

## ONTOLÓGIA VÝTVARNÉHO DIELA AKO PROCESU

MICHAL ŠEDÍK, Katedra výtvarnej tvorby, FHV UMB, Banská Bystrica

ŠEDÍK, M: The Ontology of a Work of Visual Art as a Process  
FILOZOFIA 63, 2008, No 7, p. 600

The essay outlines a non-substantialist ontological conception of the work of art, which should grasp the process-like nature of the works of visual art. This process-like ontological model of the work of art draws on following conceptions: (a) the conception of the work of art as an experience in J. Dewey; (b) the conception of the virtual and actual existences as developed in informatics; (c) the conception of a semantic gesture of Jan Mukařovský. In this conception the work of art is seen as a product created by the author/authors together with the viewer/viewers, as an experience, which could be shared inter-subjectively. The whole process is controlled by the semantic gesture, which is unique in each work of art, and which is our guide in actual experience.

**Keywords:** Work of art – Ontology – Art as experience – Semantic gesture – The virtual – The actual – Process – Image

**1. Úvod.** Tento text je výsledkom pátrania<sup>1</sup> po ontologickom modeli výtvarného diela, ktorý by zodpovedal zmenám výtvarného diela v súčasnej vizuálnej kultúre a súčasne aj výtvarným dielam minulosti. Najprv na konkrétnom príklade výtvarného diela súčasnosti sproblematicizujeme „tradičné“ substančné chápanie bytia umeleckého diela. V nasledujúcich troch častiach (2. *Umelecké dielo ako skúsenosť*, 3. *Virtualita a aktualita umeleckého diela* a 4. *Sémantické gesto*) predkladáme procesuálny (nesubstančný) model ontológie umeleckého diela. Tento ontologický model okrem toho, že nám umožní lepšie uchopiť bytie diel súčasného vizuálneho umenia, otvára aj nový rozmer pri chápaní už existujúcich umeleckých diel z histórie umenia a môže tiež perspektívne obohatiť filozofiu a spôsoby filozofovania.

Ak sa snažíme na diela súčasného vizuálneho umenia aplikovať tradičné substančné ontologické modely,<sup>2</sup> zistíme, že z rôznych dôvodov úplne nevystihujú bytie týchto diel a často zostávajú iba na povrchu. Nedostatočnosť substančných ontologických modelov nie je však zjavná na prvý pohľad. Vysvetlením tejto „nezjavnosti“ môže byť fakt, že to, čo vidíme ako umelecké dielo, je do určitej miery závislé od nášho ontologického modelu diela (hoc aj nevedomého, ale prejavujúceho sa v našom prístupe) a ontologický model zas závisí od toho, čo ako dielo vidíme alebo vídame.<sup>3</sup> To však znamená, že vzťah medzi

<sup>1</sup> Text sa opiera o skúmania obsiahnuté v dizertačnej práci *Premeny ontológie umeleckého diela* [12].

<sup>2</sup> Pracovne tak nazývame modely, ktoré predovšetkým hľadajú odpoveď na otázku „Čo je ontologickou podstatou umeleckého diela?“ a následne určujú nemenné, s ktorým možno umelecké dielo identifikovať a ktoré by stáli za všetkými historickými premenami výtvarných diel.

<sup>3</sup> Okrem iných sa tu vynára aj veľmi dôležitá otázka: Za akým účelom vlastne modelujeme bytie umeleckého diela a aká je povaha a vzájomný vzťah filozofie a umenia v rámci kultúry? Rôzne modely „dostávame“ v závislosti od toho, či chceme potvrdiť to, že už existujúci a dobre rozpracovaný ontolo-

ontologickým modelom a umeleckým dielom nemusí byť vždy rovnaký a v čase nemenný. Ak to pripustíme, tak tvorba nového bude znamenať nové skutočne v ontologickom zmysle a tvorivý proces nebude vo vzťahu k dielu udalosťou ohraničenou v čase, ale bude nevyhnutnou súčasťou a podmienkou bytia výtvarného diela. Ide o procesuálne chápanie bytia výtvarného diela, ktoré sa dostáva do konfliktu so substančnými modelmi, ktoré tvorbu nového v umení popierajú alebo sú schopné uchopiť ju iba ako zmenu na pozadí nemennej substancie (skutočného bytia), či už ňou je zámer autora, zhmotnenie diela, alebo štruktúra jazyka použitého v diele.

Na nasledovnom príklade sa pokúsime stručne ukázať problematickosť tradičných modelov ontológie umeleckého diela a zosumarizovať požiadavky, ktoré povaha výtvarných diel súčasnosti kladie na ontologický model.

Dielo Marianny Mlynárčikovej *Takpovediac* (2008) je zvukovou inštaláciou,<sup>4</sup> teda aj keď ide o dielo vizuálneho umenia, divák doň vstupuje najprv prostredníctvom sluchu po nasadení slúchadiel visiacich na stene. Dielo je zvukovou kolážou<sup>5</sup> vytvorenou z vyjadrení filozofa, estetika a kurátora Petra Michaloviča v rozhovore o umení a kráse pre Slovenský rozhlas.<sup>6</sup> Jednotlivé fragmenty vyjadrení sú zostrihané, vrstvené cez seba a rôzne opakované v čase, čím vytvárajú zvukový priestor, a pôvodné vyjadrenia sa zároveň otvárajú viacerým možným interpretáciám diváka/poslucháča. Toto dielo okrem toho, že trvá v čase a pracuje s viacerými úrovňami času (čas pôvodného rozhovoru P. Michaloviča, čas vnímania diváka, čas intertextuality), je charakteristické aj tým, že vlastne nemá vonkajšiu podobu, ktorá by bola nejako určujúca pre jeho interpretáciu, ako sme na

---

gický model opisuje okrem iného (napríklad okrem objektov fyziky) aj umelecké diela, alebo či hľadáme taký ontologický model umeleckého diela, ktorý môže slúžiť ako teoretický nástroj na postihnutie a riešenie vznikajúcich problémov súčasného umenia.

<sup>4</sup> Inštalácia je súčasťou kolektívnej výstavy v rámci projektu *Junk (young) art* v Elektrárni Tatranskej galérie v Poprade, ktorá sa konala v dňoch 16. 5. – 30. 8. 2008. Kurátorkou výstavy bola A. Vrbanová, autormi koncepcie celého projektu boli A. Ondrušeková a M. Brooš.

<sup>5</sup> Pre lepšiu predstavu uvádzam prepis niektorých pasáží, ktoré opakované a v rôznom poradí a s rôznou intenzitou odznievajú v danom diele: „A samozrejme vec, že aj to umenie je takpovediac trochu ako elitárske, to si rovno povedzme. Ale tí umelci boli féroví aspoň v tom zmysle, že hovorili, že my sme avantgardné umenie a to avantgardné umenie znamená to, že v podstate my sme posunúť už v tej budúcnosti a vlastne čakáme, kým tá divácka pospolitosť dovedy dorastie... elitárska záležitosť v tom zmysle, že veľmi rýchlo dá najavo človeku, ktorý fakticky to nevie robiť... Podľa mňa dobré umelecké dielo je také, ktoré určitým spôsobom vyprovokuje diváka k rozmyšľaniu... To umenie sa stáva takou doménou tak troch štyroch percent celej ako populácie... Strašne ma fascinujú talianske galérie... takúto bohatú umeleckú minulosť sme my nikdy nemali a, samozrejme, nemôžeme to dohnať, lebo to sa jednoducho nedá dohnať... práve dnešná doba preverí to, že kto je, by som povedal, tým milovníkom umenia a kto to umenie chápe ako ornament... Nie je dobré, keď sa tí vedci uzatvárajú do ako svojich kabinetov... Ten, kto je ten milovník umenia, vynaloží tú námahu, bude to vyhľadávať, bude hľadať ako také spoločenstvá, ktoré sa ešte rozprávajú o umení. A v podstate tí, ktorí sa uspokojia s tým pseudoumením, tak tí ako jednoducho sa od tejto sféry organicky odčlenia a v podstate ako keby vzniknú také dve spoločenstvá, ktoré vzájomne nebudú pociťovať potrebu komunikácie... Myslím si, že umenie je takpovediac...“. Zvuková stopa diela M. Mlynárčikovej *Takpovediac* je dostupná na adrese: <http://www.fhv.umb.sk/app/index.php?ID=2486> (27. 5. 2008).

<sup>6</sup> Relácia Zrkadlenie, časťou ktorej je daný rozhovor, bola odvysielaná na Rádiu Devín dňa 22. 3. 2008. Dostupné na adrese: <http://www.rozhlas.sk/inetportal/2007/index.php?lang=1&stationID=2&page=showRelacia&id=223> (24. 5. 2008).

to zvyknutí pri inštaláciách vo vizuálnom umení. Mp3 prehrávač, stena, slúchadlá a háčik, na ktorom sú zavesené, môžu vyzerat' pri každej inštalácii inak. O to viac je bytie tohto diela vytvárané aktuálnymi vzťahmi: 1. k divákovi (k jeho chápaniu (filozofii) umenia); 2. k ostatným dielam, s ktorými je vystavené (inak by použité fragmenty názorov na ume- nie pôsobili v priestore s talianskymi renesančnými maľbami, a inak pôsobia na výstave umenia z odpadu); 3. k aktuálnemu diskurzu o umení (ku všetkým existujúcim teóriám umenia, ktoré sú v súlade či v kontraste s reflexiou umenia v danom diele).

Ontologické kategórie priestoru a času v tomto diele nadobúdajú hybridnú povahu a odpovede na otázku ich povahy závisia od konkrétnej aktualizácie. Podobne je proble- matické odpovedať na otázku povahy tohto diela v kategóriách subjektu a objektu, preto- že samo dielo je problematizáciou existencie presnej a vopred danej hranice medzi sub- jektom a objektom v procese bytia diela. Tradičná schéma (najprv autor vytvorí dielo, po- tom dielo komunikuje divákovi, nakoniec divák nachádza význam vložený do diela auto- rom) je v tomto prípade nepoužiteľná, ak len nechceme bytie diela úplne sploštiť. Kon- krétny divák je totiž vtiahnutý do diela, ktoré v metarovine hovorí o divákovi ako takom, a tak nepriamo aj o ňom. V tejto interakcii sa samo dielo v rôznej miere mení v závislosti od jeho interpretácie konkrétnym divákom. Pri istej interpretácii je možné, že sa budú meniť aj iné diela naokolo či divák sám. Hranica medzi subjektom a objektom v prípade zvukovej inštalácie *Takpovediac* je vždy aktuálne a nanovo stanovovaná konkrétnym divákom. V tomto stanovovaní, prekresľovaní, interpretovaní sa postupne utvárajú hrani- ce výtvarného diela, možno do podôb, o ktorých autorka nemusela mať pri tvorbe ani po- tuchy. Divák má možnosť reflexie svojej roly v celom procese a je na ňom, ako sa uvidí a čo to následne urobí s jeho videním ostatných diel na výstave. Neexistuje vopred daná podstata diela, na pozadí ktorej by sa proces (zmena) odohrával, ale premeny a opako- vania sú príčinou bytia a udržiavania bytia umeleckého diela. Bytie diela nie je vopred dané a ani do budúcnosti garantované. Zámerne sme použili príklad na prvý pohľad jed- noduchšieho (aj keď nie menej komplexného) diela, ale treba si uvedomiť, že súčasné umenie nových médií a virtuálnej reality, ktoré programovo experimentuje s interaktivitou a s vnorením (imerziou) diváka do diela, existuje len ako hybrid<sup>7</sup> médií, počítačových sietí, spoločenstva ľudí a kultúrnohistorického kontextu.

Ak prijmeme načrtnutý procesuálny pohľad na výtvarné dielo, opúšťame sféru, v ktorej ontológia modelovala umelecké diela ako pevné objekty – telesá nachádzajúce sa v absolútne prázdnom homogénnom priestore, v absolútnom čase a ako jednoznačne odlí- šiteľné od subjektov, ktoré ich pozorujú. Termíny subjekt a objekt sú použiteľné len pri- bližne, čas a priestor nie sú dielu dané, ale dielo svojím bytím vytvára svoj špecifický čas a priestor. Tak pri vysvetľovaní výtvarného diela opúšťame metaforu diela ako neživého predmetu a prechádzame k metafore diela ako živého organizmu. To, čo nám tak prichodí modelovať, je proces, ktorý nie je len epifenoménom stavov, ale skutočným procesom

---

<sup>7</sup> Ako príklad možno uviesť dielo (projekt) J. Shawa a M. Gleicha *Sieť života* (*Web of life*, 2002, virtuálna realita). Ruka diváka, ktorý je vďaka uzavretému tmavému priestoru, projekcii a špeciálnym okuliarom ponorený do trojrozmerného priestoru virtuálnej reality, je zoskenovaná a čiary z jeho dlane (bežne považované za znak identity jedinca) postupne splynú so sieťou čiar z dlaní všetkých predchádza- júcich divákov. Táto sieť je súčasne priestorom, v ktorom je divák ponorený (imerzia). Takže objekt je zakaždým trochu iný a postupne sa jeho podoba vyvíja. Viac o projekte pozri na adrese: <http://www.web-of-life.de/index.html> (27. 5. 2008)

bytia, ontologickým procesom vznikania, a možno aj zanikania. To sa ľahšie skonštatuje, ako skutočne vykoná,<sup>8</sup> pretože tradícia predchádzajúceho spôsobu chápania a vysvetľovania umenia je bohatá, podrobne rozpracovaná a po stáročia opakovaná. Je ňou „nasiaknutý“ celý svet umenia. Pri prehľadávaní existujúcich filozofií umenia môžeme však nájsť aj koncepty, ktoré idú proti tomuto prúdu a mohli by sa tak po rozpracovaní stať nástrojom na uchopenie procesuálnej povahy bytia výtvarného diela. Ide o koncept *umeleckého diela ako skúsenosti* Johna Deweyho a koncept *sémantického gesta* Jana Mukařovského. Spolu s nimi sa ako užitočné javí použitie konceptu *virtuálneho a aktuálneho* z oblasti informatiky. Nasledujúci text je návrhom procesuálneho modelu ontológie umeleckého diela, ktorý zjednocuje všetky tri spomínané koncepty.

**2. Výtvarné dielo ako skúsenosť.** J. Dewey už v 30. rokoch 20. storočia zdôrazňuje existenciu rozdielu „... medzi produktom umenia (socha, maľba alebo čokoľvek iné) a umeleckým dielom. Prvé je fyzikálne a potenciálne [virtuálne]; druhé je činné a zakúšané [aktuálne]. *Je [dielo] tým, čo produkt robí, je jeho pôsobením*“ ([1], 162). Produkty umenia, napríklad sochy, obrazy, budovy, však ešte nepovažuje za umelecké diela. „*Dielo vznikne vtedy, keď ľudská bytosť kooperuje s produktom takým spôsobom, že výstupom je skúsenosť, ktorá je uspokojujúca pre jej oslobodzujúce a usporiadané vlastnosti*“ ([1], 214; kurzíva M. Š.).

To je zásadný rozchod s tradičným chápaním výtvarného diela ako samostatného objektu. To, čo sa bežne chápe ako umelecké dielo, t. j. hmotný produkt umelca, pokiaľ nie je aktualizovaný v skúsenosti, existuje „iba“ ako fyzický objekt. Fyzický objekt je virtuálnym dielom, čo neznamená, že nie je reálny,<sup>9</sup> ale že, obrazne povedané, „čaká“ na svoju aktualizáciu ako výtvarné dielo. Fyzické vlastnosti tohto objektu sú (umelcom) uspôsobené tak, aby mohli čo najlepšie vstúpiť do interakcie s organizmom človeka. Je to fyzický objekt, ktorý je v určitých kultúrnych kontextoch otvorený participácii, prípadne interakcii.<sup>10</sup> Nezabúdajme však, že skúsenosť, ktorá je výtvarným dielom, nie je ani čisto mentálna, ani čisto fyzikálna a nie je to ani teoretická abstrakcia skúsenosti.

Takto chápané výtvarné dielo nie je produktom, ktorý si možno kúpiť, uskladniť a vlastniť; to možno urobiť len s fyzickým objektom. Umelecké dielo ako skúsenosť možno prežiť, zdieľať, možno sa z neho poučiť, možno ho odporučiť či sprostredkovať ostatným. Je *zverejnením* (záznamom) skúsenosti človeka (autora, diváka). Zverejnenie predpokladá umožniť prístup k tejto skúsenosti verejnosti; slúži teda ako *prostriedok* (nástroj) *rozširovania* intersubjektívnej vizuálnej skúsenosti všetkých ľudí. Výtvarné dielo ako intersubjektívna vizuálna skúsenosť okrem toho, že je záznamom, je aj *procesom* tohto rozširovania<sup>11</sup> (modelovania, skúmania). Inými slovami, každé výtvarné dielo – skúsenosť

---

<sup>8</sup> Ved' si skúsme predstaviť, že ten predmet – plátno pokryté olejovými farbami – nie je umelecké dielo, ale iba prostriedok (brána) na ceste k nemu. Alebo že umelecké dielo nikdy nemôže byť moje a ani ja sám ho nemôžem nikdy úplne obsiahnuť (spoznať), pretože je kolektívnym výtvorom spoločenstva tvoriaceho kultúru (predchádzajúcich interpretátorov, všetkých jeho minulých a budúcich divákov, umelcov, ktorí sa ním inšpirovali, atď.). Dôsledkom tohto prístupu je v konečnom dôsledku aj odmietnutie umenia ako záležitosti istej elity.

<sup>9</sup> Termín „virtuálne“ nie je opozitom termínu „reálne“, ako sa bežne chápe, ale „virtuálne“ a „aktuálne“ sú dve podoby „reálneho“. K tomuto problému sa ešte v ďalšom texte vrátíme.

<sup>10</sup> Participácia, interakcia a ponorenie (imerzia) sú stupne možného prepojenia s „divákom“.

<sup>11</sup> Možno ani nemusí vždy ísť o rozširovanie, ale skôr o modelovanie a premodelovanie domény

možno chápať ako návrh (experiment) možného videnia nášho spoločného sveta. Výtvarné dielo ako skúsenosť je tak, analogicky<sup>12</sup> jeho bytiu ako fyzického objektu, aj objektom kultúry. Objekt kultúry je zachytený v teóriách, v dejinách umenia, v kontinuite tradície ostatných umeleckých diel, v rozhovoroch atď. Je spoluutváraný dynamickým kultúrnym kontextom. Takto sa bytie výtvarného diela odohráva medzi dvomi meniacimi sa oblasťami: oblasťou fyzického sveta a svetom kultúry, takže toto bytie nevyhnutne podlieha vývoju a zmene. Pri chápaní výtvarného (vizuálneho)<sup>13</sup> diela ako skúsenosti je úlohou inštitúcie<sup>14</sup> umenia v rámci danej kultúry *vytvárať (tvorba), uchovávať (pamäť), umožňovať (upevňovanie, opakovanie), kultivovať (hodnotiť, kritizovať, reformulovať)...* spoločnú vizuálnu skúsenosť kolektívu.

Koncepcia umenia ako skúsenosti J. Deweyho je zaujímavá aj z hľadiska toho, že umenie sa v nej nestotožňuje s vysokým alebo krásnym umením – podobne neexistuje dichotómia medzi voľným a užitým umením. Za ešte dôležitejšie však považujeme to, že medzi skúsenosťou ako umeleckým dielom a bežnou skúsenosťou ktoréhokoľvek človeka neexistuje priepať, ale kontinuita.<sup>15</sup>

V prípade diela *Takpovediac* M. Mlynárčikovej sa ho nebudeme pokúšať identifikovať so zvukmi (vlnením určitých frekvencií a vlnových dĺžok) ani so slúchadlami zavesenými na stene a CD prehrávačom. Nebudeme dielo identifikovať ani s textom – prepisom rozhlasového rozhovoru P. Michaloviča ani so žiadnou konkrétnou interpretáciou tohto textu. Samozrejme, že to všetko je súčasťou diela, ale z hľadiska koncepcie vizuálneho diela ako skúsenosti môžeme na toto dielo nazerať ako na umožnenie skúsenosti so vzťahom vlastného videnia diváka a teórie umenia, reprezentovanú výrokmi Petra Michaloviča. Ide o umožnenie skúsenosti s rolou diváka, ktorú mu teória vymedzuje, a o možnosť preskúšať (otestovať) si adekvátnosť daného opisu tejto roly pri pozorovaní ostatných diel na výstave. A práve táto interakcia (aktívna participácia) spolu s uvažovaním nad funkciou umenia v kultúre a spoločnosti sú v tomto diele z hľadiska skúsenosti zaujímavé. Dielo tak nekomunikuje priamo nejaké posolstvo, ktoré chce umelec všetkým povedať, ale umožňuje divákovi komunikovať s dielom, so sebou samým a s ostatnými dielami na výstave. Tým sa vlastne divákovi ponúka spoluautorstvo a aktívna účasť na výtvarných dielach. Bytie diela tak nespočíva len v jeho fyzickom zhmotnení (fyzický objekt) alebo v intencii autora, ale je stále spoluvytvárané, udržiavané a pozmeňované divákmi v rámci

---

možných skúseností človeka. Užšie by sme, samozrejme, mohli špecifikovať jednotlivé historické obdobia a kultúry. Napríklad v západnom stredovekom umení by to bola skúsenosť kresťanskej viery, ktorá je uchovávaná a umožňovaná umeleckými dielami z tohto obdobia. To neznamená, že je to jediná možná skúsenosť, ktorú tieto diela umožňujú.

<sup>12</sup> Predpokladáme, že fyzický objekt ako virtuálne umelecké dielo je ontologicky odlišný od objektu kultúry ako virtuálneho umeleckého diela. Možno poukázať napríklad na odlišnú dynamiku zmeny a vývoja. Kultúra sa spravidla mení omnoho rýchlejšie než fyzikálne prostredie.

<sup>13</sup> Termíny „výtvarné dielo“, „vizuálne dielo“ sú v tomto texte používané synonymne, aj keď v iných kontextoch sa nemusia vždy úplne prekrývať.

<sup>14</sup> Termín „inštitúcia umenia“ používame v širšom zmysle vymedziteľnej oblasti kultúrneho života spoločnosti, ktorá spravuje a obsahuje všetko to, čo dané spoločenstvo chápe ako umenie. Pod inštitúciou nemáme teda na mysli štátne alebo súkromné inštitúcie v úzkom zmysle ani inštitúciu v právnom zmysle.

<sup>15</sup> Dewey sa s údivom pýta: „Ako sa stane, že každodenné vytváranie vecí prerastie do podoby pôvodnej umeleckej tvorby? Ako sa stane, že sa naše každodenné potešenie zo scén a situácií vyvinie do podoby zvláštneho uspokojenia sprevádzajúceho skúsenosť, ktorá je výrazne estetická?“ ([1], 12).

danej kultúry a historického obdobia (kultúrny objekt). Niekoho by to mohlo priviesť k otázke, či teda dielo neexistuje iba v mojom súkromnom konkrétnom zážitku v danom čase a či nezanikne potom, ako ho prestanem vnímať. Riešenie tohto problému sa pokúsime nájsť v rozlíšení medzi virtuálnym a aktuálnym bytím umeleckého diela.

**3. Virtualita a aktualita výtvarného diela.** Termín *virtuálne* sa používa v mnohých, často dosť odlišných, významoch.<sup>16</sup> Z nášho hľadiska je koncept virtuálneho zaujímavý pri odlišovaní rôznych modov skutočnosti výtvarného diela. To znamená, že tento termín budeme používať vo význame takmer protikladnom niektorým bežným chápaniam. Virtuálne totiž nie je opakom reálneho, ale práve naopak, *virtuálne je reálne (skutočné), len nie je prítomné na danom mieste, v danom čase a daným spôsobom*. To znamená, že virtuálne existuje ako „sila“, ktorá môže byť aktualizovaná na rôznych miestach, v rôznych časoch a rôznymi spôsobmi. Aktuálne je dielo prítomné tu a teraz, v tomto konkrétnom čase, na tomto konkrétnom mieste a týmto spôsobom. Dôležité je to, že virtuálne nikdy úplne nepredurčuje svoje aktualizácie, a naopak, aktualizácie nikdy úplne nevyčerpajú všetky možnosti virtuálneho. Virtuálne je tak nekonečným zdrojom aktualizácií.

V hmotnom objekte stelesňujúcom výtvarné dielo toto dielo virtuálne existuje ako sila smerujúca k spojeniu s kultúrnym objektom, teda k aktualizácii: „*byť interpretovaná ako...*“. Podobne dielo existuje virtuálne v kultúrnom objekte ako sila smerujúca k spojeniu s hmotným objektom, teda k aktualizácii v zmysle „*byť stelesnené ako...*“. Aktualizácia nastáva v konkrétnom procese skúsenosti, pri ktorej sa stretnú tieto dve virtuálne sily, aby vytvorili *jednu udalosť (skúsenosť)* – dielo. To znamená, že výtvarné dielo existuje tu a teraz len v konkrétnej skúsenosti diváka/divákov.

M. Petříček opisuje náhly<sup>17</sup> vznik obrazu v divákovej skúsenosti nasledovne: „... naráz z nejakého miesta spozoruje tento spočiatku taký čudný objekt ako obraz... konečne objavil [vytvoril] rám, v ktorom je táto vec obrazom...“ ([10], 43). Používajúc koncept virtuálne/aktuálne by sme mohli tieto slová preformulovať: „Divák konečne objavil/vytvoril spôsob, ako aktualizovať virtuálnu skúsenosť výtvarného diela.“ Aktualizoval to, čo vytvoril autor. Autor diela svoju aktuálnu skúsenosť v procese tvorby (a z procesu tvorby) virtualizoval,<sup>18</sup> čím ju zverejnil, sprístupnil aktualizáciám v rôznych časoch, na rôznych

<sup>16</sup> 1. V bežnej reči sa virtuálne chápe ako niečo falošné, myslené, iluzórne, neskutočné. 2. V oblasti informačných a komunikačných technológií sa chápe hneď v niekoľkých významoch. V úzkom zmysle sa chápe len ako ilúzia senzomotorickej interakcie s počítačovým modelom, pri ktorej sú potrebné stereoskopické okuliare, dátová rukavica, prípadne kombinéza, teda to, čo sa nazýva virtuálna realita. To znamená, že užívateľ virtuálnej reality ju aktualizuje svojím pohybom v nej, pre neho je to v danom prípade aktuálna realita. V tom najširšom význame je virtuálna každá informácia uložená v digitálnej forme v pamäti počítača, ktorá nám je prístupná len vo svojich aktualizáciách prostredníctvom príslušného softvéru a hardvéru. Podrobnejší prehľad pozri v 3. kapitole knihy Pierra Lévyho *Kyberkultura* ([4], 43 – 69), kde sú aj odkazy na ďalšiu literatúru venovanú tomuto problému.

<sup>17</sup> Toto náhle objavenie sa obrazu podľa Petříčka predchádza dlhšia fáza hľadania, tvorby a experimentovania s rôznymi uhlami pohľadu. Pozri ([10], 43).

<sup>18</sup> V oblasti programovania sa termín *virtualizácia* používa (v ontologickom zmysle) v nasledovných významoch: 1. rozdeľovanie jedného na viacero (napríklad pamäťové zdroje jedného počítača pre viac programov; vtedy pamäť rozdelíme na stránky, tie najmenej používané sa presunú na pevný disk a získaný pamäťový priestor sa prideli programu, ktorý ho akútne potrebuje. Tým možno získať neobmedzený virtuálny pamäťový priestor); 2. zjednocovanie viacerých do jedného (napr. pamäťových dis-

miestach či rôznymi (prípadne aj nezamýšľanými) spôsobmi.

Tu sa môže zdať na mieste otázka: „Nie je možné dielo, ktoré už virtuálne existuje (už bolo vytvorené) ako fyzický objekt, aktualizovať iba z tohto fyzického objektu?“ Inými slovami: Potrebujeme vôbec nejaký kultúrny objekt, ktorý sa s ním spája v skúsenosti, čím by sme sa mohli vrátiť k známemu modelu výtvarného diela ako fyzického objektu? Virtuálne dielo je vo fyzickom objekte prítomné ako tendencia k spojeniu s objektom kultúry v procese skúsenosti. To isté platí pre virtuálnu existenciu výtvarného diela v objekte kultúry. A nesmieme zabúdať, že to platí pre už vytvorené diela! Fyzický a kultúrny objekt sa stanú výtvarným dielom (budú stelesnením alebo interpretáciou umeleckého diela) iba v prípade, že už došlo k ich spojeniu v aktuálnej skúsenosti, sú teda vytvorené skúsenosťou. Fyzický objekt presahuje hmotnú časť výtvarného diela a kultúrny objekt presahuje kultúrnu časť výtvarného diela. Rovnako však platí aj to, že umelecké dielo ako skúsenosť presahuje fyzický objekt aj kultúrny objekt. Odpoveď na vyššie položenú otázku teda znie: Výtvarné dielo nemôže byť zredukované na jednej strane na fyzický objekt ani na kultúrny objekt na strane druhej. Znamená to, že nemôže byť plne aktualizované iba z fyzického objektu, ak sa úplne stratila kontinuita kultúrneho objektu (prípady dávno zabudnutých kultúr, mimozemšťania a pod.). V takom prípade by sme asi fyzický objekt neinterpretovali inak než fyzický objekt. Podobne nemôže byť výtvarné dielo plne aktualizované iba z kultúrneho objektu, ak sa hmotný produkt stratil (prípady stratených diel, o ktorých máme písomné zmienky, a pod.). V takom prípade by sme síce mali interpretácie znaku, ale nie jeho nositeľa.<sup>19</sup>

Ukážme to na našom príklade diela *Takpovediac*. Autorka premieňa svoju aktuálnu skúsenosť počúvania a premýšľania nad rozhovorom s filozofom umenia P. Michalovičom na virtuálnu skúsenosť pre možných divákov. To, čo bolo kontinuálnym celkom, rozbieha na časti – jednotlivé súvetia, vety či slovné spojenia. Tie potom nanovo variuje, množí a inštaluje do nového celku tak, aby umožnila budúcemu modelovému divákovi čo najplnšiu skúsenosť. Nejde však o akési vysvetľovanie názorov, ktoré odzneli v rozhovore, teda o podsúvanie významu; to by bola snaha autorky o čo najväčšiu determináciu budúcej skúsenosti. Ide skôr o čo najmenšiu (alebo presnejšie, tú „správnu“) mieru determinácie. M. Mlynárčiková oslobodzuje dané myšlienky z kontextu lineárneho rozhovoru a z pôvodného kontextu, v ktorom boli vypovedané, čím vytvára priestor na ich reinterpretáciu divákmi. Menšia miera determinácie v tomto prípade vedie k bohatšej skúsenosti, k plnšiemu uvedomeniu si vzťahu teórie a praktizovania umenia v súčasnosti.

Musíme však zdôrazniť, že pravidlo „Čím menej determinácie, tým bohatšia skúsenosť“ nemôže platiť absolútne. Bytie výtvarného diela spočíva aj na kontinuite. Nielen na kontinuite námetu (napr. krajinka) či fyzického nositeľa (napr. bronz vydrží dlhšie ako sadra), ale aj na kontinuite našej spoločnej vizuálnej skúsenosti, bez ktorej by dielo nemohlo existovať. Ak by neexistovalo nič, v čom by sa skúsenosť autora a diváka prekryvala (ak by sa úplne stratil kontext – kontinuita kultúrneho objektu), umelecké dielo by nemohlo byť aktualizované.<sup>20</sup> Divák totiž nebude schopný nadviazať vo svojej skúsenosti

---

kov počítača(-ov)). Bližšie k tomu pozri [11].

<sup>19</sup> Tu treba poznamenať, že dvojicu termínov virtuálne – aktuálne nemožno zamieňať s dvojicami type – token, všeobecnina – jednotlivina, abstraktné – konkrétne či subjektívne – objektívne.

<sup>20</sup> Ak by bola pravda, že alej menhirov vo francúzskom Carnacu postavili mimozemšťania (s inými telami, s inou orientáciou v priestore, s ohromnou silou atď.), tak naše možnosti nadviazať v našej skú-

na proces skúsenosti virtualizovaný v diele. Na uchopenie spomínaného procesu skúsenosti v diele možno aplikovať koncept *sémantického gesta* J. Mukařovského.

**4. Sémantické gesto.** Jan Mukařovský zavádza termín *sémantické gesto*,<sup>21</sup> aby vysvetlil jednotiacu dynamickú intenciu diela ako celku a aby vyjadril vzťah diela ako celku k skutočnosti ako celku. Umelecké dielo totiž považuje za prostriedok, ktorý nielen niečo „hovorí“, ale aj predvádza to, čo hovorí. Umelecké dielo na jednej strane nerefereje na skutočnosť priamo prostredníctvom svojich častí, ale vzťahuje sa na skutočnosť až po svojom dovŕšení. Práve spôsob, akým sa v diele ustanovuje komplexná jednota organizujúca všetky jednotlivé zložky, je *sémantickým gestom diela*. Umelecké dielo je znakom v tejto dynamickej jednote, ktorá je ustanovená procesom recepcie na základe sledovania *sémantického gesta*. Pokúsme sa stručne zhrnúť špecifiká tohto konceptu a ukázať, v akom vzťahu je k našim predloženým konceptom *umeleckého diela ako skúsenosti a virtuality a aktuality* ako dvoch modov reality.

Ako prvú charakteristiku *sémantického gesta* môžeme uviesť jeho dynamiku, ktorá je v protiklade k statickej (hotovej) ideii – významu diela. „Táto *sémantická intencia* je dynamická z dvoch dôvodov: na jednej strane spája rozpory, „antinómie“, na ktorých je osnovaná významová výstavba diela do jednoty, a súčasne prebieha v čase – pretože vnímanie každého diela, aj výtvarného, je akt, o ktorom bolo aj experimentálnym skúmaním dostatočne preukázané, že má časovú rozlohu“ ([7], 100).

Ďalšou vlastnosťou *sémantického gesta* je to, že ho v žiadnom prípade nemožno stožňovať s nejakou prázdnu formou prístupujúcou zvonku k obsahu (ideii), ktorú má dielo vyjadrovať. *Sémantické gesto* nie je ani forma, ani obsah (a dodajme, že ani hmota, ani význam). „Ďalší rozdiel [okrem dynamiky] medzi „ideou diela“ a *sémantickým gestom* je ten, že idea má obsahový charakter, má určitú významovú kvalitu, zatiaľ čo *vzhľadom na sémantické gesto je rozdiel medzi obsahom a formou irelevantný*: v priebehu svojho trvania sa *sémantické gesto* naplňa istým obsahom bez toho, aby bolo možné povedať, že tento obsah prístupuje zvonku: rodí sa jednoducho v dosahu a oblasti *sémantického gesta*, ktoré ho hneď pri zrode formuje. *Sémantické gesto* teda môže byť označené ako *konkrétne, nie však kvalitatívne predeterminovaná sémantická intencia*. Ak ho pri určitom diele sledujeme, *nemôžeme ho preto jednoducho vysloviť, pomenovať ho jeho významovou kvalitou* (ako to robieva bežná kritika, hovoriac – s ľahkým odtienkom nechcenej komickosti – o tom, že vlastným obsahom diela je napr. „výkrik zrodenia a smrti“): môžeme len ukázať, akým spôsobom sa pod jeho vplyvom zoskupujú jednotlivé významové prvky diela, počínajúc najzjavnejšou „formou“ a končiac celými tematickými komplexmi (odstavce, akty v dráme a pod.)“ ([7], 100; kurzíva M. Š.).

Za ďalšiu veľmi dôležitú charakteristiku tohto konceptu považujeme fakt, že nepriviliguje autora ako „toho aktívneho“, ale v podieľaní sa na tomto zjednocujúcom dynamickej momente umeleckého diela zrovnoprávňuje autora a diváka (čitateľa). „Za *sémantické gesto*, ktoré v diele pocíti recipient, nie je však zodpovedný iba básnik a konštrukcie,

---

senosti na ich skúsenosť budú minimálne.

<sup>21</sup> Dôsledné uplatnenie konceptu *sémantického gesta* pri analýze umeleckého diela môžeme nájsť v práci J. Mukařovského *Genetika smyslu v Máchově poezii* ([8], 518 – 580). Najvýstižnejšia definícia sa nachádza v štúdiu *Záměrnost a nezáměrnost v umění* v [7].



ktoré básnik do diela vložil; veľký podiel pripadá aj na vnímateľa a nebolo by zložité ukázať podrobnejším rozborom napr. novších analýz a kritik starších diel, že vnímateľ často sémantické gesto diela napriek básnikovmu pôvodnému zámeru citeľne pozmeňuje. V tom je divákova aktivita a v tom je tiež zámernosť, videná z jeho stanoviska vnímateľa“ ([7], 100).

Zrovnoprávnenie autora a diváka je dôsledkom spomínanej „kvalitatívnej neurčenosti“ sémantického gesta. Ak by sme túto vlastnosť sformulovali inak, môžeme povedať, že štruktúra sémantického gesta je daná štruktúrou otvorenosti a uzavretosti diela smerom k divákovi (Mukařovský by asi povedal „zámernosti“ a „nezámernosti“), teda spôsobom, akým je v diele virtualizovaná skúsenosť. Ide o „miesta“ („okamihy“), ktoré sú už determinované (obsahom, formou), a o miesta, ktoré musí svojou aktivitou doplniť divák a ktoré umožňujú zjednotenie diváka (postoja jeho organizmu ako celku), fyzického objektu a kultúrneho objektu. Plné „miesta“ nás navigujú (umožňujú nám odstup), kým prázdne „miesta“ nás vtáhujú (umožňujú nám ponor). Preto nemôže ísť o nejakú abstraktnú formu (uchopiteľnú napríklad iba rozumom z odstupu), ale o *konkrétne* sémantické gesto, „ktorým je dielo organizované ako dynamická jednota od najjednoduchších prvkov k najvšeobecnejšiemu obrysu. Napriek svojej zdanlivej „formálnosti“ je sémantické gesto niečo celkom iné ako forma, poňatá ako vonkajšie „rúcho“ diela; je sémantickým faktom, významovou intenciou, aj keď kvalitatívne neurčenou. A práve preto, že má významovú podstatu, umožňuje pochopenie a určenie vonkajších súvislostí diela s básnikovou osobnosťou, so spoločnosťou, s inými oblasťami kultúry“ ([9], 130).

Vráťme sa k nášmu príkladu diela *Takpovediac*. Gestom tu nie je len rozbitie lineárne plynúceho rozhovoru na fragmenty a ich usporiadanie do nového celku. Gestom je tu aj vzťah prázdnych miest – vynechaných častí rozhovoru – k tým plným. Plné miesta nás „navigujú“ v procese zapĺňania prázdnych miest tak, aby sme vytvorili celok. Pri vnímaní (aktualizácii) diela tak oscilujeme medzi týmito dvomi pólmi, medzi odstupom a participáciou, a to, čo usmerňuje našu aktivitu, je sémantické gesto umeleckého diela. Takto je sémantické gesto princípom, ktorý modeluje umelecké dielo ako skúsenosť. Sémantické gesto vymedzuje priestor alchýmií miešania základných faktorov, fyzických vlastností hmotného materiálu diela, semiotických vlastností kultúrneho objektu a fyziologických a mentálnych vlastností človeka. Autor tak stojí pri vzniku virtuálneho diela, ktoré je virtuálnou jednotou, určovanou dynamickou schémou sémantického gesta. Divák, prístupujúci k dielu, reaguje na gesto, ktoré v diele nachádza, svojím vlastným (vytvoreným) gestom.<sup>22</sup> Tým do istej miery opakuje gesto diela a do istej miery pozmeňuje toto gesto vlastným pohybom (proces skúsenosti). Len teraz sa naplno ukazuje dôležitosť kontinuity a udržiavania jej rovnováhy vo vzťahu k neustálej zmene. Umenie je teda to, čo nám umožňuje skúsenosť s kontinuitou aj napriek zmenám paradigiem. Zároveň sa objavuje veľmi zaujímavý (priam alchymistický) motív opakovania toho istého ako zdroja nového.<sup>23</sup>

Ak sa vyhneme istým úskaliam,<sup>24</sup> tak nám sémantické gesto poskytuje vhodný ná-

<sup>22</sup> Termín *gesto* je tu výstižný, pretože divák skutočne nemôže gesto len pochopiť, ale musí ho vykonať v reakcii na podmienky, ktoré sú v diele nastavené.

<sup>23</sup> V súčasnom vizuálnom umení sú úplne bežné postupy tvorivo využívajúce opakovanie, napr. multiplikáciu, akumuláciu, apropriaciu. Viac k problému inovácie a opakovania pozri v [2].

<sup>24</sup> M. Jankovič ([3], 32 – 33) upozorňuje na dve nebezpečenstvá súvisiace so sémantickým gestom:

stroj na doplnenie Deweyho konceptu umeleckého diela ako skúsenosti a tiež konceptu existencie umeleckého diela ako spoločenstvom zdieľanej virtuálnej entity (virtuálna jednota fyzického, mentálneho a kultúrneho), aktualizovanej v jednotlivých konkrétnych skúsenostiach divákov. Navyše, semiotický kontext, z ktorého sémantické gesto vychádza, nám umožní doplniť ho konceptmi zo semiotiky,<sup>25</sup> čo je výhodou pri detailnejších skúmaniach a analýzach v rámci jednotlivých druhov a poddruhov umení.

**5. Záver.** Predložený náčrt ontologického modelu treba, samozrejme, hlbšie dopracovať a presnejšie porovnať s existujúcimi ontológiami, hlavne čo sa týka dôsledkov (či už kladných, alebo záporných), ktoré z neho vyplývajú. Takisto treba model preskúmať a dopracovať v konfrontácii s najnovšími výtvarnými dielami všetkých druhov a žánrov. Domnievame sa však, že je schopný postihnúť ako výtvarné umenie minulosti (klasická maľba, socha a pod.), tak aj súčasné umenie (procesuálne umenie, umenie nových médií, a pod.). Funkciou navrhnutého modelu je „provokácia“ k participácii na bytí umeleckých diel, a tým aj k rozvoju a udržiavaniu našej kolektívnej vizuálnej skúsenosti, ktorá nikdy nie je (a ani nikdy nebola) len zmyslová alebo len racionálna.

V tom spočíva aj ďalšia zaujímavá črta predkladaného modelu, pretože hranicu medzi filozofiou ako teóriou a umením ako praxou spriechodňuje tým viac, čím viac otvára umenie a umelecké diela filozofii, a naopak. Umenie sa tak môže stať aj experimentálnym poľom filozofie, na ktorom sa dajú overovať dôsledky rôznych filozofií v oblasti našej skúsenosti. Dobrým príkladom je už spomínané dielo *Takpovediac* M. Mlynárčikovej, ktoré v jednej rovine funguje ako podnet na vlastnú kritickú reinterpretáciu určitých filozofických názorov, keď ich podobne ako analytická interpretačná esej stavia do vzájomných súvislostí, a v rovine druhej funguje ako skúsenosť so „zvukom“ teórie v priestore umenia a ako skúsenosť s hraním rolí (divák, teoretik, umelec) v rámci inštitúcie umenia, ktorá môže priamo ovplyvňovať vnímanie ostatných spoluvystavených diel. To, samozrejme, môže spätne viesť k zdokonaľovaniu filozofických teórií.

Na druhej strane filozofia aktívne funguje vo výtvarných dielach minimálne od poslednej tretiny 20. storočia, keď sa explicitne objavuje v dielach konceptuálneho umenia. Tento tvorivý prístup k filozofickým teóriám, ktorý je plne v súlade s predloženým ontologickým modelom výtvarného (umeleckého) diela, je v akademickej filozofii dost' zriedkavý. Umožnil by však pracovať s existujúcimi ontológiami nielen ako so súpermi, ktorých treba poraziť, ale aj ako s archívom lepších a horších riešení istých problémov s priamymi dôsledkami v oblasti tvorby a umeleckej skúsenosti. To je však asi možné len vtedy, ak odhliadneme od ich nároku na univerzálnu platnosť.

---

na možnosť sklznutia k jeho sociologickému chápaniu (snaha odvodzovať sémantické gesto výhradne z nejakej spoločenskej paradigmy) a na možnosť sklznutia k jeho schematickému chápaniu v tvorbe umelca (upadneme do schematizmu pri vysvetľovaní nie jedného diela, ale celého radu diel jedného umelca).

<sup>25</sup> Napríklad koncept procesu semiózy Ch. S. Peircea, neskôr rozvinutý U. Eco, ktorý sa s konceptom sémantického gesta veľmi dobre dopĺňa.

## LITERATÚRA

- [1] DEWEY, J.: *Art as Experience*. New York: Perigee Books 1980.
- [2] ECO, U.: Inovace v seriálu. In: *O zrcadlech a jiné eseje*. Praha: Mladá fronta 2002, s. 161 – 188.
- [3] JANKOVIČ, M.: Perspektivy sémantického gesta. In: *Nesamozřejmost smyslu*. Praha: Československý spisovatel 1991, s. 23 – 40.
- [4] LÉVY, P.: *Kyberkultura*. Praha: Karolinum 2000.
- [5] MICHALOVIČ, P.: *Zrkadlenie 22. 3. 2008*. Rozhovor poskytnutý Rádiu Devín Slovenského rozhlasu 2008. Dostupné na adrese:  
<http://www.rozhlas.sk/inetportal/2007/index.php?lang=1&stationID=2&page=showRelacia&id=223> (24. 5. 2008).
- [6] MUKAŘOVSKÝ, J.: Umění jako sémiologický fakt. In: *Studie z estetiky*. Praha: Odeon 1971, s. 85 – 88.
- [7] MUKAŘOVSKÝ, J.: Záměrnost a nezáměrnost v umění. In: *Studie z estetiky*. Praha: Odeon 1971, s. 89 – 108.
- [8] MUKAŘOVSKÝ, J.: Genetika smyslu v Máchově poezii. In: *Studie z poetiky*. Praha: Odeon 1982, s. 518 – 580.
- [9] MUKAŘOVSKÝ, J.: O jazyce básnickém. In: *Studie z poetiky*. Praha: Odeon 1982, s. 93 – 36.
- [10] PETŘÍČEK, M. jr.: Jakmile otevřeme oči. In: *Anthropos*, roč. 2, 2005, č. 2, s. 41 – 43.
- [11] SINGH, A. (1994 – 2006): *An Introduction to Virtualization*. Dostupné na adrese:  
<http://www.kernelthread.com/publications/virtualization/> (9. 10. 2007)
- [12] ŠEDÍK, M.: *Premeny ontológie umeleckého diela*. Dizertačná práca. Bratislava: Filozofický ústav SAV 2007.

---

Mgr. Michal Šedík, PhD.  
Katedra výtvarnej tvorby  
Fakulta humanitných vied UMB  
Tajovského 40  
97401 Banská Bystrica  
SR  
e-mail: [michal.sedik@gmail.com](mailto:michal.sedik@gmail.com)