

dentný nadbytok vízií v porovnaní s tým, čo sa dá obrazne realizovať. Spomeňme si napríklad, ako Leonardo da Vinci neustále narážal na hranice realizovateľnosti a hľadal nové technické a mediálne inovácie.²⁹ Okrem toho musíme brať do úvahy, že nielen jestvujúce vízie boli nerealizovateľné, ale absenciou mediálnych prostriedkov chýbala aj možnosť mnohé vízie vôbec vytvoriť. Potom je jasné, že medzi tradičným umením a dnešným elektronickým umením jestvujú síce veľké rozdiely, ale bolo by nesprávne urobiť z toho jednoduché buď – alebo. Ide o to, že čistá alternatíva vždy platí len na povrchu, v skutočnosti existujú prechody a prieniky.

2. NEMEDIÁLNE UMENIE VO SVETE POZNAČENOM MÉDIAMI

Po druhé, chcel by som obrátiť pozornosť aj na druhú stranu, na tých, ktorí zásadne trvajú na tradičných umelecko-obrazných médiách a z tohto stanoviska reagujú na elektronické médiá a na konštituovanie obraznosti vo svete poznačenom týmito médiami. Tu treba rozlišovať dva postoje. Stručne ich označím ako novú artikuláciu a opozíciu.

a/ Nová artikulácia

Nemyslím si, že vzhľadom na novú spoločenskú situáciu v obraznosti, vzhľadom na záplavu obrazov a dominanciu elektronických obrazov môže umelec jednoducho aj naďalej pracovať tak ako doteraz. Musí reagovať. Umenie vždy reagovalo na spoločenské premeny estetického. Dnes sú mysliteľné rozličné odpovede. Ako prvé sa tu prirodzene vyskytuje prispôbovanie alebo napodobňovanie. Vytvárajú sa neelektronické ekvivalenty elektronických obrazov alebo vznikajú pokusy o ich prekonanie. Aby sa umelec nejaval ako antikvárny, postupuje v šľapajách mediálneho virvaru. To je prirodzene len symetrická chyba k už spomínanej mediálnej imitácii tradičného umenia. Jarmočná pestrosť, dynamizácia až na nepoznanie, strata tváre – to je to, s čím sa až príliš často stretávame. Na to nepotrebujeme umenie.

Inak postupujú tí, ktorí síce tiež pracujú na hrane tradičných a elektronických foriem umenia, ale získavajú z toho nové impulzy pre svoju prácu v starších médiách. Nenadbiehajú elektronickým obrazom, ale ich skôr ironizujú, predovšetkým však reagujú tak, že dospievajú k novým vynálezom obrazov vo vlastnom médiu. Uvediem dva príklady: Jochen Flinzer a Martin Stumpf.

Jochen Flinzer kreslí svojráznym, osobitým rukopisom. Jeho čiary sú hranaté, nepozná nijaké krivky, oblúkové prechody, ale len priame línie, takže neustále musí vkladať krátke 90-stupňové medzikroky, aby v týchto zákonoch rovných línií vytvoril krivky, napríklad pri zobrazení šálky. Tieto zákony rovných čiar sú zreteľne odvodené od primitívnych monitorových zobrazení, kde raster nepripúšťa nijaké plynulé, ale len takéto hranaté prechody. Flinzer ironizuje túto zdanlivo avansovanú, ale v skutočnosti skôr kamennú dobu pripomínajúcu počítačovú techniku. Odmieťa však iba jednoduchú demonštráciu prevahy klasickej kresby používajúcej rovné línie a krivky, ale súperí rovnakými prostriedkami, teda akceptovaním počítačovej rudimentárnej kresby – a s ľahkosťou pritom víťazí, lebo v médiu kresby nadobúda tento hranatý rukopis celkom iný zmysel: vyjadruje sa v ňom odpor, odolnosť ceruzky a ruky, a tak vznikajú oveľa živšie kresby než pri postupe počí-