

Pavelka, Jiří

Žánry a architektura počítačových systémů

In: *Alexandr Veselovskij a dnešek : (materiály konference konané ve dnech 22.-24. října 1996)*. Kšicová, Danuše (editor); Pospíšil, Ivo (editor). Vyd. 1. Brno: Masarykova univerzita, 1998, pp. 60-67

ISBN 8021018798

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/132441>

Access Date: 04. 12. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

ŽÁNRY A ARCHITEKTURA POČÍTAČOVÝCH SYSTÉMŮ

Jiří Pavelka

Analogie a modelování jsou prastarými prostředky, pomocí nichž budovala svůj svět již antická mytologie, filozofie a věda. Tyto prostředky přicházely ke slovu o to častěji, oč složitější a nepřístupnější byla interpretovaná skutečnost. Dodnes se po těchto cestách ubíráme.

Např. činnost mozku (zejména jeho nejsnáze vydělitelná a zachytitelná funkce – myšlení) byla vždy vykládána analogicky vzhledem k aktuálnímu stavu vědění, tzn. k dobově reprezentativním anebo módním teoriím. Jednou byla činnost mozku chápána jako činnost katapultu (staří Řekové), jindy jako činnost mlýna (Leibnitz), telegrafu (Sherington) nebo hydraulického či elektromagnetického systému (Freud).¹ Dnes je velmi atraktivní inspirace počítačovými vědami. Zde je naopak vztah mozku a mysli vnímán jako vztah mezi hardwarem a softwarem počítačového systému.²

Analogie a modelování stály také při zrodu novodobé literární teorie. Zřejmé je to např. u teorie žánrů F. Brunnetièra, vyložené v knize *Vývoj žánrů v dějinách literatury (L'évolution des genres dans l'histoire de la littérature, 1890)*. Brunnetièrova inspirace Darwinovým vývojovým modelem vedla k představě žánru jako živého organismu, který prochází stadiem zrodu, dospělosti, stárnutí a smrti. V oblasti literární vědy snad nejpůvabnější analogie a modely vytvořila archetypální kritika.³ Mistrovským dílem v tomto ohledu je Bachelardova *Poetika prostoru (La poétique de l'espace, 1957)*, která např. do symbolů „domu“, „hnízda“, „ulity“ nebo „mušle“ umístila vnitřní, psychický svět člověka a ve vztahu k nim vymezila okolní, fyzický svět.⁴

Strukturalistická a poststrukturalistická aktivita (R. Barthes, J. Lotman) využívá méně jako interpretačních principů analogií mezi světem „přírody“ a „civilizace“; atraktivnější se v daných souvislostech jeví analogie z oblasti

¹ Srov. Searle, J. R.: *Mysl, mozek a věda*. Mladá fronta, Praha 1994, s. 47.

² Srov. Dragomirecký, A.: *Informační teorie psychiky*. Stratos, Praha 1994.

³ Srov. Bodkin, M.: *Archetypal Patterns in Poetry. Psychological Studies of Imagination*. Oxford University Press, London 1934; Frye, N.: *Anatomy of Criticism. Four Essays*. Princeton University Press, Princeton 1957.

⁴ Srov. Bachelard, G.: *Poetika priestoru*. Slovenský spisovateľ, Bratislava 1990.

komunikace a dorozumívání. Svět, kterákoli jeho jednotlivá část, se reprezentantům této metodologické orientace jeví jako „rukopis“ nebo „text“, který je možné přečíst.

Tímto směrem dokonce postupují i evoluční biologové (F. Crick).⁵ Kyselina deoxyribonukleová (DNA), čili nositel genetické (biologické) informace, kódující strukturu a funkce živých organismů, je chápána jako psaný text, který má význam, a tedy něco, co má svého adresáta a zřejmě i autora.⁶ „Podobnost mezi DNA a lidským jazykem je ve skutečnosti tak veliká, že k popisu jejích procesů si biologové museli vypůjčit jazyk redaktorů a lingvistů. Hovoří o DNA jako o systému znaků či symbolů; mluví o korekturních funkcích a o opravách chyb.“⁷

* * *

V tomto svém příspěvku bych rád shrnul několik podnětů, které přinášejí počítačové vědy a na nich závislé tzv. kognitivní vědy pro oblast genologie. Daná úvaha nevychází z přesvědčení, že pomocí analogií, jež nabízejí počítačové systémy, je možné zásadně novým způsobem vyložit fungování žánrových systémů v lidském světě. Nezakládá se rovněž na přesvědčení, že tímto způsobem je možné vyložit dané systémy jako celek. Cíl tohoto příspěvku je mnohem skromnější: chci v něm pouze přiblížit nový úhel pohledu na genologické problémy, ukázat jeden z možných „řežů“ realitou literárního dorozumívání.

Je zřejmé, že každý jedinec je vybaven více nebo méně vyhraněným žánrovým povědomím. K jeho vzniku i změnám (včetně změn obecných žánrových kategorií, jakými jsou např. umělecké tendence, směry, proudy, slohy nebo epochy) dochází v závislosti na komunikačních zkušenostech dorozumívajících se subjektů. Stav a vybavení žánrového povědomí jedince se dá systematicky kultivovat, jak to dokládá tvůrčí vývoj jednotlivých umělců i existence tzv. tvůrčího psaní (creative writing). Z hlediska teorie dorozumívání lze tuto složku vnímat jako komunikační kompetence dorozumívajících se subjektů, které se formují v oblasti praktického komu-

⁵ Srov. Crick, F.: *Věda hledá duši*. Mladá fronta, Praha 1997.

⁶ Srov. Pearycová, N. R. – Thaxton, Ch. B.: *Duše vědy. Proměny ve vztahu vědy a náboženství*. Návrat domů, Praha 1997, s. 214-241.

⁷ Tamtéž, s. 217.

nikativního jednání (procesu tvorby a recepce tvorby) čili v oblasti zkušenostního světa.

Žánrové povědomí se z hlediska architektury počítačových systémů jeví jako jistá nadstavba nad lidským vědomím, a to analogicky k faktu, že dosshell, Norton Commander nebo Windows jsou nadstavbou nad komputerovým operačním systémem⁸ MS DOS. Operační systém (vědomí nebo komputerových programů) je – ve vztahu ke konkrétním dorozumívacím procesům – dán, má určitou konkrétní podobu, i když je třeba počítat s proměnami (variabilitou) a vývojem jednoho systému a zásadními odlišnostmi v struktuře jednotlivých systémů navzájem. MS DOS ovšem není ani jediným používaným, ani nejvýkonnějším, ani nejkomfortnějším komputerovým operačním systémem,⁹ je však (vzhledem k postavení firmy IBM) systémem nejpoužívanějším.¹⁰ Rovněž o lidské mysli a lidském rozumu (a o logice)¹¹ lze říci, že se projevuje jednak v různých verzích, jednak v diametrálně odlišných podobách.¹² Současní badatelé, kteří se pokoušejí porozumět lidskému vědomí, hovoří dokonce o „druzích myslí“.¹³

Komputerový operační systém je skutečnost relativně stabilní, zatímco nadstavbové programy užívané na bázi konkrétního operačního systému se naopak mění poměrně rychle a často. Podle okolností a potřeb se tyto nadstavbové systémy rovněž upravují a vyměňují. Obdobnou situaci lze objevit

⁸ Operační systém v nejobecnější poloze je chápán jako „soubor technik nebo procedur nutných k fungování komputera“ (Sippl, Ch. J. – Sippl, R. J.: *Computer Dictionary*. Howard W. Sams, Indianapolis 1983, s. 360. Jde o systém procedur, prostřednictvím kterých je možné komunikovat s nejnižšími úrovněmi počítače, s procesory.

⁹ Jinými operačními systémy jsou např. UNIX nebo OS/2.

¹⁰ Analogie lze konstruovat nejen mezi funkcemi psychiky (mysli) a operačních systémů, ale také mezi generováním struktury psychiky a operačních systémů. Tzv. systémové programátorství buduje operační systémy zřejmě obdobným způsobem, jako „genetické inženýrství“ (přírody, evoluce či demiurgů pozemského světa) konstruuje lidskou mysl.

¹¹ O této skutečnosti podávají zprávu nejen různé typy logiky (srov. Čechák, V.–Berka, K. – Zapletal, I.: *Co víte o moderní logice*. Horizont, Praha 1981), ale také odlišná paradigmatu vědy a kultury (srov. Kuhn, T. S.: *Struktúra vědeckých revolucí*. Pravda, Bratislava 1982; Foucault, M.: *Slová a věci*. Archeológia humanitných vied. Pravda, Bratislava 1987).

¹² Wolfgang Welsch označuje rozum, který reflektuje odlišné verze uplatněné racionality, za „transverzální rozum“ (*Naše postmoderní moderna*. Zvon, české katolické nakladatelství, Praha 1994, s. 154-159).

¹³ Srov. Dennett, D. C.: *Druhy myslí. K pochopení vědomí*. Archa, Bratislava 1997.

v oblasti lidské psychiky: mentální dispozice dorozumívajících se subjektů¹⁴ jsou relativně stabilními faktory (předpoklady) komunikace, zatímco povědomí o žánrovém systému se v průběhu historického kulturního vývoje a individuálního lidského života poměrně rychle a často mění.

Žánrové povědomí (povědomí o uměleckých formách) je historicky se utvářející představa o uměleckých žánrech (uměleckých žánrových formách), jejich funkcích a sdělovacích možnostech, žánrovém systému (systému uměleckých forem) a žánrové systematice jako uměnovědné disciplíně. Je součástí kolektivního vědomí a má podobu souboru znalostí (uměleckých forem a norem), které díky umělecké tradici fungují jako jeden z předpokladů umělecké komunikace. Žánrové povědomí sjednocuje oblast umění, spojuje její jednotlivé oblasti a v tomto ohledu je východiskem a pozadím umělecké komunikace. V průběhu komunikace uskutečňující se v prostoru a prostřednictvím jednotlivých uměleckých děl dochází nejen k reprodukci a identifikaci stávajících, ale také k tvorbě a stabilizaci nových uměleckých žánrů.

Z hlediska komunikačního plní žánry (žánrové povědomí) velmi důležitou roli. Jsou součástí (v širokém slova smyslu) uměleckého jazyka-kódu, tzn. nositelem uměleckých komunikačních konvencí čili uměleckých tradic.¹⁵ Žánry fungují obdobně jako např. symboly, metafory nebo mýty. Jsou základními vyjadřovacími a sdělovacími prostředky, pomocí nichž jsou umělecká díla budována, a to v dialogu mezi autorem-tvůrcem a čtenářem-konzumentem.

V rozvíjení analogií mezi žánry a komputerovými programy lze dále pokračovat. Žánry jsou nepochybně jedním ze základních nástrojů tvorby uměleckého díla. Lze je přirovnat ke „stylům“ v typografických programech textových editorů (např. AmiPro – firmy Lotus anebo Word – firmy Microsoft), které jsou základním komplexním nástrojem editace textových souborů.¹⁶ Tato

¹⁴ K těmto dispozicím patří zejména „vůle ke smyslu“ (intencionalita), smyslové vnímání / pozorování, myšlení, poznávání, paměť (pamatování / zapominání), volní regulace, pozornost / koncentrace, učení, sebereflexe, imaginace, intuice, emocionální prožívání / afekty, interpretace / rozumění, hodnocení, rozhodování, snová činnost anebo podvědomá činnost.

¹⁵ Genologické principy lze rozšířit na celou oblast lidského světa. Za „žánry“ v širokém slova smyslu je možné pokládat jakékoli modely či struktury, které se uplatňují v lidském světě v procesech poznání jako identifikační, klasifikační anebo paradigmatická kritéria. Za svého druhu „žánry“, „žánrové druhy“ a „žánrové systémy“ by bylo možné považovat nejen jakékoli artefakty, ale také řady výstavbové a funkčně spjatých produktů člověka (např. keramika, nádoby, hrnec, mísa, talíř, bujónka...) anebo produktů přírody (např. rostlina, strom, keř, květina, palma, růže, mrkev, astra...).

¹⁶ Srov. Havelka, J.: *AmiPro 3.0*. Grada, Praha 1993, s. 151-160; *Uživatelská příručka Microsoft Word. Verze 6.0*. Microsoft Corporation, (printed in) Ireland 1994, s. 161-202.

editace, i když se jeví pouze jako formální procedura (styly nadpisů, záhlaví, odstavců, poznámek, rejstříků, číslování...), má také své obsahové rozměry (styl dopisu, objednávky, žádosti, faktury, upomínky...).

Vznik uměleckého díla předpokládá žánrovou editaci. Variabilita edičních postupů je značně bohatá, ale nikoli neomezená. Jejím podstatným rysem je motivovanost, která může korespondovat se záměry autora-editora, ale také se může se záměry autora–editora střetávat. Editace nesleduje vždy záměry autora, neboť vyjadřuje také nezáměrné skutečnosti, které se autor snažil skrýt (např. diletantství, zaslepenost, neinformovanost, naivitu, zbabělost, pomstychtivost...). Může vyjadřovat mnohé další skutečnosti, třeba i ty, jejichž význam a dosah si autor plně neuvědomoval.

Žánrová editace není jednoznačně hodnotově vymezena, neboť kterýkoli žánrový postup (např. tragický, idylický, oslavný, satirický nebo humoristický, tak jak se projevuje např. v baladě, pastorele, ódě, persifláži či anekdotě) může být podle okolností funkční i nefunkční. Jejím charakteristickým rysem je variabilitnost a diferencovanost. Žánrová editace se jednou jeví jako proces neuvědomělý anebo dokonce chaotický, jindy jako proces promyšlený anebo programový. První cestou se ubírá kupř. surrealistická tvorba, druhou tvorba členů skupin či hnutí, vymezená programovými manifesty.¹⁷ Žánrová editace se jednou prosazuje jako proces rafinovaně strukturovaný, jindy jako primitivní, jednou jako originální a jindy jako epigonský.

Kritériem vyspělosti editačních postupů je funkčnost editace vzhledem k autorským komunikačním strategiím. To, co je funkční v jednom konceptu komunikační strategie, nemusí být funkční v jiném konceptu. Např. uplatnění principu náhody v dadaistické tvorbě, primitivismu ve výtvarném expresionismu, senzualistického asociativismu a hry v poetistickém umění anebo dekorativismu v secesní tvorbě je základním editačním principem děl daného uměleckého zaměření, který vylučuje užití protikladného principu. Totéž platí pro oblast odlišných druhů a oblastí umění. Editace děl v oblasti tzv. vysokého umění předpokládá originalitu editačních postupů, inzitivní umění a podvrhy jsou naopak založeny na mechanickém opakování již využitých možností, na epigonství. Také kýč je výsledkem žánrové editace.

Vhodnost, účinnost či adekvátnost žánrových editačních postupů lze testovat na všech základních úrovních lidského dorozumívání. Lze je zjišťovat a poměřovat mj. vzhledem k velikosti editovaného souboru, charakteru

¹⁷ Srov. Pavelka, J. – Pospišil, I.: *Slovník epoch, směrů, skupin a manifestů*. Georgetown, Brno 1993.

zpracovávaného tématu, kulturním oblastem a zejména vzhledem k dobovým zvyklostem a normám.

Žánr je útvar strukturální povahy, který spojuje umělecké dílo se skupinou obdobně utvořených a orientovaných uměleckých děl a současně je více nebo méně odlišuje od děl jiného zaměření. Na výstavbě těchto útvarů čili na tvarosloví / morfologii (žánrů / uměleckých forem) se podílejí stejně autorské postoje a strategie, obsahové složky i výstavbové principy. Jednotlivé umělecké žánry jako jedna ze složek či rovin estetických norem sjednocují a charakterizují orientaci uměleckých děl. Začleňují se do vývojového kontextu (dějin umění), uchovávají a rozvíjejí uměleckou tradici a v žánrových systémech (systémech forem) konzervují zkušenosti účastníků umělecké komunikace. Žánry – parafrázujeme-li výrok M. Bachtina – jsou hlavními hrdiny literárního a uměleckého vývoje.

* * *

Žánr a žánrová editace se týká všech oblastí umění, umění autorského, kolektivního i lidového, vysokého i nízkého (triviálního, brakového). Originální, vývojově iniciační dílo se vždy vyznačuje originální žánrovou editací. Ovšem i ta se může vyčerpat, může se v důsledku častého užití stát prázdnou manýrou.

Kýč je kategorie, která vznikla až v moderní době, i když také její obsah závisí na tradicích jednotlivých kulturních oblastí. Kýč je generálním označením pro dílo žánrové editace, u něhož je hodnotová devalvace způsobena autorovou rezignací na tvůrčí hledání, na originalitu uplatněných tvůrčích postupů a také na možnost individuálního pohledu na lidskou skutečnost. Je sériovým výrobkem, který zachovává sice mnohé vnější, formální požadavky, kladené na editaci uměleckého díla, ale postrádá nejpodstatnější rys umělecké komunikace – vyhraněný, subjektivně motivovaný autorský komunikační záměr.

Kýč je předmětem masové konzumace a komunikace. Většinou sleduje komerční cíle; zasahuje zejména masová umění, mj. literární, výtvarnou, hudební, divadelní, filmovou a televizní tvorbu. Vystupuje jako parazitní opozice ve vztahu k jednotlivým druhům umění. Kýč představuje souhrnné označení třídy všech typů a druhů děl založených na mechanické žánrové editaci.

Kýč není výsledkem autorovy umělecké kreativity, ale pouze výsledkem mechanické manifestace již vytvořených editačních (formových a obsahových) schémat, které se ukázaly jako komerčně úspěšné. Charakteristickým rysem kýče – na rozdíl od individuálního, originálního uměleckého díla, ale také

sériové umělecké řemeslné výroby – je podbízení se diktátu trhu, reprezentovanému jednak vkusem širokých konzumentských vrstev, které mají minimální zkušenosti s uměním, jednak přelétavým, povrchním snobským vkusem, zmanipulovaným výstřelky módy.¹⁸

* * *

Analogie mezi počítačovými vědami a genologií jsou v mnohém inspirativní. Současně však mají také svá omezení. Dokládají to výzkumy mj. fenomenologicky orientované literární vědy. Literární fenomenologové např. zdůrazňují, že žánry mají svou metafyziku, anebo – jinak řečeno – své jinobytné nezávislé na konkrétních myslích a literárních dílech a rovněž na historických proměnách literatury. Podle tohoto konceptu žánry jsou něčím, co stojí před a také za konkrétním uměleckým dílem jako pevná pojmová struktura a řád díla.¹⁹

Z odlišných metodologických pozic nahlíží na genologickou problematiku existencialisticky a archetypálně orientovaná literární věda. S fenomenologickými výzkumy však představitelé těchto orientací sdílejí přesvědčení, že žánr je kategorií, která přesahuje rámec literárního díla (a není tedy záležitostí textové editace).²⁰ Tato zkoumání rovněž dokazují, že žánry (u M. Heideggera již samotný jazyk)²¹ mají aspekty, které jsou mimo dosah komputerových analogií.

Nikoli v rámci literárního díla, ale až v rámci literárního dorozumívání lze vyčlenit jako relativně svébytnou a autonomní skutečnost plán genologický. Ať již jsou však genologie, její systematika a její kategorie vykládány z kterýchkoli metodologických pozic, výsledky, k nimž tyto pokusy dospějí, jsou vždy pouze dílčím pohledem na složitou, z jednoho úhlu či jedné pozice nepřehlédnutelnou problematiku literárního dorozumívání.

¹⁸ Srov. Zykmond, V.: *Umenie a g'č*. Vydavateľstvo Slovenského fondu výtvarných umení, Bratislava 1966.

¹⁹ Srov. Ingarden, R.: *Umělecké dílo literární*. Odeon, Praha 1989; Ingarden, Roman: *O poznávání literárního díla*. Československý spisovatel, Praha 1967.

²⁰ Srov. Staiger, E.: *Základní pojmy poetiky*. Československý spisovatel, Praha 1969; viz pozn. č. 3.

²¹ Heidegger, M.: „Zrození uměleckého díla.“ *Orientace*, 3, 1968, č. 5, s. 53-62, č. 6, s. 75-83, *Orientace*, 4, 1969, č. 1, s. 84-94.

Zusammenfassung

Gattungen und Architektur der Computersysteme

In meiner Abhandlung werden einige Anregungen zusammengefasst, mit denen Computerwissenschaften zum Bereich der Gattungstheorie beitragen. Ich möchte darin einen neuen Blick auf Probleme der Gattungstheorie näherbringen sowie einen der möglichen „Querschnitte“ durch die Realität der literarischen Verständigung zeigen.

Die Kenntnis der Gattungstheorie scheint aus der Sicht der Architektur der Computersysteme ein Aufbau über dem menschlichen Bewusstsein zu sein, und das analogisch zur Tatsache, dass dosshell, Norton Commander oder Windows ein Aufbau über dem Computerbetriebssystem MS DOS sind. Das Betriebssystem (des Bewusstseins oder der Computerprogramme) ist - in Beziehung zu konkreten Verständigungsprozessen - vorgegeben, es hat eine bestimmte Gestalt, wenn auch mit Wendungen und Entwicklung des Systems und grundsätzlichen Verschiedenheiten in der Struktur der einzelnen Systeme gerechnet werden muss.

Gattungen sind ohne Zweifel eines der Grundinstrumente bei der Verfassung eines literarischen Werkes. Sie können mit den „Stilen“ in den Textprogrammen verglichen werden, die das komplexe Grundinstrument der Edition der Textdataien darstellen. Obwohl diese Edition als ein formelles Verfahren erscheint, hat sie auch ihre inhaltlichen Ausmaße. Die Variabilität der Editionsverfahren ist reich, aber nicht unbegrenzt. Ihr wesentliches Merkmal ist Motivation, die zwar den Absichten und Erwartungen des Autors-Editors und des Lesers-Konsumenten entsprechen kann, aber nicht entsprechen muss.

Nicht im Rahmen eines literarischen Werkes, sondern erst im Rahmen einer literarischen Verständigung kann der Plan der Gattungstheorie als eine relativ eigenartige und selbständige Tatsache ausgegliedert werden. Mögen jedoch Gattungstheorie, ihre Systematik und Kategorien aus einer beliebigen metodologischen Sicht ausgelegt werden, stellen die Ergebnisse solcher Versuche immer nur einen Teilblick auf die komplexe, aus einem Gesichtswinkel nicht überblickbare Problematik der literarischen Verständigung dar.