pozadí týchto aspektov sa v genézii ideí performatívneho rysuje nová zaujímavá dôraznosť- to performatívne nezostáva naďalej výhradne atribútom užívania znakov,

¹¹⁴ Tamtiež. Str. 19-20

¹¹⁵ Tamtiež. Str. 21

alebo (ešte viac obmedzene) rečovych aktov. *Oveľa viac uchopuje „performativita“ dimenziu všetkých kultúrnych praktík vo vzťahu napätia medzi udalosťou a jej vnímaním; a síce nakoľko môže byť tento vzťah popísaný tak, že to, čo aktér vyvoláva, je vnímané pozorovateľmi spôsobom, ktorý práve prekračuje symbolicitu a výrazové vlastnosti tohto výkonu.*¹¹⁶

Predložený „aisthetický“ („aisthetische“) výklad performativity oveľa viac vyvoláva otázku: keď sa zamýšľanie nad performativitou dostane k uvoľneniu (či dokonca k „rozptýleniu“) rámca pre symbolické pravidlá nášho jednania, teda vzťahuje sa k tej úrovni nášho jednania, ktorá práve nevychádza najavo v sémiotickej rovine, ako máme potom chápať toto „prekročenie“? Na tomto mieste prichádzajú do hry médiá. Keď sa v „aisthetickej“ perspektíve na performativitu spýtame po funkcii mediálneho („Funktion des Medialen“), padne potom z tohto uhlu pohľadu nejaké poučné, či dokonca nové svetlo na diskurz o médiách? Na otázku: „načo médiá?“ existujú dve zásadné odpovede a Sybille Krämer tieto dve pozície označuje ako Scyllu a Charybdis v debate o médiách.¹¹⁷

Na jednej strane miznú médiá v ich naplnení- vidíme film a nie premietacie plátno, počujeme hovorené slová a nie zvukové vlny, vidíme obraz a nie pixely z ktorých sa skladá. Média „splňajú“ svoju úlohu o to lepšie, o čo viac sa v mediálnom naplnení neutralizujú, teda zostávajú pod hranicou nášho vnímania. Pretože ich úloha spočíva v sprostredkovaní a prenášaní toho, čo samo o sebe nemá povahu média, či to nazveme „posolstvo“, „obsah“, alebo „forma“. Teoretickú pozíciu, ktorá túto skúsenosť zovšeobecňuje, môžeme nazvať „mediálny marginalizmus“ („Medienmarginalismus“) a v tomto poňatí sú médiá sekundárne, pretože vždy existuje niečo mimo médií. Nie je to náhoda, že Marshall McLuhan anancoval svoj mediálne kritický obrat v myslení práve sloganom „médiom je posolstvom“. McLuhan sa tak postavil proti sekundarite a tým aj neutralite mediálneho oproti esencii ducha, reči, interpretácie a kultúry. Toto presvedčenie bolo (každopádne pred „medial turn“) zdieľané skoro všetkými humanitnými vedcami a filozofmi.¹¹⁸

¹¹⁶Tamtiež. Str. 21

¹¹⁷Tamtiež. Str. 22

¹¹⁸Tamtiež. Str. 22

Na strane druhej však nemôžeme nebrať do úvahy, že médiá sa stali všadeprítomné (ubiquitné), teda že všetko, čo vnímame, komunikujeme a mylíme, je vždy vnímané, komunikované a myslené pomocou médií. Podľa tejto pozície, ktorú autori nazývajú „mediálny generativizmus“ („Mediengenerativismus“), neexistuje nič mimo médií. Keď teda všetko, čo je dané, je dané v médiách, potom prináleží médiám pre to, čo medializujú, konštituujúca funkcia. Z toho pohľadu sú médiá primárne a majú byť pokladané za apriori nášho vnímania a jednania. V debata o médiách nie je to apriorné však čerpané z filozofického vzoru kantovského transcendentalizmu, ale oveľa prozaickejšie, zo vzoru aparatívnych procedur vzniku. „Konštitúcia“ je chápaná ako konštrukcia, resp. produkcia, teda mediálne apriori je štatutované ako technické apriori. Od cca. 50 rokov 20. stor. sa rozvíjajúci diskurz o médiách prikláňa na stranu mediálneho generativizmu. Názor, že médiá to, čo prenášajú, zároveň aj (nejako) vytvárajú, môže platiť ako najmenší spoločný menovateľ tejto debaty (Flusser 1985, Kittler 1993, Virilio 1992, Bolz 1993 atď.).¹¹⁹

Zatiaľ čo zvyčajne sú (technická) produkcia a (symbolické) zobrazenie zrejme dva veľmi rozdielne procesy, je genézia debaty o performativite spojená práve s impulzom nechať účinkovať konštruktivitu a produktivitu, konanie a tvorenie aj na poli rečovej symboliky a spolu s tým chápať zobrazenie po vzore produkcie. A práve tento impulz je účinný aj v mediálnom diskurze. Aj tu je sekundárny fenomén, ktorého funkcia má v bežnom zmysle málo spoločného s produkciou a o to viac sa týka sprostredkovania a reprezentácie, rekonštruovaný ako fenomén primárny. V tomto bode vyzdvihujú autori analógiu medzi názormi na poli univerzalizujúcej a iterabilizujúcej performativity a pozíciami generativistickej mediálnej teórie. Naša otázka po spojitosti performativity a mediality nás teda v metarovine vedie najprv k diagnóze určitého spoločného smeru v pozíciách debaty o performativite a mediálneho generativizmu, ktorý sa ukazuje v privilegovaní „konania v zobrazovaní“ („Machen im Darstellen“) a „produkcie v príhode“ („Erzeugen im Widerfahren“).¹²⁰

¹¹⁹Tamtiež. Str. 23

¹²⁰Tamtiež. Str. 23

3.3. Medialita a „nezobraziteľnosť“

Úvahy o spojitosti performativity a mediality nás teda v metarovine vedú k mediálnemu generativizmu a v tomto bode naväzuje Dieter Mersch svojim článkom *Medialita a nezobraziteľnosť* a nie náhodou prirovnáva Krämer debatu o médiách k Scylle a Charybdis. Mersch objasňuje, prečo mediálny generativizmus (či u neho mediálny idealizmus) nie je na základe svojej radikality schopný objasniť *medialitu média*, teda ako vôbec vzniká jeho štruktúra a materialita, ako aj procesy vzniku mediálnych efektov. Dostávame sa do neriešiteľnej paradoxy, ak chápeme médiá ako ustanovujúce, cez ktoré sa najprv vytvára všetko reálne, jeho významy či danosti, pretože tým médiá unikajú sebe samým v ich vlastnej nepopísateľnosti a ich medialita zostáva konštitučne nepopísateľná. Že bez médií nemôžeme myslieť či produkovať významy, že neexistuje poznanie bez médií, to neimplikuje nutne, že médiá generujú zmysel či poznanie, oveľa viac generujú významy, ako vzniká vedenie z vedenia, pričom médiá sú v tomto procese v hre ako neredukovateľné elementy. Avšak zostáva otázkou, ako sú v hre, aká je ich dôležitosť a aké účinky jednotlivito ukazujú a práve túto otázku sa snaží Dieter Mersch následne zodpovedať.¹²¹

Médiá vizualizujú, robia počutelným, zbierajú, urovnávajú a zachovávajú, uskutočňujú pritom zmysel, „prekladajú“ („ver-setzen“) ho alebo prenášajú, formujú ho a transformujú, ale netvorí významy, oveľa viac ich predpokladajú. To tiež znamená: „neexistuje“ nič symbolické mimo média a nie je ani vnímanie bez médií- *ale žiadne médium nie je darcom svojej udalosti*. Samotné médiá však *sú* niečím: archív, obraz, technická aparátúra či systém programov a dátové procesory, sú veci alebo ukazujú sa pomocou vecí, s ktorými sú nerozlučne spojené. Je im vlastná špecifická *materialita*, ktorá z pohľadu média zakladá jeho konštitučnú neviditeľnosť (ako bolo naznačené v kontexte Scylly a Charybdis už vyššie). Odjakživa bola k tomu používaná metafora svetla. Ako médium „dáva“ silou svojho tieňa viditeľnosť vecí, ale ako prameň oslňuje. Ak použijeme iné médium, aby sme zabránili oslneniu, vidíme inak. Žiadne médium nie je schopné mediatizovať svoju vlastnú materialitu, ako aj procesy vlastnej performativity. Nositeľom sprostredkovania, transgresie, prenosu či transformácie je odoprené sprostredkovanie, transgresia, prenos či transformácia. Médiá *nevlastnia*

¹²¹Mersch, Dieter: *Medialität und Undarstellbarkeit*. In: Krämer, Sybille (vyd.): *Performativität und Medialität*. Wilhelm Fink Verlag, München 2004. Str. 76-77

zrkadlo: ak ich štruktúry sú vždy už impregnované vo vnímaní, myslení či chápaní, potom sa naopak ich *medialita* v zmysle *štrukturality týchto štruktúr* nedá popísať alebo analyzovať- teda ak nepoužijeme iné médium, ktoré by tieto zviditeľnilo, ktorému však opäť uniká vlastná štrukturalita, čo opäť vyžaduje ďalšie médium atď. a výsledok vedie k tomu, čo Dieter Mersch nazýva „negatívna“ mediálna teória.¹²²

K obrazu patrí rám, k nemu nie len postavec, ale aj sklo, vlastnosti podkladu, textúra farby atď.; k technickému systému patria technológie, ako aj ich napadnuteľnosť- avšak to, čo obrazu resp. technike predchádza, ich špecifická udalosť či spotreba času, to ostáva v nich chronicky usadené. Je to nápadné tam, kde vystúpi ohraničenosť, kde sa pohľad zároveň obráti či zlyhajú funkcie a nastúpia disfunkcionality. Následkom sa ukazuje materialita média, jeho ex-istencia ako stopa v okamihu výpadku pomocou zlomov, frikcií a deformácií. A to práve presne vtedy, keď nič už nereprezentuje a neprenáša a zobrazenia troskotajú. Nie iné médium robí viditeľným, ale médium samo sa zviditeľňuje, ukazuje sa tam, kde sa láme. *Jeho ukazovanie je viazané na jeho negatívu*. Mersch pri tom bazálne odlišuje medzi *aisthetickými* a *diskurzívnymi* médiami, pričom prvé (obraz, zvuk) sa zakladajú na vnímaní a druhé (slovo, číslo) na pravidlách diskurzívneho. Síce je každý mediálny formát (či diskurzívny alebo aisthetický) podriadený duplicitne hovorenia a ukazovania, pretože každý formát, či je to text, písmo, číslo alebo obraz, participuje zároveň na vnímaní a na významoch, je však rozhodujúce, ktorý modus prevažuje. *Diskurzívne médiá* ukazujú v *móduse hovorenia* tam, kde ukazujú; pričom *aisthetické médiá* tam, kde hovoria, hovoria v *móduse ukazovania*. Aisthetické médiá ukazujú, demonštrujú, predvádzajú alebo performujú prítomnosť. Zmysel a štruktúra ako fenomény diskurzívneho majú negatívnu povahu, pričom obrazom alebo zvukom, práve preto, že sa jedná o fenomény vnímania, prináleží afirmatívny rys- zvuky, telá, zobrazenia atď. neznesú negáciu.¹²³

Reč sa manifestuje v hovorení, vo výkone, vo svojej performancii: tým, že hovoríme, vychádza najavo, zjavuje sa vo svojom *seba- ukazovaní*, ktoré samo ostáva nevysloviteľné. Wittgenstein prišiel inými prostriedkami k podobným záverom, pripomeňme jeho známy výrok z *Traktátu*- o čom sa nedá hovoriť, o tom je treba mlčať.

¹²²Tamtiež. Str. 78-79

¹²³Tamtiež. Str. 82-86

To však zároveň znamená, že reč nemôže byť explikovaná ako médium. Reč zaiste obsahuje mediálne aspekty, ale k reči nepatrí len štruktúra sémantiky, hlas či duktus, ale aj praktiky rétoriky a argumentácie, ako aj nekončiaca kreativita jej lámania („Brechung“) a reflexie. Je jej vlastné niečo *inventorické*, čo pozostáva okrem iného z toho, že môžeme reč kedykoľvek prerušiť či transformovať a v neposlednej rade tiež z performativity mlčania. Preto nemôže byť reč, tak ako vnímanie či umenie, redukované na štruktúru svojej mediality. Reč, ktorej sa zavďačuje filozofický diskurz, ako aj umenie, sú vždy už „vonku“ („hinaus“) zo svojích štruktúr mediality. Toto „vonku“, tento prebytok či prekročenie, až umožňuje reflexiu. Tak vysvetľuje Mersch existenciu filozofie médií- tá má svoju podmienku v tom, že existuje filozofia, to znamená tiež obrat, zlom, či „subverzia“ („Sub-Version“) mediálneho zdania („des medialen Scheins“). Filozofia médií tak má byť podľa neho projekt, ktorý pracuje na *negativite mediálneho* („Negativität des Medialen“) a tým zostáva zotrvačne na „hranici“ („und darin beharrlich auf der Grenze bleibt“).¹²⁴

Avšak Mersch pri takomto „kreslení hranice“ uznáva inú disciplínu ako prvoradú a tou je podľa neho *umenie*, a to práve kvôli jeho „práci na stope“, ktorú umenie necháva vyvstať tam, kde je vynaložený čas, kde perforuje vnímanie, kde sa vyskytujú poruchy a disfunkcionality, kde sa dejú výpadky, rozvraty a technické zrútenia (hlavne pri digitálnych médiách), alebo kde sa do mediálneho formátu zapíše iné médium, taktiež konečné a pominuteľné. Tieto okamihy *nechávajú vyvstať medialitu média*, pretože tá tu zlyháva alebo nefunguje. Nechať, aby sa takéto niečo udialo („solches ereignen zu lassen“), je špecifickým spôsobom doménou estetickéj praxe a jedinečnosť umenia háji v tomto svoje postavenie. Zaisto neexistuje žiadna umelecká práca bez pragmatiky mediálnych procesov, avšak tiež zaisto sa umenie neobmedzuje na rafinované využitie svojich stratégií. Oveľa viac neustále operuje „na hrane“ („auf der Kippe“): jeho zmyslom je dislokácia a fragilita prechodu. A práve v tomto vidí Mersch mimoriadnu *relevanciu umenia pre teóriu médií* a nie naopak. Pretože umenie funguje ako majster poučenia sa z paradoxy v zmysle *zobrazenia nezobraziteľnosti*- v pretrhaní mediálne vytvorených *simulakier* zviditeľňuje najprv to, čo je v nich zatienené a vytesnené.¹²⁵

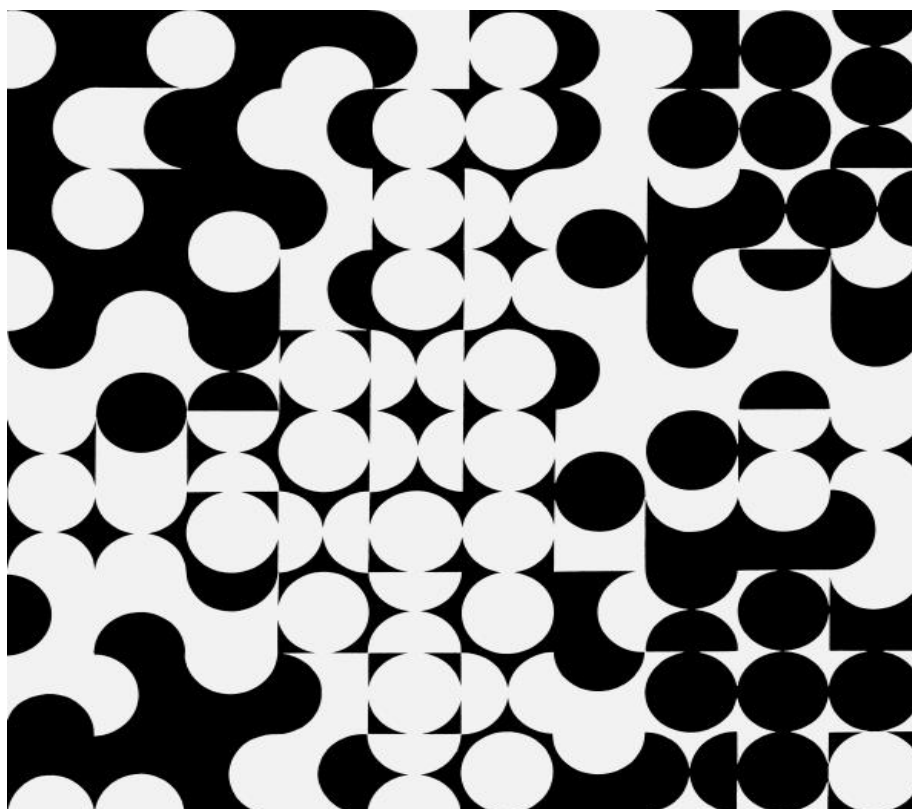
¹²⁴Tamtiež. Str. 91

¹²⁵Tamtiež. Str. 92

Ako už poznamenal Marshall McLuhan, médiá nemajú za svoj predmet skutočnosti, ale ďalšie médiá, takže sa priebežne do seba transferujú. V takýchto operáciách nachádza umenie svoje znamenité naplnenie: médiá reagujú na iné médiá, vnikajú do nich, robia z nich „javisko“, skladajú a lámu ich prechodové miesta, nechávajú ich prevrhnúť sa do dysfunkcionálneho. K tomu patrí preklad z jedného média do druhého, aby cez systematické posuny vyšli na okrajoch najavo zvyšky a skrytosti („[...] um durch systematische Verschiebungen an den Rändern Reste und Verborgenen zum Vorschein zu locken[...]“). Azda pomocou reprodukcie a vkladania do seba, keď sú obrazy stiahnuté z internetu, nanovo aranžované, projektované na stenu, odfotografované a premaľované- pričom pri každom kroku môže nastať fraktúra či odcudzenie. Ide tu o „*zviditeľnenie neviditeľného*“, kde je paradigma „reprezentácie“ rozohrané až na okraj svojich možností. Ako dodáva Mersch, celé dejiny avantgardného umenia sa dajú chápať ako experimentálne pokusné usporiadanie („Versuchsanordnung“) pomocou umenia premerať podmienky umenia tak, ako ho deregulovať a obnoviť („[...]mit Kunst die Bedingungen von Kunst ebensob auszuloten wie zu derangieren und zu erneuern [...]“).¹²⁶

Spomienka patrí nedávno zosnulému géniu Zdeňka Sýkory a jeho kryštalizujúcej geometrii konštruktivismu ako príklad týchto snáh. Spojenie maľby a počítača radí Sýkoru medzi priekopníkov „počítačového umenia“ a jeho snahy o toto spojenie boli spočiatku skôr odmietané, až jeho neutíchajúca vášeň a celoživotné dielo ukázali plody týchto experimentov.

¹²⁶Tamtiež. Str. 92-93



Černobílá struktura Zdeňka Sýkory z roku 1964

Pokusy o „zviditeľnenie neviditeľného“ sa dajú pripísať aj „dieťaťu dadaistov“ a jednému z priekopníkov video artu Nam June Paikovi a jeho prvej televíznej inštalácii, zvanej *Exposition of Music-Electronic Television*, keď rozhádzal po výstavnej miestnosti televízne prijímače a použil magnety na skreslenie televízneho signálu. Roku 1964 navštívil Paik New York a začal rozvíjať spoluprácu s čelistkou Charlotte Moorman. Spolu vytvorili okrem iných performanciu *TV Cello*, ktorá pozostávala z televíznych prijímačov, postavených na seba do tvaru violončela, a keď Charlotte hrala zo spoluhráčmi „za violončelom na violončele“, zobrazovali sa na obrazovkách pred nimi ich siluety.



Nam June Paik a Charlotte Moorman v opere Sextonique r. 1967

Vráťme sa k otázke, ako môže byť umenie modelom pre „negatívnu teóriu médií“ („negative Medienteorie“). V dvoch bodoch zhrňa Mersch vzťah umenia k filozofii médií:

1. Umenie *ukazuje* prostredníctvom médií, ale toto *ukazovanie* sa nenapĺňa v mediálnom. Obe na seba poukazujú a zároveň sa držia v nezrušiteľnom nápätí. Sú to tieto nápätia, v ktorých umelecká performancia nachádza to *prerušujúce* („*Verstörendes*“), ako aj svoj *poznávací výkon* („*Erkenntnisleistung*“). Jedná sa o zakladanie *skúseností diferencie* („*Differenzerfahrungen*“), ktoré nie sú jednoznačne produktami médií, ale hniezdia v puklinách a medzipriestoroch mediálnych performancií. Tak isto, ako sa teda umenia obsluhujú médiami, zároveň ich aj rozbíjajú a odkazujú, v „seba-odkazovaní“ na miesto *nekonštruovateľnosti* („*Nichtkonstruierbarkeit*“), *nepanovačnosti* („*Herrschaftlosigkeit*“).

2. Tým, že estetické praxe týmto spôsobom ženú médiá na svoje hranice a takmer odzrkadľujú pohľad, sprostredkujú „pohľady oka“ („*Augen-Blicke*“) ich doslovnej „re-flexie“. Až tak sú médiá schopné ukázať sa *ako* médiá, ukázať ich špecifickú štrukturalitu a tiež ich obmedzenia. Takéto hraničné priebehy obsahujú potom nielen zlom, prekážku, ale takisto možnosť zárezov a obrátenia pohľadu. Umenie netrpí len paradoxom mediality (ako ekvivalent klasického strpenia odolnosti materiálu), ale samo ho aj spolu-vystavuje („[...] sondern stellt es eigens auch mit aus [...]“). Až pomocou

týchto performancií existuje „kritika médií“ a „filozofia médií“. Inak povedané: *v umení nachádza negatívna teória médií svoj osobitý vzor a model.*¹²⁷

3.4. Umenie ako gesto

Hans Ulrich Reck, nemecký historik umenia a filozof, podáva v eseji *Zeigen in Bildern, mit Bildern, als Bilder* teoretický náčrt prechodu od gest v obrazoch k umeniu ako gestu.¹²⁸ Historická antropológia hrubou čiarou odlišuje ukazovanie („Zeigen“) a znázornenie („Darstellen“). *Znázornenie*, či zobrazenie definuje bytostné presvedčenie ako rozhodujúci referenčný systém výtvarných umení novodobej Európy, teda po rozvoji teoreticky a esteticky autonómneho systému umenia (aj keď ešte nie autonómneho sociálne a prakticky). *Ukazovanie* má však ako umenie gestického („Kunst des Gestischen“) oveľa staršie korene a je paleoantropologicky spájané s genéziou umenia z hry a experimentu (Bataille 1955), z mágie (Raphael 1945, 1979), z mýtckej racionality (Feyerabend 2009), zo všeobecného symbolického myslenia (Leach 1967, 1978), či z mýtckého účinku symbolického nevedomia ako zásadného kultúrneho základu spoločenskej tvorby znakov (Sperber 1975).¹²⁹

Rozdiel medzi inštinktívne regulujúcou prírodou a mediálne vynútenou sebamodeláciou cez prirodzene motivovanú umeleckosť nám dáva rozhodujúci odkaz pre pozorovanie, že práve symbolická sféra ostáva zaviazaná autonómnej logike, či minimálne autonómnej epistéme. Nemôže byť ničím iným nahradená alebo vysvetlená, len cez seba samu v procese pozoruhodnej vlastnej skúsenosti. Do tej miery predstavuje *umenie* pokračovanie problému ukazovania, deiktického a gestického.¹³⁰

Čo v obrazoch poukazuje na magicky fungujúce či mýtcké zažívané situácie, teda umožňuje videnie *v obrazoch a ako obrazy* („in Bildern und als Bilder“), to sa deje zreteľne ako obrat k sebevzťahnosti („Selbstbezüglichkeit“) obrazov, teda ako eikonická alebo imaginizujúca vizualizácia. To sa odohráva v meta-rovine ukazovania *v obrazoch*

¹²⁷Tamtiež. Str. 93-94.

¹²⁸In: Wulf, Christoph/ Fischer-Lichte Erika (vyd.): *Gesten. Inszenierung, Ausführung und Praxis*. Wilhelm Fink Verlag, München 2010. Str. 125-131

¹²⁹Tamtiež. Str. 125

¹³⁰Tamtiež. Str. 125

a ako obrazy a pôsobí na rozvoj umenia, ktoré čoraz menej sleduje alebo poslúcha to rituálne, kultové a náboženské, ale vzťahuje sa čoraz viac k sebe samému.¹³¹

Pre precíznejšiu problematizáciu umenia (jeho funkcie, estetiky, pôsobenie, formy), ktoré jednoducho nevytvára obrazy, ale spracováva medialitu či mediálnu sféru „umenia“ samo cez tvorbu umenia (obrazne, intermediálne, transmediálne, hybridne atď.), sa podľa Recka ukazuje byť ako obzvlášť výkonná kategória či koncept performativity, ktorá otvára statický obrazový priestor s ohľadom na viacvrstevnaté procesy a kategórie vizuálneho vzdelania. Nie obraz, ale systém ho vytvárajúci ako parameter pre obrazovosť („Bildlichkeit“) a vnímanie vizuálneho pri vykonávaní obrazového v rámci a na základe tohto fixovaného obrazu, teda jednotlivý stav systému, je oporou konceptu performativity ako spozorovania výkonnostnej sily obrazov v rovine objektov a zároveň v metarovine. Tu vychádzajú najavo nové relácie nielen vzhľadom k doterajším sémioticko hermeneutickým metódam, ale hlavne vzhľadom ku konšteláciám medzi recipientami, autorom a dielom. Táto metarovina, ktorá je často spájaná s posunom genesis produktivity smerom k novoobjavenej genuínnej kreativite recipienta, ako aj jeho zmeneného spôsobu seba-skúsenosti svojej medializácie, sa ukazuje cez to gestické v ukazovaní, ktoré nevychádza zo statiky a ontogenézie diela, ale z jeho výraznej performativity. Performatizácia („Performativierung“), stupňovanie performatívneho („Steigerung des Performativen“) sa nemeria cez vonkajšie výrazové prostriedky (napr. rétorické stupňovanie), ani cez zosilnenie pôsobenia na recipienta, jeho zmyslové orgány a zmyslové modality pre sprostredkovanie prijatia diela.¹³² Ale skôr sa meria podľa novej kvality otvorenia performatívneho generovania procesu diela („[...] an der neuen Qualität einer Eröffnung der performativen Generierung des Werkprozesses.“).¹³³

Tak ako je pre radikálne a experimentujúce autorstvo v prelomových utópiách moderny typický posun od autora k dielu a neskôr z diela na jeho recepciu, teda posun od formy diela k určitej seba-skúsenosti, tak sa paralelne potvrdzuje zdanlivo len na formu sa vzťahujúci syntaktický záujem o seba-vzťahnosť radikálneho moderného umenia, ako práve to médium, v ktorom je sprístupnená performativita. To platí už pre konštruktivistické snahy a smery: konštruktivistické dielo nie je zostavené z ničoho

¹³¹ Tamtiež. Str. 126

¹³² Viz. Heteroestézia

¹³³ Tamtiež. Str. 126

iného, ako zo žijúceho spoluvýkonu („Mitvollziehen“) elementov, ich spoluhry a protihry, z ktorých pozostáva obraz. Takéto niečo sa už nepodarí receptívnemu sprítomneniu statického znázornenia, ale len dynamickému výkonu generujúcich princípov („[...] nur dem dynamischen Vollzug der Generierungsprinzipien“).¹³⁴

Ide tu o proces, v ktorom sa na základe obrazového vytvára proces umenia, v ktorom sa posúva otázka gestického. Ak žili po tisícročia obrazy z (síce nie bezo zvyšku osvetleného, ale v základnej črte isteného) ukazovania, teda z gesta, z deiktického v obrazoch, tak malo umenie vybudovať to gestické na základe obrazov tak, že „umenie“ sa mohlo stať určitým systémom na základe obrazov, toto však nevykonalo k ich bezprostredne postačujúcemu účelu. Presadenie systému umenia v novodobomodernom zmysle načrtlo gestický systém umenia na konceptuálne, meta-teoreticky a systémovo-teoreticky fungujúcej úrovni. Ak obrazy ukazovali situácie pomocou gest, či pozostávali z rozvrhnutia primeraných gest, pomocou ktorých sa dali situácie komunikačne sprístupniť, tak vytvorilo umenie vlastné gesto, ktoré bolo v jednotlivých obrazoch čoraz menej viditeľné: štandardy a regulácie vkusu, kompozičnej primeranosti, narativity ohľadne zaväzujúceho vysokopostaveného kánonu, elegancie a pod. Performatívny obrat umenia popisuje tendenciu a cenzúru vo všetkých jeho oblastiach už dlho predtým, než bol pojem performativity použitý v jazykových vedách a tiež v spojení s dynamizáciou a intermediálnym prepojením, resp. s „rozstrapkaním“ umení („Verfransung“ der Künste) v 1960-tych rokoch. Nie podľa pojmu, ale podľa stavu vecí sa vyvinuli výtvarné umenia v znakový systém, ktorý sa prejavil v ich užívaní, vykonávaní a sebachápaní. Postupne išlo o hodnotenie umenia vo svojom výkone, zodpovedajúce jednotlivým vnemom.¹³⁵

Odkedy sa to gestické posunulo smerom k vnútorným obrazovým funkciám, konštruktivite a sebereferencii, odvtedy dochádza k seba-referencializácii absolútneho obrazového priestoru („Selbstreferentialisierung des absoluten Bildraums“): umenie už nespočíva v ukazovaní, ale v skúsenosti; nejde už o priestor či znázornenie, ale o proces živej spriaznenosti. Tento posun z diela na proces jeho vzniku, z gest v umení smerom k umeniu *ako* gestu, je podľa Recka viditeľný u viacerých protagonistov novodobej éry- napr. G. Courbet, E. Munch, P. Cézanne, P. Picasso, P. Klee, H. Matisse, V. Kandinskij

¹³⁴Tamtiež. Str. 127

¹³⁵Tamtiež. Str. 128

atď. Umenie ako vyhrotené „umenie prítomnosti“ („Jetztkunst“) a jeho aktuálna genézia sprístupňuje historickú cenzúru *umenia ako gesta* v dielach J. Pollocka, M. Rothkoa, B. Newmana, A. Warhola, Jasper Johnsa atď. Posledná evolúcia na meta-rovine, teda predvedenie gestického v ukazovaní *gesta ako umenie*: umenie ako čisté gesto seba samého sa odzrkadľuje u J. Koonsa, J. Beuysa, B. Naumana, M. Schirnera atď.¹³⁶

Od ukazujúcich v gestách spočívajúcich obrazoch k umeniu, ktoré vypracováva koncepciu obrazov a ktoré nekončí až tak v geste umenia, ale oveľa viac sa nevie vyhnúť nátlaku takéhoto ukazovania, týmto smerom vedie podľa Recka vývojový proces a ohyb napätia („Spannungsbogen“), ktorý nesleduje žiadnu chronologickú linearitu, ale typologické posuny, ktoré sa dajú chápať ako epochálne cenzúry, alebo skoky v určitej schematizačnej logike („Schematisierungslogik“). Až rozvinutá schéma ukáže a potvrdí valenciu genealógií. Pohyb teda vedie nutne a v zmysle kognitívnych ako aj kultúrnych schematických zhustovaní od ukazovania v obrazoch, s obrazmi, a *ako* obrazy („[...] vom Zeigen in Bildern, mit Bildern und als Bilder [...]“)- teda od gest v obrazoch k umeniu ako gestu.¹³⁷

3.5. Performatívny rozmer gesta

Gesto (z lat. *genere*- jednať, konať) znamená výraz, či telesný pohyb, ktorý niečo vyjadruje alebo dáva najavo. Väčšina gest je zrozumiteľná všetkým ľuďom naprieč kontinentom, čo nám dáva tušiť ich pôvod. Akoby pochádzali ešte zo spoločnej ľudskej pravlasti a tak vyjadrujú základné postoje a nálady.¹³⁸ Ernst Cassirer ukázal, ako je verbálny jazyk prepletený nonverbálnym jazykom, teda gestami a rozlišuje trojitú úroveň gest- mimetickú, keď gesto mienený obsah priamo napodobňuje, analogickú a symbolickú, keď už gesto nie je žiadnym „odrazom“ označovaného, ale stáva sa znakom, odkazom, či symbolom.¹³⁹

Gestá síce sprevádzajú verbálnu reč, majú však aj svoj „vlastný život“ mimo bezprostredný vzťah k hovorenému. Často sú ich významy nejednoznačné a rôznymi

¹³⁶ Tamtiež. Str. 129

¹³⁷ Tamtiež. Str. 130

¹³⁸ Paralely ľudských gest nachádzame v zvieracom svete neúrekom

¹³⁹ Cassirer, Ernst: *Filosofie symbolických forem I. Jazyk*, Praha 1996, Str. 144

spôsobmi posielajú správy, doplňujúce to hovorené- či zosilňujú aspekty hovoreného, či relativizujú, či cez protiklad problematizujú. Často sú výrazy, ktoré vyjadrujeme gestami tesnejšie spojené s našimi citmi, ako naše verbálne výpovede. Vedú k hlbínám nášho duchovného života istejšie ako vedomím kontrolované slová.

Christoph Wulf v eseji *Der mimetische und performative Charakter von Gesten* prízvukuje, že gestá musia byť pochopené vo svojej komplexite, pričom im je vlastná určitá dvojznačnosť- na jednej strane ich komunikatívny aspekt, na strane druhej ich formujúca telesná seba-skúsenosť, ktorá je účinná cez sociálne procesy spätnej väzby.¹⁴⁰

Zložitá reč tela je výrazom a znázornením k telu sa vzťahujúceho praktického vedenia. Nedá sa naučiť analýzou, rečou či myslením, ide skôr o privlastnenie si mimetických procesov. Vedomé gestá sú pokusy vystúpiť z obyčajnej situácie „byť v tele“ a týmto telom „disponovať“. Predpokladom k tomu je excentrická pozícia človeka, ktorý je na rozdiel od zvierat obdarený sebareflexiou. Imaginácia, reč a jednanie je možné práve cez túto *sprostredkovanú bezprostrednosť* excentrickej pozície človeka. Ako už vyzdvihovali Bertold Brecht a Walter Benjamin- gestá sú citovateľné a umožňujú tak s odstupom prerušiť situáciu. Podobný koncept gestického vypracoval aj G. Agamben, ktorý vidí gesto ako niečo, čo leží medzi vytvorením (*agere*) a vykonaním (*facere*), ako potencionálne reflexívny „prostriedok v sprostredkovanosti“ („Mittel in einer Mittelbarkeit“).¹⁴¹

Gestá sú súčasťou znakovej, telesnej a sociálnej reči a sú čitateľné tak, ako sú čitateľné abstraktné znaky textu. Táto úvaha však musí byť doplnená perspektívou, v ktorej berieme do úvahy performatívny charakter gest. Aby sme mohli gestá čítať a rozlúštiť, musíme ich mimeticky uchopiť. Kto gesto vníma, rozumie mu tým, že ho mentálne napodobní, aby pochopil špecifický charakter jeho telesnej a znázorňujúcej formy. Aj keď sú gestá plné významov a sú prístupné analýze, len ich mimetické pochopenie uchopí ich zmyslový a symbolický obsah. Za pomoci „mimésis gestickej inscenácie“ („Mimesis der gestischen Inszenierung“) nasleduje telesné spracovanie, ktoré sa uskutočňuje v inom médiu ako verbálna komunikácia. Za pomoci mimetickej percepcie gesta je možné uchopiť špecifický charakter telesného „seba-prejavu“

¹⁴⁰Wulf, Christoph: *Der mimetische und performative Charakter von Gesten*. In: Wulf, Christoph/ Fischer-Lichte Erika (vyd.): *Gesten. Inszenierung, Ausführung und Praxis*. Wilhelm Fink, München 2010, Str. 283

¹⁴¹Tamtiež. Str. 284-286

(„Selbstaussdruck“) iného človeka. V priblížení sa gestám druhého je zažívaná jeho telesnosť a city- v mimésis gest druhého človeka sa uskutočňuje prekročenie osobných hraníc gestikulujúceho človeka („des Sich-mimetich-Verhaltenden“) smerom k telesnému výrazovému svetu druhého. Je umožnená skúsenosť „vonkajšku“ („Die Erfahrung eines Aussen wird möglich“). Takéto vystúpenie gestikulujúceho človeka zo svojích štruktúr do gestického výrazového sveta druhého je zažívané ako potešujúce a obohacujúce a umožňuje živé skúsenosti.¹⁴² Živé sú tieto skúsenosti tým, že mimetické sily dovoľujú uchopiť vo vnímaní osobitosť toho druhého.¹⁴³

3.6. Performatívny model gesta Viléma Flussera

Úvahy o performativite gesta neboli cudzie ani významnému filozofovi médií Vilémovi Flusserovi. Pre naše pojednanie sa zameriame na jeho filozofické poňatie fotografického gesta, ktoré, ako uvidíme, stihol na sklonku svojho života prehodnotiť a prepracovať. V súbore eseji *Für eine Philosophie der Photographie* (1983)¹⁴⁴ Flusser prirovnáva fotografické gesto ku gestu číhania: ak pozorujeme pohyby človeka, vybaveného fotoaparátom (prípadne pohyby fotoaparátu vybaveného človekom), získame dojem číhania- je to prastaré lovecké gesto paleolitického lovca v tundre. Fotograf však neprenasleduje svoju zver na otvorených trávnatých priestoroch, ale v húštinách kultúrnych objektov a chodníky, po ktorých sa plíži, sú vytvárané touto umelou divočinou. Fotografické gesto je lovecký pohyb, pri ktorom fotograf a aparát splyvajú v jednu nedeliteľnú funkciu. Lovia nové vecné konfigurácie, doposiaľ nevidané situácie, všetko, čo je nepravdepodobné, teda informácie. Štruktúra fotografického gesta je kvantová- pochybnosť vytvorená z bodového váhania a bodového rozhodovania. Je to typické postindustriálne gesto- je postideologické a programované, a skutočnosť je pre neho informáciou, nie významom tejto informácie. Výsledkom fotografického gesta sú fotografie, tak, ako na nás v súčasnej dobe dorážajú zo všetkých strán. Preto môže štúdium tohto gesta slúžiť ako úvod k štúdiu týchto všadeprítomných plôch.¹⁴⁵

¹⁴²Ako príklad obohacujúceho telesného „seba-prejavu“ človeka môžeme uviesť gesto tanca. Mnoho z nás má príjemné spomienky či skúsenosti vychádzajúce z kontaktu s druhou osobou pri tanci.

¹⁴³Tamtiež. Str. 291-292

¹⁴⁴Česky preklad: Flusser, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Hynek, Praha 1994

¹⁴⁵Flusser, Vilém: *Za filosofii fotografie*. Hynek, Praha 1994. Str. 27-33

Kateřina Křtilov vo svojej vahe s nzvom *Vilm Flussers Bild-Theorie: zur Philosophie des technischen Bildes ausgehend von der Fotografie* odkrva pohyb Flusserovho myslenia medzi jeho kritickm postojom voi „apartu“ a fotografa ako „funkcionra“ apartu na jednej strane a jeho nadšenm pre nove technolgie na strane druhej, ktore mu v neskorch fzach jeho myslenia otvorilo cestu k „performatvnemu modelu reflexie techniky (alebo techniky reflexie)“, a to prve na zklade jeho uvazovania o fotografickom geste- o „slobode“ v „hre“ proti a s apartom. U Flusserovho spojenia fotografickho gesta a gesta „fenomenologickho vhania“, teda filozofickej „metdy“ sa ukazuje, e je tu spolu s otzkou slobody pojednvan aj otzka „reflexvneho myslenia, obrtenho myslenia, proti-myslenia a postupujceho myslenia, ktore v technickch podmienkach ale znamen- s, cez a v aparte“.¹⁴⁶

V roku 1991 v eseji *Kleine Philosophie der fotografischen Geste* Flusser svoje (vie shrne pretlmoen) stanovisko roziruje o performatvny rozmer problematizcie- z modelu pre n popis fotografickho gesta musme fotografiu vyli. A to je pozoruhodne, pretože je to prklad toho, ako nstroje hrozia tvarovanm nho myslenia. Najprv vynjdeme fotografiu ako nstroj „objektvneho“ videnia a potom sa snaime nahliada na fotografiu samu cez fotograficke videnie. Sklujce panstvo, akm psob nstroj na ne myslenie, sa odohrva na viacerch rovniach a niektore s menej zrejme ako ine. Ak chceme zisti, o sa skutone odohrva pri fotografickom geste, musme predloen prpad vzia do oka tak, ako keby nm na fotografii naivne nebolo ni znme a my sme ju videli po prv krt.¹⁴⁷

Aj ke sa to zd by jednoduche, je to celkom tak loha. To o mme pred sebou, je zle definovan situcia. Povedzme- saln. Mu sed na stolike a faji fajku. Potom je tu ete jeden mu v miestnosti, ktor dr nejak apart. Obaja mui sa sprvj nezvyajne, ak pod pojmom „zvyajne“ chpeme salnu primerane. Zd sa, e mu faji fajku nie kvli fajeniu, ale z inho dvodu. Oproti nemu mu s apartom rob zvltnu obhdzku. Ak je v nom mysle popsa ttu chdzu, stva sa z neho stredobod scny a z fajiara vystvetlenie jeho obhdzky. To je hodne povimnutia,

¹⁴⁶Křtilov, Kateřina: *Vilm Flussers Bild-Theorie: zur Philosophie des technischen Bildes ausgehend von der Fotografie*. Str. 18. In: Flusser Studies 10, viz. <http://www.flusserstudies.net/pag/10/krtilova-bildtheorie.pdf>

¹⁴⁷ Flusser, Vilm: *Kleine Philosophie der fotografischen Geste*. In: Die Revolution der Bilder : der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design, Bollman, Mannheim 1995. Str. 99-100

pretože to ukazuje, že situácia nie je až tak štrukturovaná vzťahmi ju vytvárajúcich elementov, ale zámerom či intenciou bádateľa. Nejedná sa teda o „objektívny“ popis, ak tým rozumieme od stanoviska bádateľa nezávislý popis. Muž s aparátom je len pre nás (ktorí ho pozorujeme) stredobodom situácie, ale nie pre seba samého. On si myslí, že je mimo situáciu, pretože ju pozoruje- pre neho je sediaci muž s fajkou stredobodom situácie. A aj my, ktorí sa nachádzame v miestnosti a pozorujeme muža s aparátom, tvoríme pre neho časť situácie. To by nás mohlo viesť k úsudku, že sa jedná o dve rôzne situácie. Prvá situácia, v ktorej muž s aparátom tvorí stredobod a my ho transcendujeme, a druhá situácia, v ktorej tvorí fajčiari muž stredobod a v ktorej sme zahrnutí. Dve odlišné, ale navzájom sa prelínajúce situácie. V skutočnosti sa však jedná o jednu jedinú situáciu. To môžeme zistiť, pretože máme schopnosť odpútať sa od našej pozície pozorovateľa a pozerať sa na seba ako na súčasť situácie a muž s aparátom to vie tiež. Pohľad na seba samého v situácii, toto „reflexívne“ či „kritické“ videnie je charakteristické pre naše „bytie vo svete“ („In-der-Welt-Sein“)- sme vo svete a vidíme to, „vieme“ o tom. Ale aby sme to povedali ešte raz- nie je na tom nič „objektívneho“. Gesto, ktorým sa uvoľňujeme zo zaujatosti našej role a ktoré je taktiež k dispozícii aj mužovi s aparátom, ostáva vzťahnuté na určité „miesto“, z ktorého môžeme usudzovať, že zažívame tú istú situáciu dvakrát. Toto „miesto“ tvorí základ pre konsenzus, pre intersubjektívne poznanie. Keď sa my sami a muž s aparátom stretneme na tomto základe, nevidíme situáciu „lepšie“, vidíme ju len intersubjektívne a vidíme seba intersubjektívne.¹⁴⁸

Muž s aparátom je človek, to znamená, že nie je jednoducho len v situácii, ale zároveň jej stojí reflektujúco oproti. Vieme, že sa jedná o človeka a to nielen preto, že vidíme formu, ktorú identifikujeme ako ľudské telo. Vieme to tiež preto a viac poznačeným spôsobom tým, že vidíme gestá, ktoré veľmi jasne „ukazujú“ pozornosť, zameranú na fajčiaceho muža, ale zároveň aj na reflexívny dištanc k tejto pozornosti. Spoznávame sami seba v týchto gestách, pretože je to náš vlastný spôsob bytia („Seinsweise“) vo svete. Vieme, že sa jedná o človeka, pretože sa v ňom spoznávame. Naša identifikácia ľudského tela je sekundárnym elementom tohto bezprostredného a konkrétneho „opätovného spoznania sa“ („des Wiedererkennens“). Keby sme dôverovali len tejto identifikácii, mohli by sme sa zmýliť. Mohli by sme vidieť kybernetický stroj, ktorý simuluje ľudské gestá. Ale naše opätovné spoznanie sa v geste

¹⁴⁸Tamtiež. Str. 100-102

nemôže byť oklamané. Len preto, že sami seba sa v ňom spoznávame, sa jedná o ľudské gesto.¹⁴⁹

Čo činí človek s aparátom je tak komplexné gesto, že je asi nemožné jeho exaktné rozloženie do jednotlivých fáz. Môžeme sa však pokúsiť o hrubý náčrt tohto gesta a zistíme, že môžeme rozpoznať minimálne tri rôzne, ale neodeliteľné aspekty. Prvým aspektom je hľadanie stanoviska či pozície, z ktorej sa má situácia pozorovať. Druhý aspekt tvorí manipulácia situácie, aby sme ju mohli prispôbiť zvolenej pozícii. Tretí aspekt sa týka kritického odstupu, ktorý dovoľuje vidieť úspech či zlyhanie tohto prispôsobenia. Zrejme existuje aj štvrtý aspekt- stlačenie spúšte. Ale tento proces stojí v určitom ohľade mimo skutočného gesta, pretože vychádza najavo mechanicky. Potom tu máme ešte komplexné elektromechanické, chemické a mechanické techniky vo vnútri aparátu a celý proces vyvolávania, zväčšovania, retušovania- toto všetko je kumulované v jednom obrázku. Aj keď tieto techniky majú zásadný vplyv na výsledok gesta a ich analýza je fascinujúca, stoja mimo situácie, ktorú momentálne popisujeme. Keď sa zameriame na prvé tri zmienené aspekty gesta zistíme, že nie sú tým istým spôsobom zřejmé a nemajú v geste rovnaký význam. Aj keď druhý aspekt nie je taký zřejmý ako prvý (a aj keď to fotograf nie tak ľahko uzná), riadi práve manipulácia hľadanie pozície. Čo sa týka tretieho aspektu, teda kritického odstupu, ktorý sa pozorovateľovi nemusí javiť ako rozhodujúci, práve tento aspekt nám ukazuje kritérium, aby sme mohli posúdiť „kvalitu obrázku“.¹⁵⁰

Hľadanie pozície je nápadné v telesných pohyboch fotografa. Avšak keď pozorujeme jeho hantýrku s aparátom bližšie, vyvstane pred nami menej zřejmá dimenzia. Pozícia, ktorú fotograf hľadá, je bodom v rámci časo-priestoru. Stredobod motívu tvorí v našom prípade muž, ktorý fajčiak fajku sedí v salóne na stoličke. Táto veta je sama o sebe popisom situácie, tak ako je videná z určitého stanoviska, totiž stanoviska pozorovateľa, ktorý bol nejakým metafyzickým žeriovom vytiahnutý zo salónu a z času, v ktorom sa udalosť deje. Gestá fotografa ukazujú, že neverí, že by takéto stanovisko bolo dosiahnuteľné a aj keby bolo, tak len prostredníctvom nejakej záhadnej evidencie, ktorá by mu dala prednosť pred všetkými ostatnými stanoviskami. Skutočne tieto gestá ukazujú, že nepozná najlepšiu pozíciu vzhľadom k danej situácii a

¹⁴⁹Tamtiež. Str. 103

¹⁵⁰Tamtiež. Str. 104-105

myslí si, že každá situácia dovoľuje rôzne pozície a ich kvalita závisí ako od situácie samotnej, tak od zámeru pozorovateľa. Konkrétne- ak chce presne zachytiť okamžik na fotografii, kde stúpa dym z fajky, musí existovať výborný uhol pohľadu, ktorý mu je vnútený „tvarom“ („Gestalt“) fajky. Keď chce naproti tomu zachytiť na fotografii výraz pôžitku, aký vyvoláva chuť tabaku na tvári fajčiara, musí existovať od predošlého rozdielny výborný uhol pohľadu, ktorý je taktiež vynútený „formou“ situácie. Fotograf musí mať preto cieľ, aby mohol situáciu vnímať, a to už predtým, ako môže hľadať dobrú pozíciu. Avšak toto pozorovanie jeho gest ukazuje tiež, že jeho pohľad je teoretický vzhľadom k tomu, že môže v priebehu svojho hľadania svoj cieľ v každom okamžiku zmeniť. Konkrétne- chcel vyfotiť z fajky stúpajúci dym a medzitým, ako hľadal k tomu vhodný uhol pohľadu, bol prekvapený výrazom tváre fajčiara. Vskutku sa tu odohráva dvojité dialektika: *na jednej strane medzi cieľom a situáciou a na strane druhej medzi rozdielnymi perspektívami na situáciu*. Gestá fotografa ukazujú napätie týchto dvoch intervenujúcich sa dialektík. Inými slovami: gesto fotografovania je pohybom hľadania pozície a odkrýva vnútorné ako aj vonkajšie napätie, ktoré ženie toto hľadanie dopredu- fotografické gesto je telesným pohybom neistoty.¹⁵¹

Aby sme mohli pozorovať druhý aspekt gesta, týkajúci sa manipulácie, musíme sa pokúsiť zabudnúť na celé objektívne vedenie, ktoré máme o akte fotografovania. Takéto vedenie by hovorilo, že sú v salóne objekty, medzi nimi aj muž, ktorý sedí na stoličke a fajčí fajku. Tieto objekty sú „fenomény“ v tom zmysle, že môžu byť v experimente opticky potvrdené, pretože reflektujú svetelné lúče, ktoré sa na nich odrážajú. Čo robí muž s aparátom, by bol pokus zachytiť tieto lúče, aby vyvolali na citlivom filmovom materiále špecifické chemické zmeny. Tento „objektívny“ popis, ktorý môžeme nazvať „vedeckým pozorovaním“, redukuje gesto fotografovania na operáciu v laboratóriu. Je na zabudnutie nie pretože by bol „chybný“, ale pretože nechopuje to, čo vidíme v geste. Muž s aparátom nie je na love po reflektujúcich svetlách, ale vyberá si na základe jemu dostupného parametra špecifické svetelné lúče. Ponára situáciu do farieb svojej voľby. Nevyberá si ich pasívne, ale zasahuje aktívne do optického procesu. Napríklad určité svetelné lúče vynechá tým, že trochu zatiahne závesy, alebo natočí pohybom svoje objekty do svetla tak, že reflektujú určité lúče a žiadne iné, či môže zaviesť svoj vlastný zdroj svetla použitím blesku. Tento fakt, že fotograf situáciu manipuluje a motív vymámi, neznamená, že by fotografia neposkytovala objektívny obraz. Ešte menej

¹⁵¹ Tamtiež. Str. 105-107

znamená, že by fotograf dosiahol objektívnejší obraz, keby sa vzdal manipulácie, alebo že by reakcia „motívu“ na svoju manipuláciu fotografom mala nejaký vplyv na objektivitu fotografie. Naopak, tento fakt naznačuje, že pozorovanie situácie znamená jej manipuláciu, alebo inak povedané, *pozorovanie mení pozorovaný fenomén*. Rovnako platí, že pozorovať situáciu znamená práve tým byť zmenený, *pozorovanie mení pozorovateľa*. Objektivita obrazu (idey) nemôže byť nič iné, ako výsledok manipulácie (pozorovania) nejakej situácie. Každá idea je do tej miery mylná, do akej manipuluje to, čo uchopuje, a v tom zmysle je „umením“, teda fikciou. Napriek tomu existujú v inom zmysle pravé idey, a to vtedy, keď naozaj uchopujú to nimi pozorované. Toto možno chcel povedať Nietzsche, keď tvrdil, že umenie je lepšie ako pravda.¹⁵²

Tretí aspekt gesta fotografovania, teda „vlastná-kritika“, je v spojitosti s tým, čomu vo filozofii hovoríme „reflexia“. To je podľa Flussera očividne z optiky odvodený pojem, čím je sám úzko spojený s fotografiou. Kamera obsahuje zrkadlo a keď ho fotograf pozoruje, tak vidí, aký by obraz mohol byť. Vidí možné obrazy a volí v tomto futurologickom videní medzi obrazmi, ktoré sú mu k dispozícii, ten jeden- zavrhuje všetky ostatné možné obrazy do oblasti stratených virtualít. Týmto spôsobom nám umožňuje gesto fotografovania konkrétne vidieť, ako funguje voľba ako projekcia do budúcnosti. Takto chápané gesto je príkladom pre dynamiku slobody, pretože ukazuje, že kritika (použitie kritérií na možnosti) stelesňuje túto dynamiku slobody. Avšak to je len jeden význam slova „reflexia“ ako zrkadla k posúdeniu možnosti budúcnosti. V druhom význame je „reflexia“ zrkadlo, aby sme videli sami seba, keď volíme naše rozhodnutia. Niektoré pohyby fotografa budia dojem, že sa v takom zrkadle pozoruje a vďaka tomuto zrkadlu (či už materialnej alebo nematerialnej povahy) sa vidí pri fotografovaní- a tak sám seba vťahuje do situácie. Gesto fotografovania ukazuje fotografa nie ako pasívny objekt, ale odráža aktívny subjekt.¹⁵³

Ako dodáva Kateřina, pre fotografickú situáciu teraz platí, že jej štruktúra je určená situáciou, ktorá je pozorovaná, ako aj aparátom a fotografom, a to takým spôsobom, že je nemožná nijaká izolácia jej jednotlivých faktorov. Spojenie problému slobody a reflexie v geste umožňuje Flusserovi tematizovať performatívny model techniky reflexie (či reflexie techniky), kde sa posúva jeho vlastný pohyb „chápania“- je zároveň

¹⁵²Tamtéž Str. 109-112

¹⁵³Tamtéž. Str. 113-114

aktívny a pasívny a tým už viac nejde o reflexiu ako zrkadlenie. Spojenie teórie (s odkazom na „videnie“ antickej *theoria*), modelu a obrazu poukazuje na to, že „technické obrazy“ sú viditeľné obrazy v tom zmysle, že v sebe zahŕňajú teoretickú pozíciu, že sa teória uskutočňuje vo vyrábaní a pozorovaní týchto obrazov. „Teória“ v tejto pozícii nie je len „zamyslenie sa“ („*Nachdenken*“), ale znamená: vidieť cez tieto obrazy.¹⁵⁴

¹⁵⁴Krtilová, Katerina: *Vilém Flussers Bild-Theorie: zur Philosophie des technischen Bildes ausgehend von der Fotografie*. Str.18-19. In: *Flusser Studies* 10, <http://www.flusserstudies.net/pag/10/krtilovabildtheorie.pdf>

Záver

Vyzerá to takmer tak, že táto práca je o VJingu, bez VJingu. Avšak len na prvý pohľad, pretože celý text vznikol na základe VJingu a bol pokusom o jeho zasadenie do historického a filozofického rámca. Ak položíme hypotézu znovu a spýtame sa: ako sa dá teda filozoficky nahliadnuť na estetickú skúsenosť zvanú VJing? a dá sa to vôbec? Tak sa rysuje na pozadí predložených definícií pozitívna odpoveď. Aplikácie toho spojenia môžeme nazvať „homöotechnika VJingu“, „performativita VJingu“, medialita a VJing“ a „gesto VJingu“.

„Homöotechnika VJingu“- Flusserova metafora o končekoch prstov, že pomocou nich vytvoríme „kozmickej supermozog“, naberá v podobe internetu na kontúrach. Formou kooperácie s počítačom naberá na kontúrach otvorenosť človeka k novým technológiám a médiám, ktorá ženie toto spojenie vpred. Kreácia obrazov, ktoré pomocou multi-projektorových inštalácií ako pri video mappingu dovoľujú VJovi zasiahnuť v tme hocijaký povrch, dokumentuje túto otvorenosť človeka k novým médiám a tým k novým obrazom. Technológia bola u VJingu na začiatku a je aj na jeho konci a nejde o VJingu myslieť bez nej. Ak ste niekedy pozorovali VJa pri práci, zaujatosť akou hľadá do obrazovky svojho počítača, či na akúkoľvek technologickú hračku pri akte tvorenia niekedy naozaj pripomína ko-inteligenciu, pracujúcu na plné obrátky.

„Performativita VJingu“- aj keď VJ často pred VJingom strávi hodiny hľadania vhodného materiálu k projektovaniu, samotná udalosť VJingu je jedinečná. A dôležitá je práve performativita udalosti, toho tu a teraz, bez času a najlepšie bez priestoru. To jediné, čo trvá, je spojenie, živá kreácia zážitku medzi VJom a publikom. Svoju performatívnu štruktúru naberá VJing práve v dvojpolarite vnímania, ktoré je výsledkom obojstranného vzťahu na jednej strane medzi udalosťou a aktom vnímania a na strane druhej medzi VJom a pozorovateľom. A tento vzťah je umožnený novými technológiami a ich medialitou.

„Medialita a VJing“- z pohľadu „negatívnej teórie médií“ sa médium samo zviditeľňuje a to presne tam, kde sa láme. A práve umenie je vo svojej tvorivej podstate

majstrom tohto lámania médií, čím premeriava paradigmu reprezentácie až na okraj svojich možností. Či nazveme VJing umením, estetickou praxou alebo audiovizuálnym predstavením, jeho osobitosť, ktorá vzniká z performativity okamihu, kedy VJ naživo a za účasti publika tvorí v rytmických štruktúrach svoje obrazy, ukazuje možnosti práve tohto lámania médií v každom jedinečnom okamihu. VJing je reakcia na to, kam sme naše média pretransformovali. Dokážeme lámať média zvuku a obrazu na priam akejkolvek ploche či mieste. Richardovi Wagnerovi by sa to určite páčilo, vo svojej idei „totálneho umeleckého diela“ („Gesamtkunstwerk“) predpovedal práve túto syntézu.

„Gesto VJingu“- ako sme videli, gestám je vlastná určitá dvojznačnosť, ktorá vyplýva na jednej strane z ich komunikatívneho aspektu a na strane druhej z ich formujúcej telesnej seba-skúsenosti, ktorá je účinná na základe sociálnych procesov spätnej väzby. Gesto, ktorým VJ tvorí svoj obraz, predpokladá „živý“ spoluvýkon elementov, participujúcich na predstavení, predpokladá teda otvorenosť človeka voči druhým ako aj voči novým technológiám.

Performatívne aspekty týchto gest sú tak rôznorodé, ako rôznorodé sú ich prejavy. Či ide o čistý a efektívny video-mapping nejakej historickej budovy alebo o jemnú spoluprácu hudobných a vizuálnych efektov v tanečnom klube, nakoniec to, čo ostane, je participácia na predstavení a vytvorenie zážitku u diváka. To je to, o čo sa VJ snaží.

Použitá literatura

Dekker, Anette: *Synaesthetic Performance in the Club Scene*. Computational Semiotics, Cosign 2003

Vjam Theory: *Collective Writings on Realtime Visual Performance*. Realtime books, Falmouth 2008.

Hübner, Georg: *Musikindustrie und Web 2.0. Die Veränderung der Rezeption und Distribution von Musik durch das Aufkommen des „Web 2.0“*. Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main 2008

Lommel, Michael: *Samuel Beckett, Synästhesie als Medienspiel*. Wilhelm Fink Verlag, München 2006.

Veselý, Karel: *Hudba ohně. Radikální černá hudba od jazzu po hip hop a dále*. BigBoss, Praha 2010

Lévy, Pierre: *Kyberkultura*. Karolinum, Praha 2000.

Virilio, Paul: *Stroj videnia*. Slovenský filmový ústav, Bratislava 2002

Douglas, Stan; Christopher Eamon (eds): *Art of Projection*. Hatje Cantz Verlag, Stuttgart 2009

Sloterdijk, Peter: *Nicht gerettet, Versuche nach Heidegger*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 2001

Deleuze, Gilles: *Logik des Sinns*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1993

By 375 Wikipedians: *Vjing*. Greyscale Publishing, Online 2010

Youngblood, Gene: *Expanded cinema*. E.P. Dutton: New York 1970

Wulf, Christoph/ Fischer-Lichte Erika (vyd.): *Gesten. Inszenierung, Ausführung und Praxis*. Wilhelm Fink Verlag, München 2010

Cassirer, Ernst: *Filosofie symbolických forem 1*. Jazyk, Praha 1996

Flusser, Vilém: *Za filosofii fotografie*. Hynek, Praha 1994

Archer, Michael: *Towards Installation*. In: Nicolas De Oliveira/Nicola Oxley/Michael Petry: *Installation Art*. Thames and Hudson, London 1994

Naumann, Barbara (vyd.): *Rhythmus. Spuren eines Wechselspiels in Künsten und Wissenschaften*. Königshausen & Neumann, Würzburg 2005

Deleuze, Gilles/Guattari, Félix.: *Co je filosofie?* Oikoymenh, Praha 2001

Palek, Bohumil: *Sémiotika*. Karolinum. Praha 1997

Flusser, Vilém: *Do universa technických obrazů*. OSPVU, Praha 2001

Krämer, Sybille (vyd.): *Performativität und Medialität*. Wilhelm Fink Verlag, München 2004

Flusser, Vilém: *Kleine Philosophie der fotografischen Geste*. In: Die Revolution der Bilder : der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design, Bollman, Mannheim 1995

Použité internetové zdroje

<http://www.schattentheater.de/files/deutsch/geschichte/geschichte.php>

Aktualizované 10.3.2011

<http://www.schlossmuseum.de/objekt/objekt25.html>

Aktualizované 19.3.2011

http://cs.wikipedia.org/wiki/Louis_Daguerre

Aktualizované 20.3.2011

http://cs.wikipedia.org/wiki/Auguste_a_Louis_Lumi%C3%A8rov%C3%A9

Aktualizované 20.3.2011

http://en.wikipedia.org/wiki/Visual_music

Aktualizované 20.5.2011

<http://www.awn.com/mag/issue2.1/articles/moritz2.1.html>

Aktualizované 20.5.2011

http://en.wikipedia.org/wiki/New_media_art

Aktualizované 22.5.2011

http://en.wikipedia.org/wiki/Performance_art

Aktualizované 23.5.2011

http://www.lulu.com/items/volume_68/9171000/9171355/6/print/VJing_by_375_Wikipedians.pdf

Aktualizované 26.5.2011

<http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/ge/benjamin.htm>

Aktualizované 30.5.2011

http://www.moma.org/collection/details.php?theme_id=10215

Aktualizované 29.5.2011

<http://www.flusserstudies.net/pag/10/krtilova-bildtheorie.pdf>

Aktualizované 10.6.2011

http://books.google.de/books?id=9Ga2NuuDeaMC&printsec=frontcover&dq=naumann+rhythmus&hl=de&ei=KBHyTfHvHcqSswa1sqSNCA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCsQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false

[id=9Ga2NuuDeaMC&printsec=frontcover&dq=naumann+rhythmus&hl=de&ei=KBHyTfHvHcqSswa1sqSNCA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCsQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false](http://books.google.de/books?id=9Ga2NuuDeaMC&printsec=frontcover&dq=naumann+rhythmus&hl=de&ei=KBHyTfHvHcqSswa1sqSNCA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCsQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false)

Aktualizované 18.6.2011

http://www.daguerre-bry.com/index_german.htm

Aktualizované 18.6.2011

Použité obrázkové zdroje

Obrázok č. 1

Živé audiovizuálne predstavenie- Mapping by Phase s názvom Illumi_nation

<http://www.zizkovsobe.cz/?id=11&akce=4&usek=mapping&foto=014.jpg>

Obrázok č. 2

Cross Club Praha, jun 2010, DJ Phon.o a VJ Screen Saver

vlastný zdroj

Obrázok č. 3

Indonézske tieňové divadlo Wayang Kulit (Indonesia Museum, Jakarta)

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Wayang_Pandawa.jpg

Obrázok č. 4

Laterna Magica

http://cs.wikipedia.org/wiki/Laterna_magica

Obrázok č. 5

Ilustrácia predstavenia phantasmagorie z 19. storočia

<http://www.precinemahistory.net/1750.htm>

Obrázok č. 6

Daguerreova dioráma z roku 1842 v kostole Bry-sur-Marne v Paríži

http://www.midley.co.uk/diorama/bry_2001expo.htm

Obrázok č. 7

The Boulevard du Temple in Paris (r. 1838)

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Boulevard_du_Temple_by_Daguerre.jpg

Obrázok č. 8

Lumière s kinematografom pri projekcii

<http://en.wikipedia.org/wiki/File:CinematographeProjection.png>

Obrázok č. 9

Obrázok z lumigrafu (50. roky 20. storočia)

<http://www.snibbe.com/blog/2010/07/30/abstractmedia/>

Obrázok č. 10

Záverečné klauzúry študentov z roku 2008 v rámci Interactive Telecommunications Program (ITP), Tisch School of the Arts, New York

<http://itp.nyu.edu/sigs/news/itp-students-exhibit-at-iac-120-foot-video-wall/>

Obrázok č. 11

Guillaume Apollinaire- Calligrammes (poems of war and peace r. 1913-1916)

<http://lccmagd.wordpress.com/2011/02/20/les-calligrammes-by-apollinaire/>

Obrázok. č. 12

Černobílá struktura Zdeňka Sýkory z roku 1964

<http://www.creativoas.cz/zdenek-sykora.php>

Obrázok. č. 13

Nam June Paik a Charlotte Moorman v opere Sextronique r. 1967

<http://www.w2vr.com/timeline/Paik.html#>