Evoluční archivní struktury I

Fakulta filmová a televizní Akademie múzických umění v Praze
10/2009

Michal Klodner

Film za hranicemi svého média a v širších souvislostech spirituality, způsobů zobrazování, šíření společenských vzorů a organizaci poznání. Anotační systémy obrazu, které umožňují mluvit o obrazech, převést jejich vizuální řeč na text a systémy mnemoniky, jejich vztah k jazykům, ontologiím a taxonomiím.

Klíčová slova: *archivy, nemonické systémy, umění paměti, obrazové cykly, fyzický prostor obrazů, čtení obrazů, kunstkomory, předfilmová média, indexovaný obraz, mezioborový diskurs, ontologie, taxonomie, jazyky, kódy*

Archivní věda se vyvinula z diplomacie, není divu, archivy jsou kulturním bohatstvím, tak důležitým ve vztazích mezi lidmi, institucemi i národy. Reprezentují sebevědomí i hrdost, historickou paměť a vysokou úroveň vzdělanosti. Archivnictví souvisí také s okolnostmi, za kterých jsou informace nebo objekty používány jako důkaz historických faktů nebo jednání. Zkoumá dřívější úsilí uchovávat dokumenty, jeho úspěchy i techniky, které selhaly. Slovo *archiv* pochází z řečtiny (arkhē) a znamená vládu nebo pořádek. Původní výraz *arkheion* označuje společenskou autoritu, radnici nebo sídlo vládce. Je zřejmé, že kdo dokáže shromáždit a účelně využít informace o historii, může si vybudovat výhodu vyššího společenského postavení. Kontrola nad důležitými dokumenty znamená moc a možnost ovlivňovat obchodní vztahy. [1]

Na příkladu filmových archivů můžeme naznačit, s jakým společenským fenoménem se setkáváme. Vezmeme-li filmové médium s jeho vyjadřovacím jazykem - filmovou řečí, dále technologiemi a organizacemi, které jsou nezbytné k jeho fungování, je jeho produktem film, prezentovaný v určitém společenském kontextu jako jedinečná umělecká artikulace audiovizuálního sdělení. V době uvedení filmu autor vychází z aktuální společenské situace a film hovoří k soudobým divákům, kteří jej jako takový obraz společnosti vnímají a sami jej dotvářejí.

Filmový archiv nám oproti tomu dává možnost okamžitého shlédnutí stovek, tisíců filmů různých autorů z různých historických období. Uchovává celé životy lidí, ať už herců, nebo samotných tvůrců. Zachycuje a přenáší do okamžiku naší doby všechno co tito lidé vyjadřovali, o co se snažili v průběhu desítek let, můžeme se naladit na jejich emocionální výraz a reinterpretovat onu společenskou zkušenost z doby uvedení filmu. Archiv je vizuální komunikační struktura, která je transpersonální a transhistorická a dává nám zcela jiné kulturní možnosti než obvyklá prostředí založená na jednom filmu. Je to film, který již vykročil ze svého tradičního média. Archiv nám dnes redefinuje pojem vizuální gramotnosti přidáním mnoha nových rovin vnímání.

Archiv je kolektivní společenská struktura, která se utváří na základě historicky dlouhodobě vyvíjených principů, kterými se utváří vztahy lidí, které vedou k předávání a uchovávání kulturní zkušenosti. Spolu s nimi se utváří ustálené formy organizování obsahu archivů.

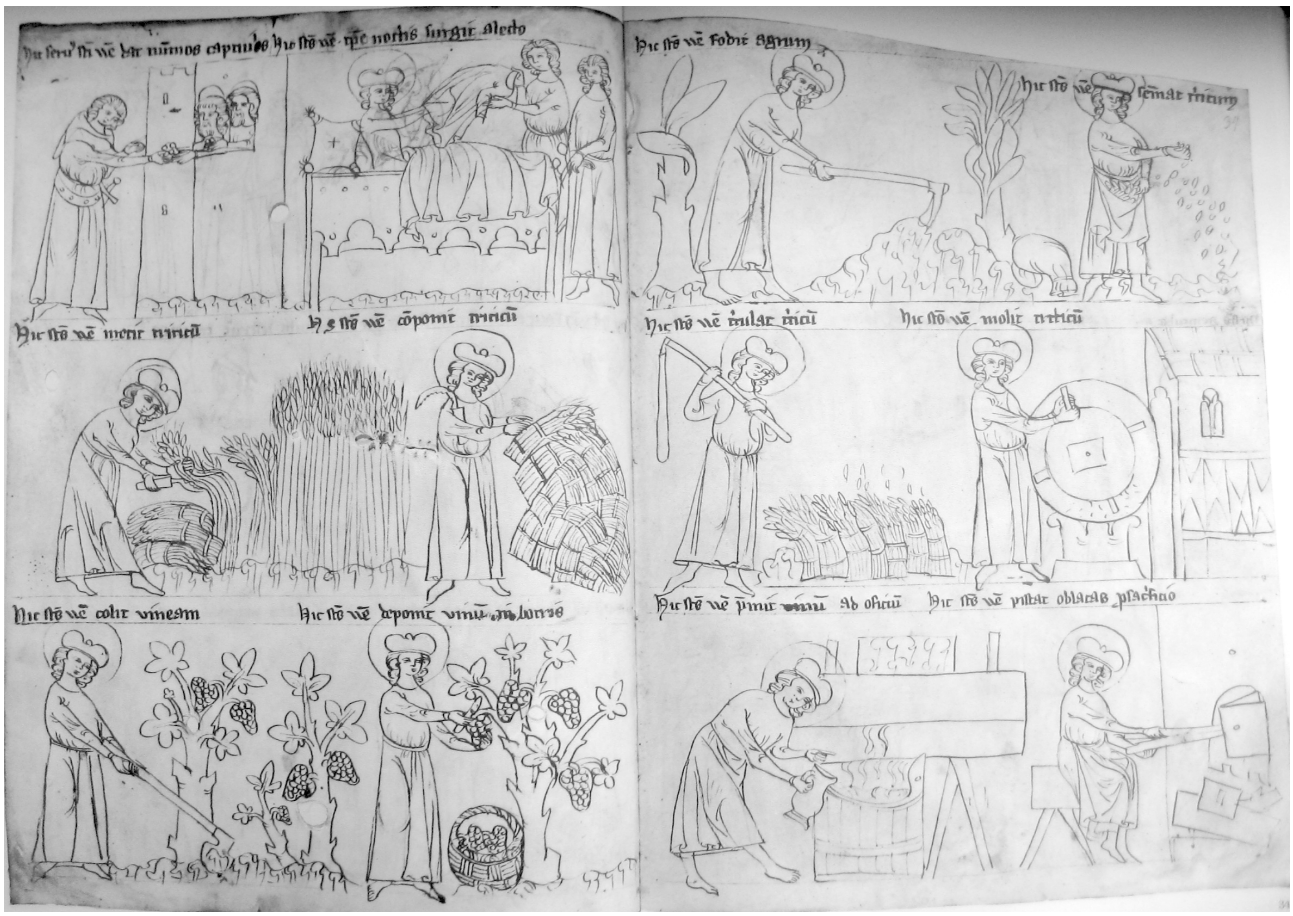
Iluminované rukopisy a narativní obrazové cykly, paměť a architektura, obrazy tvořící fyzický prostor, nástěnné malby a kanonické obrazy středověku

Cestu do říše obrazu a archivního média začněme v Evropském středověku. V této době dávno před vznikem filmu můžeme sledovat formování technik zobrazování, které dospěly již do pokročilých vizuálně narativních forem. Tehdejšími tématy byly zejména sakrální výjevy křesťanské, obrazy panovníků, panovnické cykly a legendy, tedy zachycení historických událostí (tam, kde legendy skutečné události popisují, často jsou také jen fabulací). V této době neexistoval knihtisk, knihy se šíří dlouhým a náročným opisováním manuskriptů a jsou tedy velmi drahé a vzácné, ne-li posvátné. Úroveň gramotnosti, i schopnosti číst, je malá. Obrázky byly jedinou formou přístupnou širšímu okruhu lidí. V rukopisech se tato skutečnost odráží ve formě iluminací. Od text doplňujících kaligrafií a kreseb po formu plně obrazovou, jen se stručným jednořádkovým popiskem, jak vidíme např. na Velislavově Bibli nebo zlomku Dalimilovy kroniky.

Obr. 1. Velislavova bible
1a. Ďábel zvěstuje narození Antikrista a jeho narození s ďábly jako porodními bábami.
1b. Ďábel ničí chrám v Jeruzalémě a v obnoveném se nechává uctívat jako bůh

Velislavova bible je ojedinělá obrazová bible, která byla vytvořena v letech 1325 až 1349. Soubor perokreseb jemně kolorovaných základními barvami vznikl zřejmě na objednávku Velislava, zcestovalého notáře v kanceláři českého krále Karla IV., a je doprovázen stručným textem. Krumlovský kodex vznikl o nemnoho později v Českém Krumlově – sídle Rožmberků, tehdy nejmocnějšího českého šlechtického rodu, možná ve snaze konkurovat královskému a císařskému sídlu Praze.

Tyto rukopisy jsou důležité tím, že ve spojení slova, resp. textu a obrazu dominuje obraz: obraz je prvotní, text až druhotný, tzn. nebyly ilustrovány texty, ale popisovány do cyklů seřazené obrazy. Slova *picturae laicorum litteratura*, tzn. obrazy jsou četbou laiků (připisovaná papeži Řehoři Velikému) zde tudíž docházejí své praktické realizace. Rozhodující osobou pro obsah výtvarného vyjádření byl zde jako i jinde *inventor*, osoba připravující scénář cyklu pro výtvarného umělce. [2]



Obr. 2. Krumlovský kodex - *Liber depictus*

Latinský iluminovaný překlad Kroniky tak řečeného Dalimila je příkladem, kdy obrazově-narativní forma zachycuje legendy a historické události. Zlomky rukopisu vznikly podle iluminací i podle písma v severovýchodní Itálii v desetiletí 1330-1340. Ilustrují sice děje popisované v kronice do té míry, že lze zpravidla určit, ke kterému řádku latinského překladu se daný obrázek vztahuje, iluminace však nejsou výtvarnou replikou textu. Např. sv. Václava iluminátor zobrazuje, jak pečuje o vinnou révu, šlape v kádi hrozny a nechává ukládat víno do sudů. O tom vyprávějí snad všechny václavské legendy, avšak Dalimil právě tento motiv vynechal. Selka Božena má mít podle Dalimila při prvním setkání s knížetem Oldřichem nahé ruce, iluminátor ji však obdařil dlouhými rukávy apod. [3] Dá se tedy soudit, že iluminátor vycházel při zobrazení z dobového kánonu.

Obsah Krumlovského obrazového kodexu je dosti členitý, spojující bibli s volně parafrázovanými legendami o svatých, kdy u některých není ani známa literární předloha a dalšími obrazy s duchovní tematikou. Toto pojetí je pravděpodobně dáno snahou o vytvoření samostatné narativní struktury, založené pouze na vizuálním čtení. Jejím cílem je co nejplynulejší a nepřerušené parataktické podání obrazových příběhů, bez akcentace epizod a událostí, podaných se stejnou pozorností bez ohledu na jejich narativní nebo ideový význam. *Liber depictus* byl označen za poslední významný doklad tohoto extrémního modu obrazové naratiky, který má svůj původ už v pozdní antice a který byl oživen na čas v rané fázi západoevropské gotiky. Požadavku kontinuálního vizuálního čtení je podřízeno i uspořádání scén v dlouhých pásech, analogických řádkům textu, jež jsou rovněž čteny zleva doprava a navíc probíhají napříč rozevřenými dvoustránkami. Velislavova Bible s původním počtem přes 800 vyobrazení a *Liber depictus* tak ukazují mimořádnou roli obrazů jako jednoho z nejvýznamnějších prostředků náboženského prožitku ve 14. století. [13]

Obr. 3. Iluminovaná Dalimilova kronika

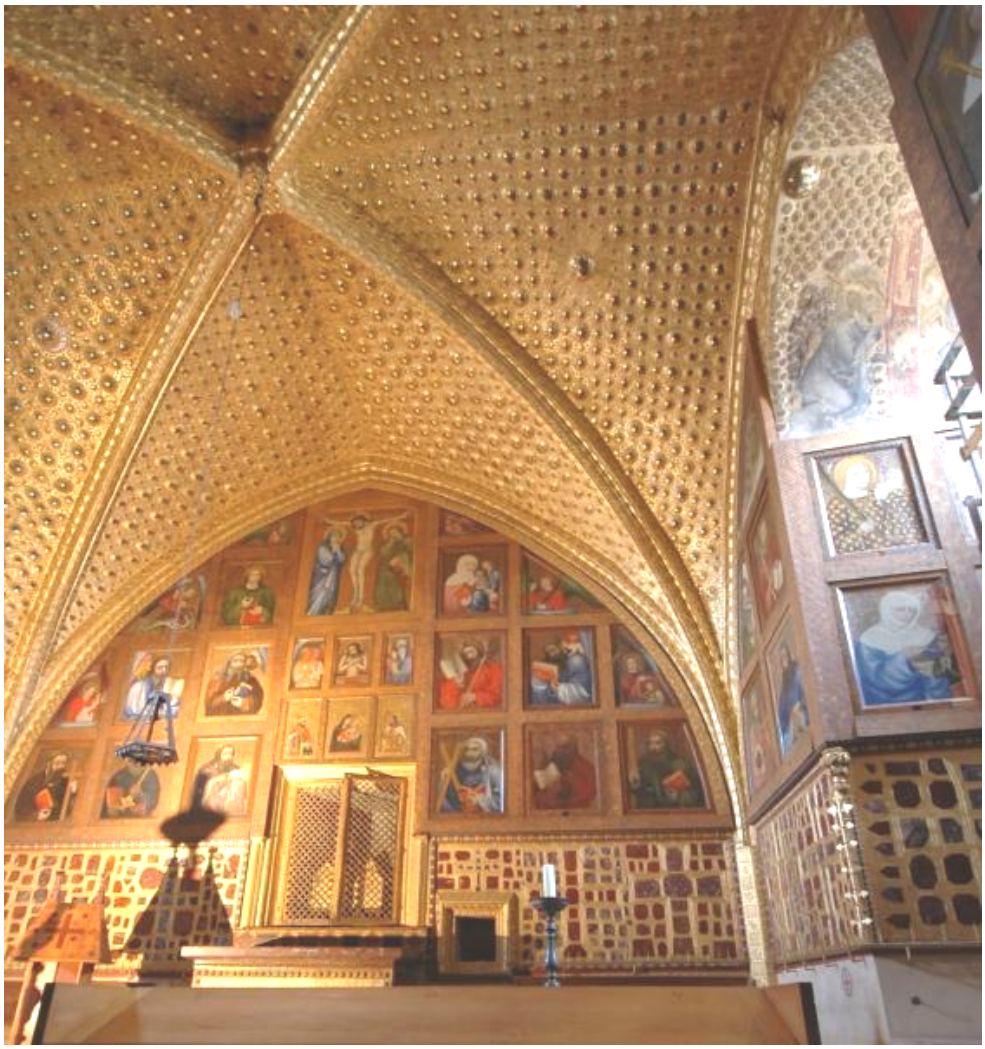
Vizuální zobrazování středověku souvisí se specifickým literárním odvětvím hagiografie, čímž označujeme životopisy svatých a mučedníků. První zachovalé příklady ze 3. a 4. století jsou však známa nikoliv z knižních ilustrací, nýbrž z jiných médií, jako jsou bronzové medailony, nástěnné malby a mozaiky v katakombách a kostelích, zobrazení na náhrobní plastice či poutních místech. Posledně zmíněný typ památek je zvláště příznačný pro úzkou vázanost těchto nejstarších zobrazení s hrobem světce, či hlavním s místem jeho kultu (loca sancta). Různé typy hagiografických textů vyžadovaly odlišné pojetí svého případného obrazového doprovodu, především s ohledem na jejich funkční charakter a rozsah. Zkratkovitému charakteru textů odpovídá vetšinou málo diferencované podání jednotlivých postav světců zobrazených jako stojících nebo sedících, naproti tomu na informace bohatější narativní biografie mohou být zdobeny rozsáhlým cyklem zobrazení ze života světce, sledující psanou předlohu buď ve všech důležitých dějových peripetiích, nebo selektivně zdůrazňující jen některé epizody. Tyto obrazové cykly mohou být v rukopise rozptýleny v textu v podobě historických iniciál, zobrazení v bordurách, na poloviční či celou stránku, nebo kumulovány v podobě jakýchsi prefatorních bloků na počátku knihy obvykle v podobě celostránkových zobrazení, která tak ovšem ztrácí svou bezprostřední ilustrativní spojitost s příslušným textem. Typicky středověkou formou rozsáhlejších životopisných skladeb, věnovaných vždy jen jednomu světci byl tzv. "libellus", jež původně představoval rukopis drobnějšího, příručkovitého formátu, obsahující nejen vylíčení jeho života, zázraků a pašijí, ale i další k němu se vztahující texty různých homelií, modliteb, čtení, případně i hudebních sekvencí. Svým přepychovým vybavením, spočívajícím nejen v rozsáhlých ilustracích, ale i v cenné vazbě, měly tyto "libelli" plnit v první řadě reprezentativní poslání, případně se uplatnit i ve funkci relikvie a z toho důvodu byly uloženy nikoliv v knihovně, leč mezi největšími cennostmi komunity v jejím chrámovém pokladu. [13]

Nástěnné malby byly oproti knihám snadným způsobem, jak lidem ve větším počtu zprostředkovat poznání. Byly vpodstatě velmi levné a pro lidi, kteří většinou neuměli číst, také jediným způsobem získání zkušenosti. Kněz, který při bohoslužbě obrazy interpretoval v původní příběh, byl jejich průvodcem. Při vytváření těchto obrazů byly nejprve povolanou osobou načrtnuty obrysy postav a dalších symbolů, písmeny označeny barvy jednotlivých plošek a ty byly poté pokryty barevnými hlinkami. Samozřejmě technik bylo více a podle místa a významu se používaly i kvalitnější a trvanlivější barvy. V Emauzském klášteře, v Praze, který založil Karel IV., (stavba probíhala v letech 1347 – 1372) je velmi rozsáhlý soubor maleb v obloucích křížové klenby obíhající čtvercovou vnitřní dvoranu. Jde o párovou malbu, tj. zobrazující výjevy z obou zákonů biblických. Při určitých příležitostech těmito chodbami procházelo procesí svou pouť biblickými příběhy. V tehdejší době byly nástěnnými malbami plně vyzdobeny téměř všechny vnitřní prostory sakrálních staveb podle účelu jednotlivých míst (jako zasvěcení určitému patronovi, typu prováděných obřadů apod.), fasády a sklomalbami okenní plochy. I nástěnné malby byly opatřeny popisem, buď stručnými „tituli“, jmény světců v ozdobných stuhách, nebo latinským textem v jednom či několika řádcích pod obrazem, určeným k interpretaci knězem. Tímto způsobem fungovaly jako veřejné médium tehdejší doby. Později byly malby často zničeny průběhem času či zabíleny v důsledku příchodu jiného vyznání nebo změny přístupu k zobrazování náboženských témat. O těch se někdy dozvídáme z knih, kam byly přemalovány – tzv. kopiářů.

.
Obr. 4. Emauzský cyklus - gotické nástěnné malby v křížové chodbě kláštera Na Slovanech

Jak celý prostor stavby tvoří kulturní archiv své doby, poznáváme z několika málo památek, které do dnešní doby přetrvaly v původním stavu. V Kapli svatého kříže na hradě Karlštejn čela kleneb vyplňují deskové obrazy, výzdobu doplňují nástěnné malby. Klenba je celá pozlacena a pokryta čočkami z benátského skla a vytváří iluzi hvězdného nebe. Unikátní soubor 129 maleb, představuje „veškeré vojsko nebeské“, ideální nebo přibližné podobizny světců, svatých papežů a biskupů, rytířů thébské legie, svatých vládců a církevních učitelů. Tato díla navrhl a většinu z nich i sám namaloval Mistr Theodorik, dvorní malíř Karla IV. Ve výklenku nad oltářem, pod triptychem Itala Tomasso da Modena, byly v minulosti umístěny české a říšské korunovační klenoty. Právě jejich součástí byly i ostatky Kristova utrpení, proto se zpočátku kapli říkalo kaple Utrpení. Mezi nástěnnými malbami se zde nalézá i triptych zachycující kroniku historické události: předání trnu z Kristovy koruny jako daru od francouzského krále a jeho uložení Karlem IV mezi korunovační klenoty.

Obr. 5: Nástěnná malba jako kronika historické události. Karlštejn



Obr. 6: Kaple svatého kříže, Karlštejn

Umění vytváří kanonické obrazy, které organizují náš svět a které mají mnohem širší záběr, než bychom čekali. Někdy jsou tyto obrazy tak silné, že svět, který pojmenovávají, nedokážeme vnímat jinak, než jak ho ukazují. Dávají nám strukturu, kterou můžeme organizovat naše vjemy. S takovou strukturou si můžeme ověřit platnost kanonického obrazu v jiných situacích. Konceptuální předchůdce generalizace je možné nejčastěji najít v literatuře a poezii, ale poskytuje je i film a množství dalších žánrů. [4]

Ve středověké praxi kanonický obraz znamená, že u každé postavy musel být přísně dodržen stanovený *kánon* – ustálený vzor zobrazení, určující jak polohu těla, tak symboliku barev. Taková zobrazení bylo možné přenášet z knih (tzv. exemplum) a církevní hodnostáři dohlíželi na to, aby se neodchylovalo a nevznikaly heretické obrazy.

Obr. 7. Arma Christi, kostel Průhonice – patrně 1332

Na devočním obraze Arma Christi z kostela v Průhonicích u Prahy vidíme velkopátečního bolestného Krista, tj. jednu z kanonických podob. Okolo něho jsou symboly, vyjadřující důležité atributy příběhu ukřižování, zejména tedy nástroje, kterými byla způsobena zranění. 4 hřeby, kopí,

houba a nádoba s octem, důtky, nože obřízky, také hlava Piláta a 30 stříbrných, svatý Petr, jak hovoří se služkou a kohout, který poté zakokrhal, žebřík, po kterém stoupal na kříž, roucho a kostky, s kterými hráli vojáci hlídající u hrobu a další. V čistě vizuální ploše (bez jakýchkoli popisků) je tak skryt celý příběh. Narativní paměť je zakódována do obrazu. *Devoční obrazy* měly jinou funkci, než legendické celky - sloužily hlubší zbožnosti, sloužily "kontemplativním účelům", promítala se do nich teologická spekulace. Tomu odpovídala i volba námětů: kristologická témata, eucharistické motivy, utrpení Kristovo ap. *Narativní malby* byly méně náročné, byly určeny pro laiky, tedy srozumitelnější. Jejich námětem byly např. legendy zachycující život určitého světce nebo světice. Intermediální umělkyně a filmařka Carolee Schneemann se zabývala výzkumem archaických vizuálních tradic. Všimněme si zajímavé souvislosti, kdy popisuje důležitý rozdíl mezi filmem synestetickým, založeným na evokaci, a narativním, vycházejícím z expozice, tradičního literárního módu vyprávění. Evokaci charakterizuje jako „Místo mezi touhou a zkušeností, pronikání a přesuny mezi různými stimuli smyslů. Vidění není faktem, ale úhrnem počitků. Snahou nelze vytvořit vizi, vize sama zakládá snahu ke své realizaci.“ [5]
V evokativním filmu je vytvářena zkušenost, jeho probouzení empatie vychází jak ze samotného filmu, tak společně z diváka a vyžaduje kreativní úsilí na jeho straně. V expozičním narativu, cestě oka, je vyprávěn příběh. Autor vykonal svou práci a divák zůstává pasivní.

Dalším možným dědictvím, které film převzal z tohoto média, je princip jistého osvícení. Kina si zachovávají určité prvky sakrálních staveb a život filmu v nich začíná slavnostním uvedením, kdy jsou nevědomí nebo nic netušící diváci ozářeni a ohromeni tím, co se má nadále stát kodifikovaným společenským vzorem.

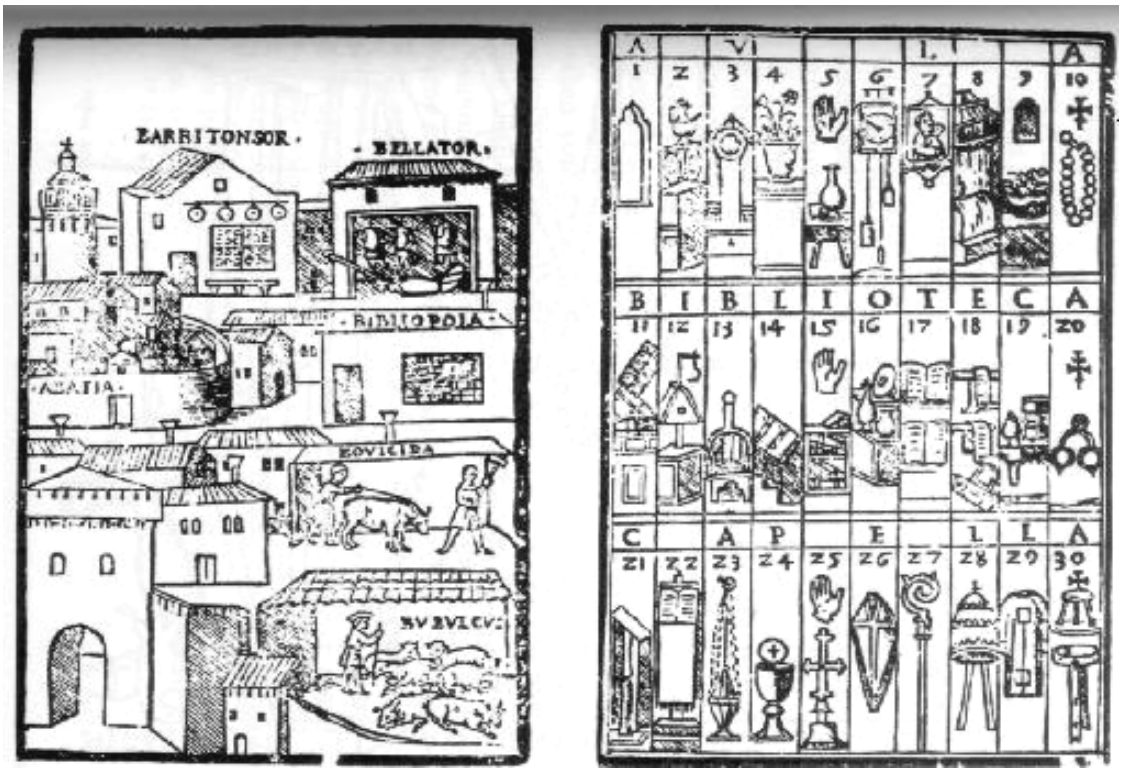
Tematika nástěnných maleb se později postupně vymaňovala z církevní kontroly ke světským žánrovým obrázkům na sídelních hradech a zámcích. Nejčastějšími tématy těchto epických cyklů jsou tanec, turnaj, lov či hostina. Bývaly umístěny ve společenských prostorách a sloužily jako návod, jak se má správný rytíř chovat při těchto oblíbených aktivitách.

Umění paměti, indexovaný obraz, kinematické cykly, obrazové znalosti ve vědě a filozofii renesance, magické lucerny a obraz univerza v kunstkomorách

Umění paměti (Ars Memoriae) je termín označující skupiny mnemonických technik a principů, používaných k organizování paměťových vjemů, zlepšení rozvzpomínání a kombinování a sestavování myšlenek. Tyto techniky zahrnují většinou asociaci emocionálně zabarvených obrazů s vizualizovanými místy (loci), řetězení nebo seskupování obrazů, asociování obrazů se schematickou grafikou nebo značkami a textu s obrazy. Pocházejí již z poloviny tisíciletí před naším letopočtem ze starověkého Řecka a rozvinuly se významně ve středověké filozofii [6].

Používání obrazů k reprezentaci znalostí a syntéze informací má v západním myšlení dlouhou tradici, zejména od antiky po pozdní renezanci, obvzláště v souvislosti s rétorikou, když papír a další potřeby pro psaní byly vzácné. Leibniz znalost principů všech věd a umění je aplikovat rozdělil na tři důležité části: umění argumentace (logika), umění vynalézání (kombinatorika a umění paměti (mnemonika). Dokonce napsal nepublikovaný manuskript o ars memoriae, kde hlavní ideou bylo bylo uspořádání paměti do míst, skládajících se do imaginární architektury, např. pokojů domu. Základní architektura musí být dobře známa, aby se v ní dotyčný mohl snadno pohybovat. K zapamatování určité sekvence věcí potom byly místnosti zaplněny obrazy, odkazujícími přímo nebo nepřímo k tomu, co mělo být zapamatováno.

Asociace hrají v tomto umění kritickou roli. Asociace s neobvyklými emocionálně nabitými nebo afektuálními obrazy, které pomohou zapamatování nebo vyvolání potřebné reakce (imagines agentes). Takové obrazy zůstávají v paměti nejdéle, musí člověka co nejvíce aktivně zasáhnout, nikoli být vágní. Musí se pojit a vyjímečnou krásou nebo ojedinělou ošklivostí. [8]

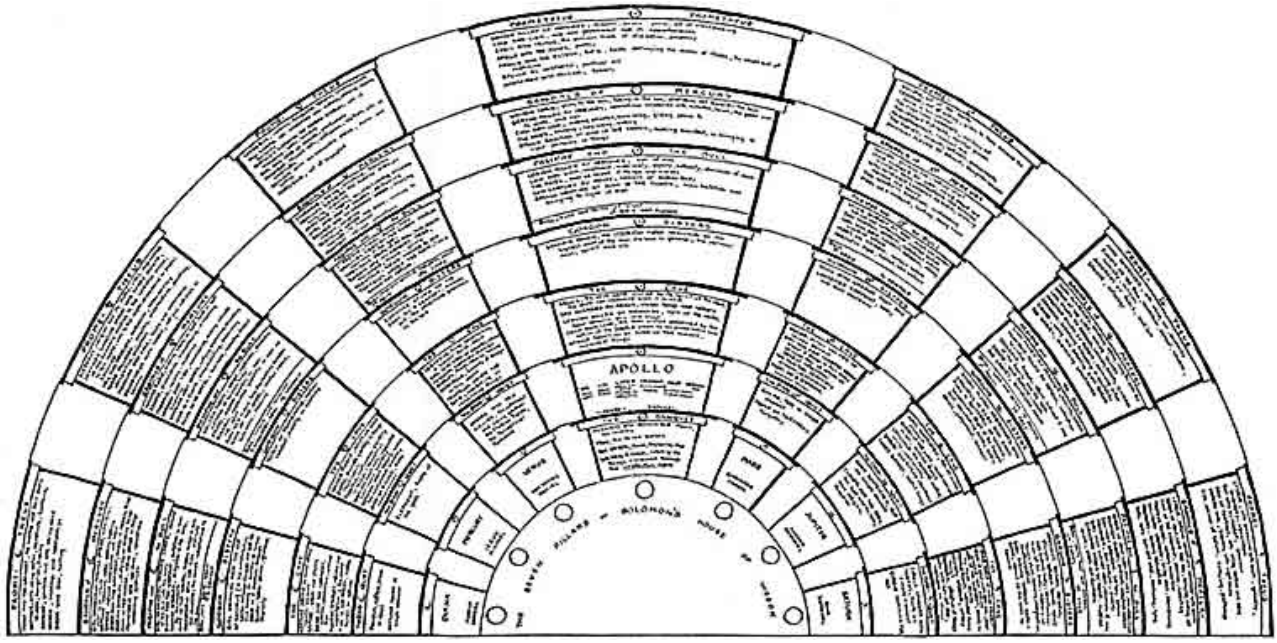


Obr. 8: Abbey memory systém from Johannes Rombech, Congestorius artificiosae memoriae (1520)

Hlavním předpokladem, jehož kořeny jdou zřejmě až k Platónovi, zde je, že obrazy jsou znáze zapamatovatelné než slova. Tato tradice s důrazem na moc obrazů až po osobnosti Giordana Bruna nebo Leibnize přirozeně vede k ideálnímu jazyku založenému na obrazech a nikoli slovech, protože obrazy promlouvají příměji k duši. Platonské pojetí bezprostředností obrazů (jako abstrakce ideí) přetrvalo až do dnešní doby, jak ukazuje Saussurovo použití kresby stromu k ilustraci označovaného slovem „strom“ v *Cours de linguistique générale* … [7]

Zajímavé také je, že Plato odsuzoval psaní jako klam skutečného vědění, protože vedlo k zanedbávání mozku, zatímco Quintilian velebil možnosti vizuálního strukturování faktů psaním, což pak vedlo k snadnému zapamatování. Vizualizace tedy, ať už v podobě paměťových paláců nebo zaznamenaná ve strukturovaném textu, měla ve starověku velkou vážnost, na druhou stranu psaní nebylo příliš obvyklým nástrojem akademického diskursu, sloužilo hlavně k zaznamenání výsledků diskusí ve formě trvalých teorií.

V renezanci nastal obrat v historii akademické praxe. Jak se znalosti a porozumění světu staly komplexnější, orální diskurs, založený na výhradně mentálně pojatých faktech, už přestal být adekvátní pro uchování informací. Velký počet různých teorií a modelů vyžadoval šíření tiskem, který urychlil akumulaci psaných znalostí. Informace se mnohem snadněji vyhledávaly a knihovny se staly novými paláci paměti. Gutenbergova éra, se zřetelem na sbírání, strukturování a vizualizaci uložených vědomostí, překonala v tomto ohledu individuální strategie. Místo nich byly vyvinuty celé systémy organizace a vizualizace. Jedním z nich je známé Divadlo paměti Giulia Camilla.



Obr. 9: Divadlo paměti Giulia Camilla (1530 - 1544), rekonstrukce podle Francis Yatesové

Podobně jako Solomonův Dům moudrosti založen na sedmi pilířích, mělo toto divadlo sedm řad sedadel, místo nich ovšem v každé bylo sedm soch, z nichž každá modelovala jednu z hlavních větví lidského vědění, jako např. Umění, Věda, Náboženství a Právo. Každá socha pak na souvisejících místech obsahovala několik zásuvek pro umístění textu na určité téma. Znalosti byly reprezentované obrázky, symboly a textem, některé okamžitě viditelné, některé skryté v zásuvkách, krabičkách a skříňkách pod obrázky. V tomto smyslu byly barokní klášterní knihovny, organizované podle subjektu, s řádem zdůrazněným architektonickými elementy, kreslenými emblémy a alegoriemi určitým druhem pokračování Camillovy tradice. Camillo své divadlo zřejmě ale nezamýšlel pro dlouhodobé uchování vědomostí, přemýšlejme o něm jako o modelu jejich organizace, reprezentace a nástroji diferenciace paměti. Člověk stojící na scéně tohoto divadla měl mít všechny znalosti světa před sebou jedním pohlédnutím.

Na první úrovni bylo Camillovo rozdělení dáno podle sedmi známých planet jako prvních příčin stvoření a od kterých všechny ostatní věci odvisí. Astrologii mnoho učenců považovalo za zcela integrální součást vědy. Symboly, čísla, kovy i rostliny patřily pod vliv určité planety a např. v lékařství správnou kombinací jejich vlivu mohlo probíhat léčení určitého orgánu nebo části těla. *„Religiozní intenzita asociovaná se středověkou pamětí se obrátila novým směrem. Mysl a paměť člověka jsou nyní božské, disponující silou uchopit nejvyšší realitu magicky probuzenou imaginací.“* píše o této transformaci Francis Yatesová. [14]

Zde můžeme rozlišit dva typy paláců paměti. Starověká mnemonika nabízela pravidla pro rozmístění místností, do kterých byl individuálně rozmístěn obsah. Éra tisku přichází jak se systémem organizace, tak s obsahem. V obou hraje důležitou roli prostorová vizualizace. Zatímco první vyžadoval vysokou mentální aktivitu ke své konstrukci, pozdější přichází již zařízen. [9]

Tomasso Campanella, současník Giordana Bruna - s podobnými problémy s inkvizicí – představil ve své knize *Město slunce* ideální utopické město, obklopené šesti koncentrickými zdmi pomalovanými obrázky, které by představovaly encyklopedii všech věd a mohly by se je velmi snadno naučit děti ve věku 10 let.

O několik desetiletí později se podařilo tento sen realizovat českému humanistovi Janu Amosu Komenskému ve čtyřjazyčném obrazovém slovníku *Orbis sensualium pictus quadrilinguis* (Svět v

obrazech, 1658), „kresba a pojmenování všech hlavních věcí světa a hlavních událostí života“. Obrazy zde jsou „ikony všech viditelných věcí na světě, na které můžeme vhodnými prostředky redukovat také neviditelné věci“. Filozofická abeceda této globální encyklopedie je abeceda obrazů.

80 XL: Canales et ossa.

XL.

[84] Canales et ossa. Das Geäder und Gebeine.

Canales corporis sunt: *venae* sanguinem ex hepate, *arteriae* calorem et vitam è corde,

nervi sensum et motum à cerebro per corpus deferentes.

Haec tria 1 ubique sociata invenies.

[85] Porrò: ab ore || in ventriculum *gula* 2, via cibi ac potûs, et juxtà hanc ad pulmonem *guttur* 5 pro respiratione;

a ventriculo ad anum *colum* 3 ad excernendum stercus; ab hepate ad vesicam *uréter* 4 reddendae urinae.

1. sanguinem] quae sang. *Bs.* — hepate] hépare *F.* — calorem] quae cal. *Bs.* — 2. sensum] qui sen. *Bs.* — deferentes] deferunt *Bs.* - 3. ubique soc. inv.] invenis ub. soc. *Bs.* — 4. in . . . potûs] est gula, via c. ac p. in ventric. 2 *Bs.* — 5. colum] est colum *Bs.* — ab] ab *B*, ad *F.* — Vréter *A.* — redd. urinae] ad urinam reddendam *Bs.*

1 *Geröhre* des Leibs sind: die *Adern*, so das Geblüt aus der Leber, die *Pulsadern*, so die wärme und das Leben aus dem Hertzen,

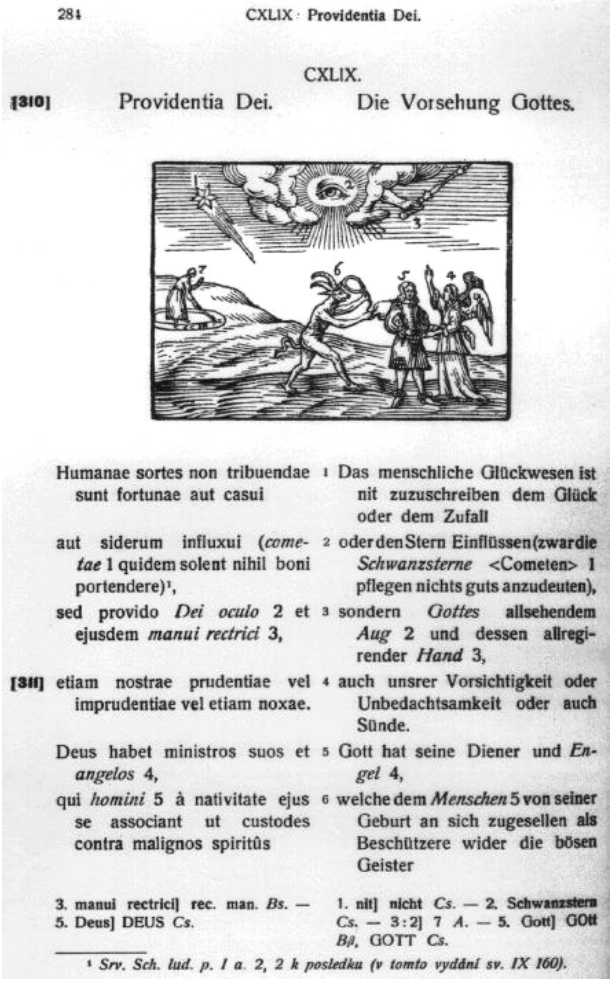
2 die *Nerven* (SennAdern), welche die Sinnlichkeit und Bewegung aus dem Gehirn durch den Leib leiten.

3 Diese dreye 1 findst du überall beysammen.

4 Ferner: vom Mund || in den Magen der *Schlund* 2, die Strasse der Speiß u. Tranks, und neben dieser zur Lungen die *Luftröhre* 5 zum Odem-holen;

5 vom Magen zum Hintern der *Mastdarm* 3 zu ausführung des Unflats; von der Leber zur Blase die *Harnröhre* 4, den Harn zu lassen.

4. in . . . Tranks] ist der Sch., die Strassen (*Cs*: Strasse) der Speiß u. des Trancks in den Magen 2 *Bs.* — 5. Hintern] Hindern *Cs.* — der *1*] ist der *Bs.* — zu . . . Unflats] auszuführen den Unflat *Bs.*



284 CXLIX · Providentia Dei.

CXLIX.

[310] Providentia Dei. Die Vorsehung Gottes.

Humanae sortes non tribuendae sunt fortunae aut casui

aut siderum influxui (*cometae* 1 quidem solent nihil boni portendere)[1],

sed provido *Dei oculo* 2 et ejusdem *manui rectrici* 3,

[311] etiam nostrae prudentiae vel imprudentiae vel etiam noxae.

Deus habet ministros suos et *angelos* 4,

qui *homini* 5 à nativitate ejus se associant ut custodes contra malignos spiritûs

1 Das menschliche Glückwesen ist nit zuzuschreiben dem Glück oder dem Zufall

2 oder den Stern Einflüssen (zwar die *Schwanzsterne* <Cometen> 1 pflegen nichts guts anzudeuten),

3 sondern *Gottes* allsehendem *Aug* 2 und dessen allregirender *Hand* 3,

4 auch unsrer Vorsichtigkeit oder Unbedachtsamkeit oder auch Sünde.

5 Gott hat seine Diener und *Engel* 4,

6 welche dem *Menschen* 5 von seiner Geburt an sich zugesellen als Beschützere wider die bösen Geister

3. manui rectrici] rec. man. *Bs.* — 5. Deus] DEUS *Cs.*

1. nit] nicht *Cs.* — 2. Schwanzstern *Cs.* — 3:2] 7 *A.* — 5. Gott] GOtt *Bβ*, GOTT *Cs.*

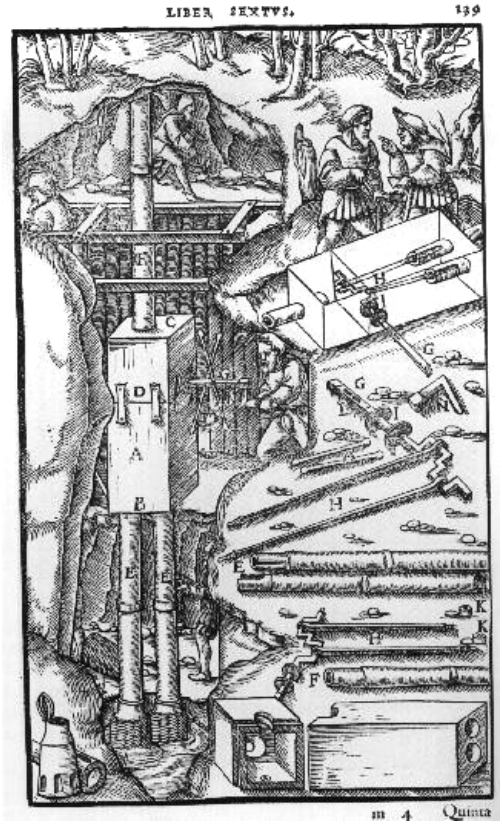
[1] *Srv. Sch. lud. p. 1 a. 2, 2 k posledku (v tomto vydání sv. IX 160).*

Obr. 10: Comenius, Orbis sensualium pictus quadrilinguis (1658)

Velmi zajímavý nástroj, který Komenský používá, je připojení písmen nebo čísel k částem obrázku a odkazování se na ně v textu. Takto měl v indexových značkách podporu k tomu, aby náčrtek sloužil jako obrazový diagram. Ve stejné době tuto metodu používal Athanasius Kircher ve svém slavném díle Oedipus Aegyptiacus (1652) a mnoha dalších spisech.

Používání písmen a čísel k dekompozici obrazu a jako odkaz na podrobnější vysvětlení bylo používáno již více než století předtím. Po r. 1520 se rozvinulo vydávání ilustrovaných příruček, např. technických knih o architektuře, metalurgii, mechanice apod. popisující nejrůznější artefakty touto kresebnou konvencí, s vysvětlením vedle nebo pod obrázkem. Viz např. dřevoryt z Agricola’s de re metallica (Georg Bauer, 1556).

Obr. 11: Athanasius Kircher, Oedipus Aegyptiacus (1652)



Obr. 12: Georg Bauer Agricola de re metallica (1556)
Obr. 13: Martens De Vos, Zrození Krista, vyryto pro Evangelicae historiae imagines (Hieronymus Nadal, 1593)

Původ indexování obrazu však sahá ještě dále do minulosti. Zajímavou karetní hru pro výuku logiky vytvořil Tomas Murner a publikoval o ní knihu *Logica Memorativa* v r. 1509. Účelem hry bylo zapamatovat si obsah díla Petra Hispana *Summulae logicales* (1230). Murner nakreslil 51 karet, které se vázaly k jednotlivým Hispaniovým kapitolám a pro každý předmět přidal do obrázku symbol. Zaslouží si bližší vysvětlení.

Scéna:
Scéna se na kartách opakuje. Scéna znamená téma kapitoly a odstavec, kterého se týká:

- postava ženy = výsledek nesprávného argumentu v kapitole
- jízda na jelenu = první, hlavní odstavec
- klobouk(y) = značí pořadí karet, které je také pořadí odstavců

Akce:
Akce je proměnná. Proměnná je asociativně vázána s tím, co je řečeno o tématu. Na obr. vpravo jsou elementy:

- nůž
- hlava
- zapečetěná listina
- parohy
- roh

Obr. 14: Tomas Murner, 1506

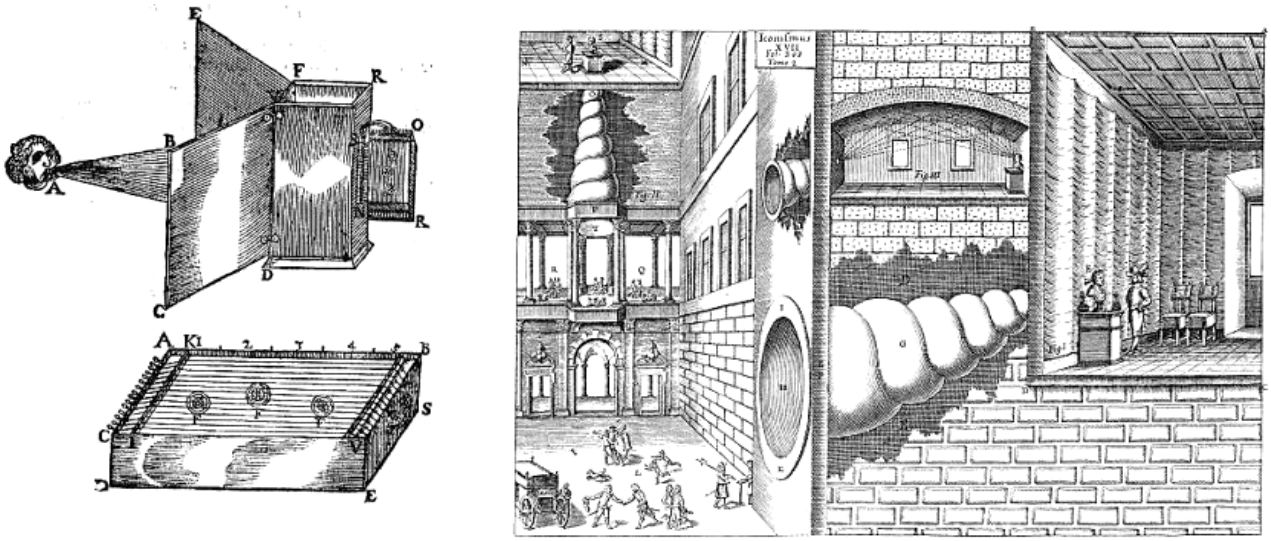
Obr. 15: Tomas Murner, 1506

Karta nalevo je o nesprávných definicích

1. tužka píše na jazyk = příliš mnoho slov v definici
2. zrcadlo odrážející tvář = dány nebo zaměněny dvě příčiny
3. koruna = definice není podle správného pořadí pěti predicabilia: genus, species, differentia, proprium a accident.
4. smějící se pes = podle Aristotela se psi nemohou smát, tudíž od začátku vyvrácená definice
5. není = nepravdivá definice
6. oslí uši = definice jejíž opak není možný
7. není = triviální definice
8. tabulka = děti se učí psát na tabulku, tudíž ellipsis, tj. buď chybí slova nebo náhlý posun v tématu definice

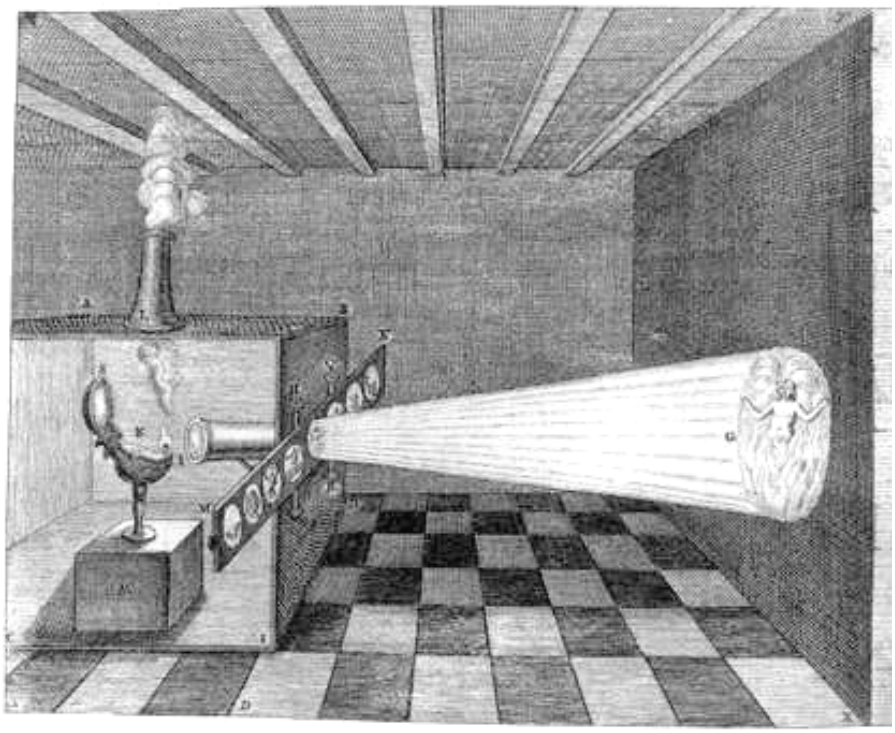
Studenti si měli zapamatovat tyto karty a když potřebovali znalosti o logice, stačilo si na kartu vzpomenout a číst značky. [10] Hra je ve své podstatě také racionalizovaným čtením obrazu v několika liniích.

Vraťme se k již zmíněnému Athanasiu Kircherovi. Kircher byl jezuitský kněz a učenec renesančního rozmachu. Věnoval se mnoha vědám a publikoval významné spisy na téma jazykovědy, geografie, astronomie, lékařství i hudby. V Římě přeložil hieroglyfy na egyptském obelisku a ačkoli se ukázalo, že špatně, díky popsání koptské gramatiky se jeho práce v tomto směru stala základem egyptologie. Dal také podnět bližšímu studiu příbuznosti různých jazyků: latiny, řečtiny, hebrejštiny, chaldejštiny, syrštiny, arabštiny, arménštiny, koptštiny, perštiny, italštiny, němčiny, španělštiny, francouzštiny a portugalštiny.



Obr. 16: větrná harfa a roh pro zesílení zvuku, *Athanasius Kircher, Musurgia universalis (1650)*

Latina a obrazová schémata se mu však stala univerzální řečí, kterou vyjadřoval poznatky mnoha oborů, které dokázal popsat jak na základě Evropských vědeckých tradic, tak díky zprávám sítě jezuitských misionářů, cestujících po světě. Kircher nebyl objevitelem všech jím popsaných principů a zařízení, dokázal však znalosti popsat a ilustrovat takovým způsobem, který je kodifikoval pro další generace. V jeho spise *Ars Magna Lucis et Umbrae* (Velké umění světla a stínu, 1671) je jedno z nejstarších známých vyobrazení magické lucerny, projekčního zařízení předcházejícího filmu. Mihotavým světlem lampy mohl promítat sérii obrázků vyrytých do skla, aby ilustroval své přednášky nebo pobavil návštěvníky. Na dvou vyobrazeních v knize jsou tématy projekce postava kostlivce s kosou a duše hořící v ohni (obr. 17).



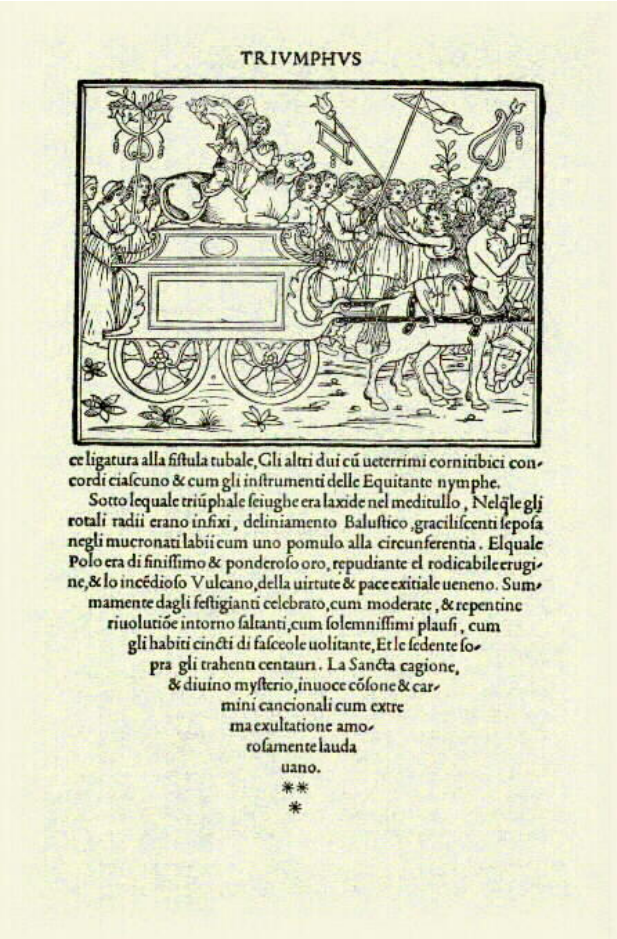
Obr. 17: Athanasius Kircher, 1671. Ars Magna Lucis et Umbra

Smrt byla v počátcích promítaných obrazů hlavním tématem. Kostlivci, tanec smrti (Danse Macabre) a jiné její podoby byly ve spojení s jakoby magickým původem obrazu natolik hrůzyplné, že diváky děsily, ačkoli Kircher byl zastáncem vysvětlování racionálního vzniku těchto obrazů. Nejstarší známou ilustrací, která pochází z doby nástěnných maleb a odpovídá jejich později se objevujícím folklorním prvkům (jako Danse Macabre), je „Noční zjevení pro vystrašení diváků“ Giovanniho da Fontany. Kresba znázorňuje postavu s lucernou promítající démona. Ten je vidět také uvnitř promítacího zařízení.

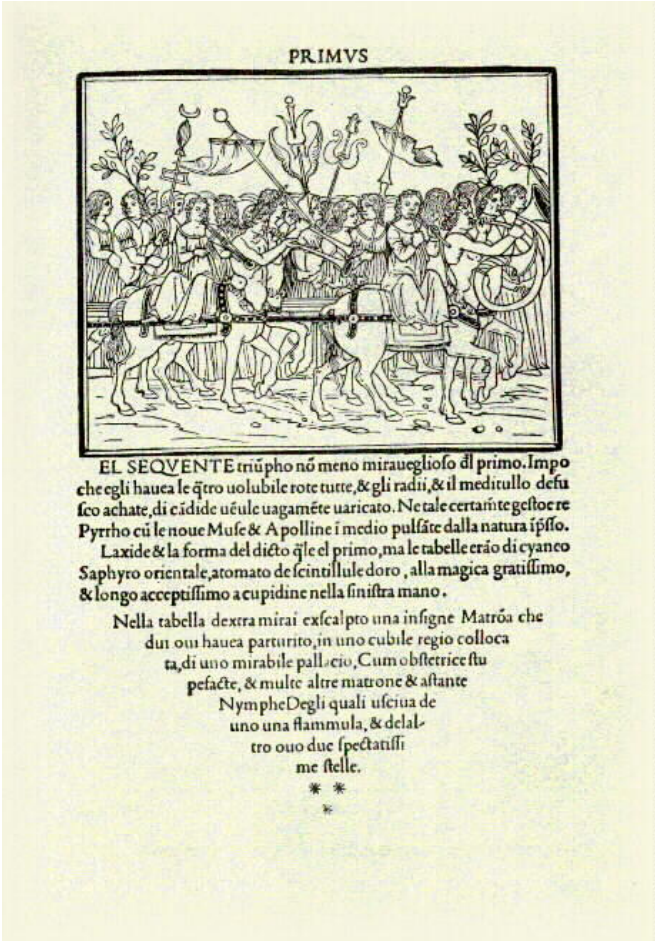
Obr. 18: Apparentia nocturna ad terrorem videntium (Giovanni da Fontana, 1420).

Velmi zvláštním dílem, které si zde zaslouží pozornost, je nesnadno popsatelné *Hypnerotomachia Poliphili,* vydané r. 1499. Je to jakoby idylická, pastorální „romanzo d'amore“ poplatná tradici mistra tohoto žánru, Giovanni Boccaccia. Přichází se všemi stereotypními postavami jako zamilovaný hrdina a netečná hrdinka, nymfy, najády, satyrové, bohové... všichni zcela předvídatelně zpívají, tančí, účastní se rituálu, kdykoli se pro zamilované naskytne příležitost spojení např. svatbou aj. I prostředí tvoří obvyklé bublající potůčky, zahrady apod. Děj se odehrává ve snu a je patřičně absurdní. Kniha začíná tím, že hrdina Poliphilio probděl neklidnou noc, protože ho milovaná Polia odmítla. Nakonec k ránu usíná a jeho *hypnerotomachia*, což lze volně přeložit jako „boj o lásku ve snu“, začíná. Poliphilo se dostává do hlubokého lesa, ztratí se, unikne a znovu usne. Poté se probudí v druhém snu, který se mu zdá uvnitř prvního. Na cestě za svou láskou překonává různé úskalí a nakonec poté, co se s ní šťastně ožení a chce ji obejmout, Polia se rozplyne.

Autorství knihy je připisováno architektu Leonu Battistovi Albertimu. Jednou z vlastností díla, jež k tomuto vede, je kinematická vizuální logika, založená na Albertiho zájmu zaznamenávat pohyb. Ve svém spise o malbě vyzývá, aby postavy byly zachycovány v pohybu a jeho "dimostrazioni," jsou předchůdci moderního filmu. Leon Battista mimochodem také popsal optické zařízení zvané „intersektor“, podobné světlé komoře (camera lucida), díky kterému bylo možné sledovat zároveň zobrazovaný objekt či scénu a již nakreslený obraz, nebo skříňku s průsvitnou stěnou, kde byl namalovaný obraz, osvětlovaný zvenku svícemi. To bezmála dvě století před tím, než Kircher popsal magickou lucernu. Vedle nádherné typografie vedla v knize Hypnerotomachia posedlost pohybem pravděpodobně k dvoustránkovému rozložení, kde se postavy na obrázcích pohybují z jedné stránky na druhou.


TRIVMPHVS

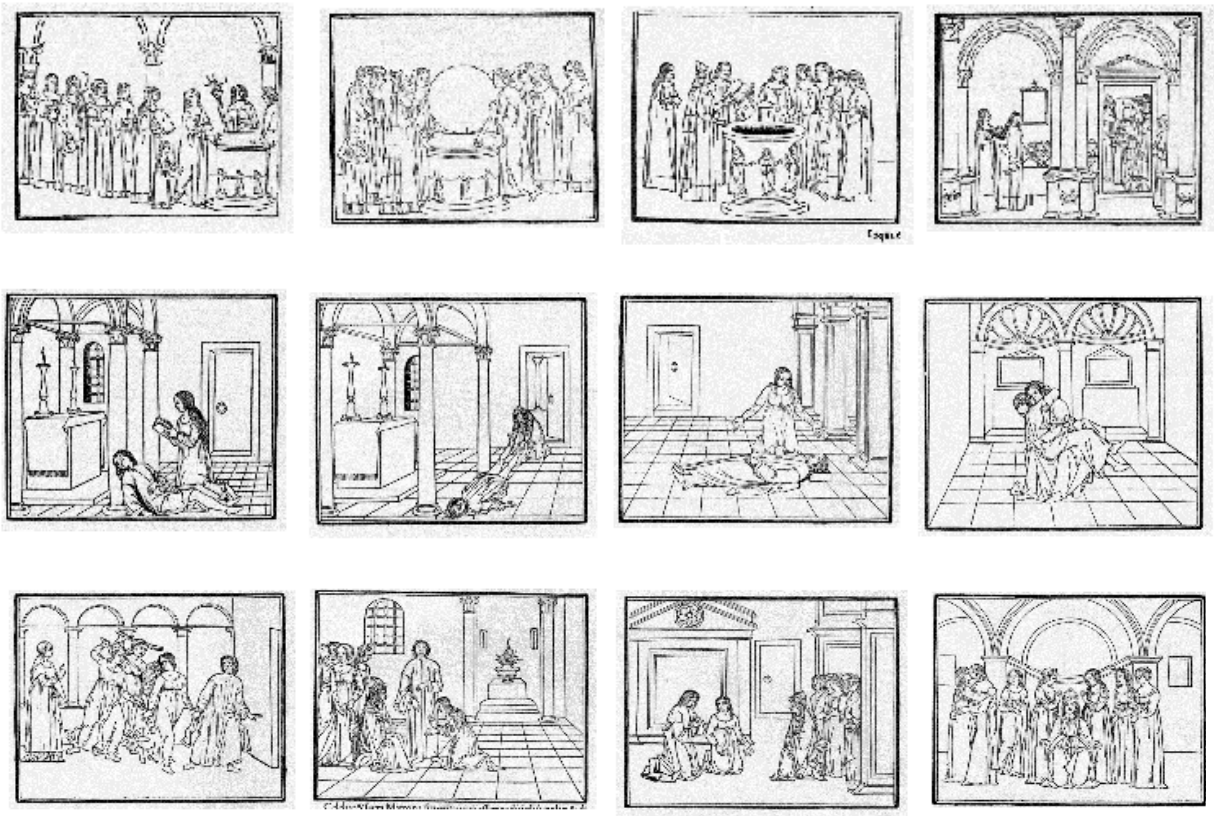
ce ligatura alla fistula tubale, Gli altri dui cũ ueterrimi cornitibici concordi ciascuno & cum gli instrumenti delle Equitante nymphe.
Sotto lequale triũphale sciughe era laxide nel meditullo, Nelq̃le gli rotali radii erano infixi, deliniamento Balustico, gracilisceni sepose negli mucronati labii cum uno pomulo alla circunferentia. Elquale Polo era di finissimo & ponderoso oro, repudiante el rodicabile erugine, & lo incẽdioso Vulcano, della uirtute & pace exitiale ueneno. Summamente dagli festigianti celebrato, cum moderate, & repentine riuolutiõe intorno saltanti, cum solemnissimi plausi, cum gli habiti cincti di fasceole uolitante, Et le sedente sopra gli trahenti centauri. La Sancta cagione, & diuino mysterio, inuoce cõsone & carmini cancionali cum extrema exultatione amorosamente lauda uano.
**
*


PRIMVS

EL SEQVENTE triũpho nõ meno mirauegliosо dl primo. Impo che egli hauea le q̃tro uolubile rote tutte, & gli radii, & il meditullo defusco achate, di cãdide uẽule uagamẽte uaricato. Ne tale certamẽte gestoe re Pyrrho cũ le noue Muse & Apolline ĩ medio pulsãte dalla natura ĩpsso.
Laxide & la forma del dicto q̃le el primo, ma le tabelle erão di cyaneo Saphyro orientale, atomato de scintillule doro, alla magica gratissimo, & longo acceptissimo a cupidine nella sinistra mano.
Nella tabella dextra mirai exscalpto una insigne Matrõa che dui oui hauea parturito, in uno cubile regio collocata, di uno mirabile pallacio, Cum obstetrice stupefacte, & multe altre matrone & astante NympheDegli quali usciua de uno una flammula, & delaltro ouo due spectatissime stelle.
* *
*

Obr. 19: Hypnerotomachia Poliphili, 1499

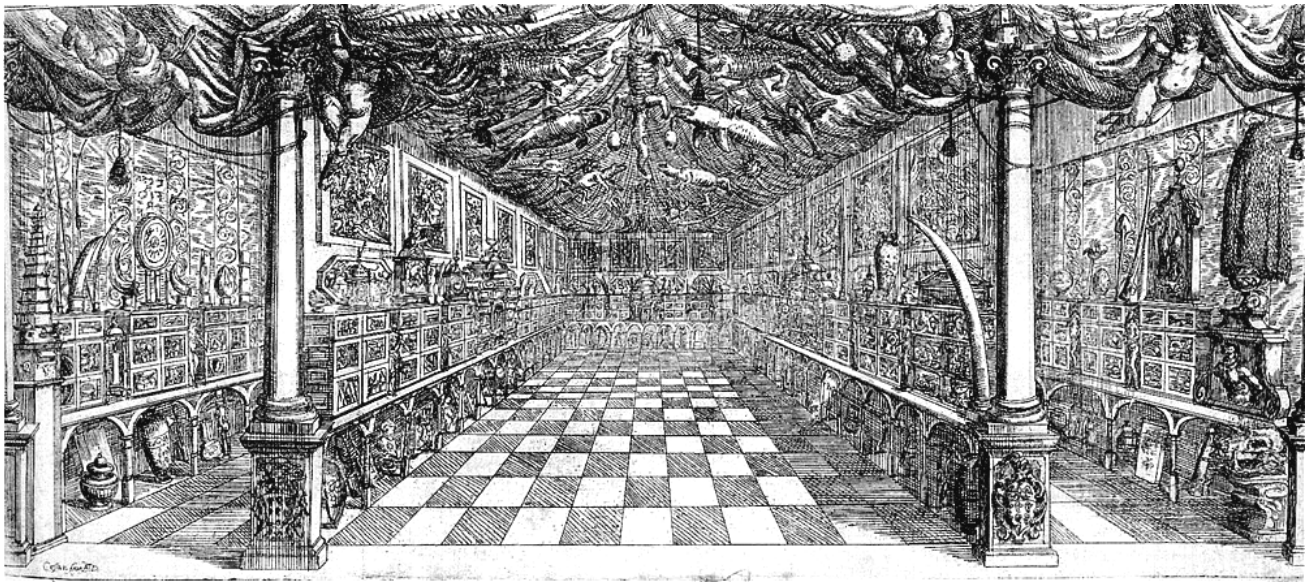
Další zvláštností je polyglotismus knihy. Tu v toskánštině, tu v latině – jinde nápisy v hebrejštině, arabštině nebo hieroglyfech. Vyjímečnost této knihy je nejen v typografii a dřevorytech jako takových, ale v kompozici textu a obrazu do harmonického a vizuálně jasného celku, umožňujícího přecházet z textového popisu k vizuálnímu vyjádření a zpět velmi snadno. [9]



Obr. 20: Kinematické sekvence děje v jednotlivých obrázcích Hypnerotomachia Poliphili, 1499

Osobnost Athanasia Kirchera se nám v této kapitole stala jakýmsi pojítkem různých souvislostí. Při svém bádání také sbíral nejrůznější antikvity a etnologicky významné pozůstatky, z nichž sestavil v Římě Muzeum Kircherianum, patřící k výraznému fenoménu tehdejších Evropských muzejních sbírek a jejich uspořádání.

Kunstkammer (kunstkamera) nebo wunderkammer je pojem vycházející z latiského výrazu pro místnost, nebo komoru (camera). Prostor muzea kunstkomory měl universum, makrokosmos, odrážet v mikrokosmu shromážděné sbírky. Universum bylo reprezentováno jako *naturalia* stvořené Bohem – všechny druhy zoologického, botanického a geologického materiálu a člověkem vytvořené *artificialia* – starožitnosti, umělecká díla, etnografické objekty a zbraně, vědecké nástroje a modely. Přidružovaly se také knihovny nebo botanické zahrady.

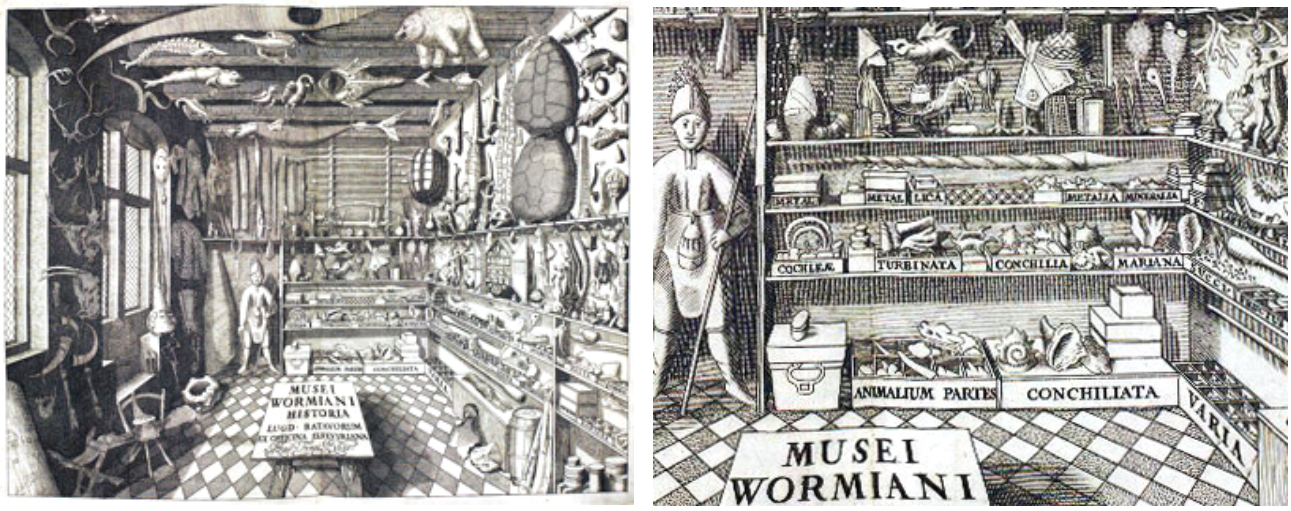


Obr. 21: Kunstkomora Manfredo Settala, Milan (1600-1680)

Shromažďování těchto velmi rozsáhlých kolekcí bylo velmi nákladné a patřilo proto k výsadám králů. Nejznámější se nacházely v Bologne, Veroně, Římě, Kodani, Amsterdamu, Berlíně nebo v Praze. Rozmístění sbírek do jednotlivých místností mělo svůj systém, lišící se případ od případu, ovšem se společnými rysy. Takovýto systém popsal např. Samuel Quiccheberg, umělecký rada Albrechta V v Mnichově. Jeho *Inscriptiones vel tituli theatri amplissimi* (1565) je první muzeologické pojednání o uspořádání knížecích kolekcí. [12] Uspořádání jednotlivých místností potom pokračovalo v jednotlivých schránkách, kde byly spolu uloženy objekty stejného typu nebo materiálu. Často byly velmi obskurní či exotické objekty z různých koutů světa vedle sebe uspořádány bez vzájemných souvislostí. Naopak, jejich pořadí mělo být co nejpřekvapivější, aby způsobovalo ohromení.

Kromě kunstkomor se objevovaly i miniaturní kunstschránky, které byly určeny pro smetánku a měly makrokosmos redukovat na ještě menší formát, skříňku, kterou si mohl majitel umístit v pracovně pro pobavení a poučení.

Dalším významným typem sbírek byly kabinety vzorků pro potřeby učenců, zaměřené na přírodní historii. Klasická díla Aristotelova aj. už nedokázala pokrýt poznatky a druhy z nově objevených zemí a ty byly shromažďovány pro potřeby výzkumu a výuky. Renomované byly sbírky Ulisse Aldrovandiho v Bologni a Dánské Museum Wormianum, založené Ole Wormem, profesorem medicíny v Kodani. To bylo později absorbováno do Královské kunstkomory v r. 1655.



Obr. 22: Ole Worm, Museum Wormianum (Leiden, 1655)

Povaha kunstkomor byla přirozeně interdisciplinární. To kladlo i velké nároky na kurátory těchto sbírek, jejichž úloha byla velmi významná a museli ovládat znalosti nejrůznějších oborů přírodních, technických i uměleckých. Později během 18. století ovšem renezanční pojetí a myšlenky vycházely z módy a díky osvícenství vzrostla potřeba aktuálního vidění světa a sbírky se rozpadaly do specializovaných muzeí zaměřených na umění, etnografii, techniku apod. se systematickým shromažďováním artefaktů. Problematika panovnických kunstkomor je zajímavá v širokém spektru jejich významu pro rozvoj celé řady oborů. Jedna z nich se nacházela i v Praze na dvoře Rudolfa II a patřila k nejobsáhlejším a nejzajímavějším.

Rozpad vědeckého jazyka, ontologická struktura jazyků, kategorie a problém taxonomie, matematika a univerzální jazyk strojů

Indexované obrazy a spojení obrazu s textem či řečí má hluboké historické kořeny a souvisí přímo s racionalizací paměti a podvědomého. V dnešní době je tento kód podstatou globálního propojeného univerza multimediálních dokumentů webu. Dříve než můžeme hovořit o konstrukci elektronických archivů, jejich funkcích a rozhraní, skočit tedy do konce dvacátého a počátku jednadvacátého století, je na místě povšimnout si, proč se naznačené formy středověku a renesance rozpadly a na několik století jakoby upadly do zapomnění.

Proces, který nastal, souvisí s úpadkem jazyka, kterým byly vědomosti kodifikovány, a tím byla latina. Latina byla vědeckým jazykem, který disponoval rozsáhlým rejstříkem výrazů, které v národních jazycích vůbec neexistovaly a bylo jím možné vyjádřit vysoce abstraktní myšlenky a ty komunikovat mezi podobně zasvěcenými znalci latiny. Jazyk není jen vyjadřovacím prostředkem individuálních vědomostí. Pole jazyka, tvořené všemi spisy a texty, kterými jednotliví lidé přispěli k ustálení jeho struktur a termínů, je také polem spolupráce, kdy jedna práce čerpá z jiných a navzájem se obohacují. Každý nový poznatek lze stavět na základech jiných již stejným jazykem kodifikovaných. Překlady a vydávání knih v jiných jazycích byly vždy dobrodružstvím a nesmírným úsilím, kdy každým novým tiskem se národní literární či vědecký jazyk definoval a utvářel. Právě tento proces a navázání nových vztahů mezi jazyky trval několik století a že nebyl jednoduchý ilustruje např. život J. A. Komenského, pro něhož byla linie meži češtinou a latinou téměř linií životního osudu. Pro *Thesaurus linguae bohemicae* (Poklad jazyka českého),

monumentální česko-latinský slovník, který měl obsáhnout celou slovní zásobu češtiny včetně vlastních jmen, srovnávací gramatiku, frazeologii i přísloví, Komenský v exilu sbíral materiál přes 40 let. Rukopis ovšem shořel v požáru při švédském útoku na polské Lešno v r. 1654 a vše, co neshořelo, bylo polito vodou a inkoust se rozpustil.

Vilém Flusser ve své knize *Jazyk a skutečnost* (1963) píše: „Jakmile však analyzujeme, byť jen povrchně, myšlení různých filosofů, ukazuje se, že jejich myšlenky jsou plody jazyka, v němž byly formulovány. Jako kterákoliv myšlenka, i filosofická myšlenka, je věta z jistého konkrétního jazyka. Má určitý význam a může být pochopena pouze v rámci tohoto jazyka. Odkazuje ke skutečnosti v tomto jazyce implikované. Přeložena do jiného jazyka, získává nový význam, více či méně odlišný od významu původního.“ Poukazuje také na tvůrčí moc rozmluvy. Jazyk není statický, ale roste a rozpíná se díky intelektům na rozmluvě participujícím. Kodifikuje se až vstupem do nějakého trvalého média, kterým byl např. knihtisk.
To, co dává větám jejich význam, označujeme jako ontologickou strukturu jazyka, je to určitý referenční systém, který odkazuje ke skutečnosti. Můžeme o ní také uvažovat jako o systému kategorií. Řecké slovo kategoria znamená výpověď či výrok a používal jej již Aristoteles, který rozlišoval deset kategorií: a) substanci, b) akcidenty, kterými jsou kvalita, relace, činnost, trpnost, stav, situace, kvantita, místo a čas. Aristotelský systém kategorií je výsledkem analýzy ontologické struktury a gramatiky řeckého jazyka. [15]

Někteří filosofové mají kategorie za základní formy bytí a poznání, přižemž musíme rozlišovat mezi kategoriemi skutečnosti a kategoriemi poznání. Dichotomie mezi nimi, tento rozpor mezi tím, co poznáváme a co jsme schopni zařadit, se stal tématem epistemologie.

Argentinský spisovatel Jorge Luis Borges nám problém pomohl ilustrovat úsměvným popisem čínské encyklopedie, v níž jsou zvířata rozdělená na následující skupiny: *a) patřící císaři; b) nabalzamovaná; c) zdomácnělá; d) prasátka; e) sirény; f) bájná; g) toulaví psi; h) zvířata zahrnutá do této klasifikace; i) ta co jsou jako bláznivá; j) nespočitatelná; k) nakreslená tenkým štětcem z velbloudí srsti; l) a podobně; m) ta, co právě rozbila džbán; n) ta, co zdálky připomínají mouchy.*

Organizování světa záleží na pohledu toho, kdo se dívá a kdo je nevyhnutelně ovlivněn dominantními vědeckými a filosofickými předpoklady dané doby. Renesanční sbírky byly poplatné určitému schematu, zatímco moderní galerie a vědní obory užívají jiné. Všechny přístupy mohou být správné, nebo přinejmenším účelné, v době, kdy jsou vyvinuty a není možné říci, který je definitivně lepší.

Ontologie je rozsáhlý myšlenkový konstrukt chápání světa, vycházející původně z metafyziky. Zabývá se otázkami, jaké entity světa existují nebo o kterých můžeme říci, že existují a jak mohou být tyto entity seskupovány a děleny podle podobností a rozdílů a jaké mají vztahy v hierarchii. Definovat ontologii pro prezentaci poznatků bývá obtížným úkolem. Znamená definovat pro daný okruh a daný problém funkční popis formálního prezentačního jazyka a přidružená sémantická pravidla. Tento proces vyžaduje definování skupiny nějak významných entit studovaného oboru, stejně jako jejich vlastnosti a vztahy mezi nimi. Taxonomie oproti tomu jsou jednoduchá stromová uspořádání bez sémantických pravidel, umožňující třídit různé koncepty z oboru do kategorií. Ani u taxonomií není struktura kategorií zákon vytesaný do kamene. V české Národní knihovně se v současné době přijímá každý měsíc padesát až sto nových hesel (klíčových slov), která mají reflektovat vývoj či změnu paradigmat jednotlivých vědních oborů. [16]

Každý jazyk má jinou ontologickou strukturu, ale do jisté míry jsou si tyto struktury podobné. Flusser na příkladu němčiny, angličtiny, portugalštiny a češtiny ukazuje, jak odlišné je v těchto jazycích pojetí času, aktivity a pasivity, substance a jejího rodu, jednosti a mnohosti, či bytí. Dochází k tomu, že situace popisované jednotlivými jazykovými konstrukty jiný jazyk někdy

nemůže vůbec vyjádřit nebo je vyjadřuje jinak. Jde o situace rozdílné, ačkoli nějakým způsobem vzájemně spjaté. Díky tomu lze pochopit i objevy vědeckého bádání, které bychom se jinak zdráhali přijmout, jako je např. dualita vlnové a částicové povahy světla. „Fyzika zde proniká hluboko do tkáně jazyka, obnažujíc takřka jeho ontologickou strukturu, v tomto případě matematickou strukturu jazyka vědy.“ [15]
Ve snaze o překonání rozdílů mezi ontologickými základy jazyků, dokázala matematika zrušit řadu jejich kategorií, které substance těchto jazyků zařazují do reálného světa a dávají jim význam. Matematické symboly neoznačují substance, nýbrž substantiva toho či onoho jazyka. Až při čtení a pochopení tohoto zápisu a převedení do původní podoby se všechny redukované významy znovu objeví.

To nám osvětluje a konkretizuje sen Gottfrieda Wilhelma Leibnize o univerzálním jazyce, který by byl jak *lingua characteristica*, umožňující dokonalý popis znalostí představením skutečného charakteru myšlenek a věcí, tak *calculus ratiocinator*, schopný mechanizace logického odvozování. Kdyby byl takový jazyk vyvinut, prorokoval Leibniz, předešlo by se všem logickým chybám v argumentaci a nekonečné filosofické diskuse by ustaly, jako by všichni filosofové seděli u stolu a řekli *„calculemus“.* To by též prokázalo platnost myšlenky Thomase Hobbese *„cogitatio est computatio“*.

Co se Leibnizovi ovšem podařilo, je vynalezení univerzálního kódu počítačů – binární notace. Tento objev je mu často přisuzován, ačkoli stejnou notaci užíval již okolo r. 1600 Thomas Harriot, anglický astronom, známý tím, jak mluvil o „podivné skvrnitosti Měsíce“, kterou nedokázal identifikovat s horami a moři na jeho povrchu. To se podařilo zakrátko až Galileovi, který jako první skutečně uviděl reliéf Měsíce v celé kráse a díky svému uměleckému vzdělání a cviku v geometrii tvorby stínu a šerosvitu (*chiarioscuro*) propojil umění a vědecké poznání. Pro artikulaci a zařazení jevu, který pozoroval, mu základy poskytlo výtvarné umění.

Obr. 23: Leibnizův medailon pro vévodu z Brunswicku podle Johanna Bernarda Wiedeburga (1718)

Leibniz sám našel jako svého předchůdce Abdullaha Beidhawyho, arabského učence třináctého století a několik dalších autorů binární notaci navrhovalo v průběhu sedmnáctého století, ale až publikování tohoto zápisu Leibnizem v r. 1703 započalo vzrůstající zájem o nedecimální numerické systémy. Už v r. 1697 v dopise vévodovi z Brunswicku detailně popsal medailon na obr. 23, ale s publikováním čekal až dokud nenalezl zajímavé použití, a tím bylo vysvětlení hexagramů *I-Tingu*, starověké čínské Knihy proměn, o které se dozvěděl od jezuitského misionáře v číně [7]. Medailon znázorňuje obraz stvoření. Z původní nicoty vystupují Slunce a Měsíc, světlo a tma, základní energie reprezentované symboly 1 a 0, z nichž se nekonečnou *semiosis* odvozují všechny další.

Nemluvíme zde už o jazyce, ale o kódu. Pojem *notace* můžeme brát jako synonymum pojmu *kódu*. Oproti jazyku je kód pouhým souborem jednoznačných pravidel, jak převést určitou sadu nebo posloupnost symbolů na jinou, vhodnější pro komunikaci v daném prostředí. Kódy se staly základem společenské komunikace technickými prostředky a jak si především budeme všímat, elektronické komunikace prostřednictím počítačů. Úspěch počítače jako univerzálního stroje na zpracování informací spočívá zejména v tom, že se podařilo nalézt univerzální kód, kterým bylo možné vyjádřit mnoho různých mediálních forem, samozřejmě včetně textu, zvuku či obrazu a formální jazyky pro nakládání se symboly tohoto kódu.

LITERATURA

(1) Wikipedia, hesla archive, archive science, 2008
(2) Web Národní knihovny ČR, http://www.nkp.cz, 2009
(3) ANEŽKA VIDMANOVÁ, Pařížský Dalimil plný překvapení, web http://www.czsk.net/
(4) Má výzkum uměním budoucnost? , web http://www.rvp.cz/clanek/247/3011
(5) Carolee Schneemann, „Snows“, I-Kon Vol. 1, No 5, New York, 1968
(6) Wikipedia, heslo Art of Memory, 2009
(7) THE SEMIOTICS OF THE WEB, Philippe Codognet, Université Paris 6, http://pauillac.inria.fr/~codognet/web.html
(8) Ad Herrenium, III, xxii
(9) Visualising Art History , Katja Kwastek, Ludwig-Maximilians-Universität München, Germany, 2003, http://www.chart.ac.uk/chart2003/papers/kwastek.html
(10) Diagrammatic Theorizing, Auke van Breemen, 8th AIS/IASS Congress, Université Lyon 2, 2004
(11) Leon Battista Alberti's Hypnerotomachia Poliphili , MIT Press 1997, http://mitpress.mit.edu/e-books/HP/index.htm
(12) The King's Kunstkammer: Presenting Systems of Knowledge on the Web. Bente Gundestrup and Tine Wanning, The National Museum of Denmark, Denmark, 2004 http://www.archimuse.com/mw2004/papers/gundestrup/gundestrup.html
(13) Hagiografická zobrazení ve středověké knižní malbě českých zemí, Pavel Černý , Vědecká knihovna v olomouci, 2008
(14) Francis A. Yates, The Art of Memory (Chicago: The University of Chicago Press, 1966)
(15) Vilém Flusser, Jazyk a skutečnost, Triáda 2005
(16) Lukavec, Jan. Knihovník jako vládce dat? Nechtěná redukce a selekce informací, A2 33 2008