

Ústav

svetovej

literatúry

SAV,

Bratislava

**{(staré
a
nové)
rozhrania
/*interfejsy*/
[literatúry]}**

Ed.

Bogumiła

Suwara

Ústav

svetovej

literatúry

{(staré

SAV,

a

Bratislava

nové)

rozhrania

/*interfejsy*/

[literatúry]}

Ed.

Bogumiła

Suwara

{{(staré a nové) rozhrania /*interfejsy*/ [literatúry]}}

1. vyd.- Bratislava . SAP a Ústav svetovej literatúry SAV

Vydavateľstvo: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV Bratislava 2014

Editorka: Mgr. Bogumiła Suwara, Ph.D,

Recenzenti: Doc.Ph.Dr. Pavel Rankov, Ph.D, Rafał Majerek, Ph.D,

Preklady: Joanna Ciesielska, Ph.D,

Jazyková redakcia: Ph.Dr. Anna Čičmancová

Grafický dizajn a sadzba: Katarína Gatialová

Písma: Pexico a Pexico Mikro © Ondrej Jób www.urtd.net,

Deva Ideal © Ján Filípek www.dizajndesign.sk

Obálka – bitmapa a kód: Kryštof Pešek

Publikácia a štúdie autorov K. Anettu, J.Ciesielskiej, Z.Husárovej, B.Suwara vznikli
v rámci grantového projektu Hypermediálny artefakt v postdigitálnej dobe.

Č.p. 2/0107/14, program: VEGA

© Editorka: Bogumiła Suwara

© Autori jednotlivých štúdií, 2014

ISBN 978-80-89607-30-3.

Obsah:

1 Kateřina Piorecká: K proměnám technologie psaní v první polovině 20. století	9
2 Joanna Ciesielska: Myslieť materiálne, hrať literárne	19
3 Zuzana Husárová: Multisekvenčná literatúra na papieri a interfejs	41
4 Karel Piorecký: Recepce internetu v českých literárních časopisech	71
5 Jana Kostincová: Od setřatury k elektronické literatuře: Rulinet mezi samizdatem a experimentem	101
6 Andrzej Adamski: Médiá ako intersféra ľudského života a teórie mediosféry a mediatizácie	117
7 Mariusz Pisarski: Kód, udalosť, interfejs. Staré umenie vo svetle digitálneho (umenia)	139
8 Krištof Anetta: Dimenzie postdigitálnosti	159
9 Bogumiła Suwara: Interfejsy literatúry (nielen) ako metafora vzájomnosti autora, stroja a čitateľa v priestore písma	173
Abstracts	218
Literatúra	228

K

proměnám

technologie

psaní

v

první

polovině

20.

století

Kateřina

Piorecká

Ústav

pro

českou

literaturu

AV ČR

Otázka technologie psaní leží na stole (samozřejmě psacím) až ve chvíli, kdy tradičnímu manuálnímu psaní vyvstala konkurence v podobě psacího stroje. Chceme-li zkoumat událost psaní ve vztahu k poetice literárního díla jako svébytnou součást literárního procesu, je třeba se tedy zaměřit na období, kdy dochází k remediaci tohoto procesu. Ve středoevropském prostředí se časově jedná přibližně o období od 80. let 19. století do 80. let století následujícího.

Poté, co v 60. letech 20. století Marshall McLuhan (McLuhan 1991) vyznačil kontury mediálních studií, stoupal zájem o tuto problematiku i v rámci dalších oborů. Na „způsoby zápisu“ se soustředil německý teoretik a literární historik Friedrich A. Kittler v monografiích *Aufschreibesysteme 1800–1900* (Kittler 1985, 2003) a *Gramophone, Film, Typewriter* (Kittler 1986, 1999), který technologii

psaní kladl paralelně vedle médií zaznamenávající obraz a zvuk. Pokusil se analyzovat ekonomické, genderové a umělecké důsledky strojového psaní, jež podle něj převrátilo materiální bázi literatury. (Kittler 1999: 183) Kittlerovo pojetí jednotlivé „způsoby zápisu“ však nevnímá jako rovnocenné. Při analýze tvůrčího procesu psaní, jenž zahrnuje různé způsoby manuálního i strojového zpracování textu, proto akcentujeme remediační princip navržený Jayem Davidem Bolterem v knize *Writing Space*, který remediaci definuje jako proces kulturní soutěže mezi technologiemi (Bolter 2001: 23). Zásadní je zejména Bolterem mnohokrát zdůrazňovaný fakt, že každá technologie psaní vzniká z interakce mezi fyzickým materiálem a lidskou potřebou a postupem práce. Bolter tvrdí, že nové médium nikdy zcela nenahrazuje médium starší. Totéž můžeme konstatovat i o technických prostředcích psaní – i nové technologie si půjčují a reorganizují charakteristiky psaní ze starších technologií a přetvářejí jejich kulturní roli (Bolter 2001: 23). Novější a starší technologie psaní jsou ve významotvorném napětí.

Materialita textu a technologie jeho vzniku je svébytným tématem, které např. v britské literární vědě dalo vzniknout samostatnému oboru „technological criticism“. Semináře věnované literatuře, technologiím a médiím se prosadily v rámci výuky filologických oborů na řadě univerzit; např. na Oxford Brooks University na toto téma přednáší Alex Goody, autorka monografie *Technology, Literature and Culture*. (Goody 2011) Technological criticism se institucionalizuje i v podobě vědeckého časopisu *Writing Technologies*, který vydává univerzita v Nottinghamu. James Brown vymezil zájem tohoto oboru zkoumáním procesu produkce či tvůrčí kooperace, a zejména pak analýzou dovedností, nástrojů, systémů účastníků se geneze textu (srov. Brown 2007). Technologická kritika tak programově vrací zájem po dlouhé době opět k autorovi.

Proces remediace technologie psaní trval poměrně dlouho. Ač se psací stroj prosadil v administrativě již na přelomu 19. a 20. století (srov. Piorecká 2013a), konkurence strojového techné s manuálním psaním do určité míry (v případech určitých autorů) trvá dodnes. Dominantním technickým nástrojem v procesu psaní se psací stroj začal stávat v průběhu 20. a 30. let 20. století, po 2. světové válce se pak stal přímo atributem spisovatelské role. Nejpozději v 80. letech 20. století, v českém prostředí s určitým zpožděním, ovšem „analogový“ psací stroj podlehl v konkurenčním boji s digitálními technologiemi

(osobními počítači, později tablety, diktafony či mobilními telefony), které přinesly nové způsoby zpracování textu. (Wershler-Henry 2007: 259–290) Pomineme-li první ojedinělé pokusy o literární tvorbu na psacím stroji, časové rozpětí konkurence pera a psacího stroje se kryje ve středoevropském prostoru s tradičním vymezením tzv. moderny, jež je v českém prostředí tradičně vymezována od programového vystoupení České moderny v polovině 90. let 19. století až po prosazení tzv. postmoderního proudu české literatury.

Rozšíření psacího stroje ve velmi úzké a výlučné societě spisovatelů během 19. století bránily důvody technologické, sociální i ekonomické. Z technologických důvodů vedle značné rozdílnosti systémů psacích strojů to byl především fakt, že až do poloviny 90. let 19. století bylo psaní na psacím stroji slepé. Nicméně tato skutečnost přispěla k tomu, že psací stroj sloužil jako kompenzační pomůcka. Známy je případ Friedricha Nietzscheho, který neváhal v krátké zprávě v *Berliner Tageblattu* v březnu 1882 veřejně přiznat, že přes svou postupující slepotu se s pomocí psacího stroje vrátil ke své práci. Díky této zkušenosti konstatoval: „Myšlenky tvoříme také pomocí psacích nástrojů.“ (Kittler 1999: 200) Nicméně i v českém prostředí se stali prvními spisovateli píšícími na psacím stroji ti, kteří ze zdravotních důvodů velmi obtížně psali manuálně (např. historik Josef Kalousek, který začal psát na stroji již roku 1885, a spisovatelka Eliška Krásnohorská v letech 1893 a 1894; srov. Piorecká 2013a: 185–186). Psací stroj se proto stal v případě řady pisatelů tiše trpěným (a skrývaným) náhradním řešením.

Na druhém pólu se ocitli propagátoři psaní na stroji z řad dobrodruhů a excentriků. Prvním spisovatelem, který prokazatelně na psacím stroji soustavně psal, byl Mark Twain. Vyzkoušel jej už při psaní Toma Sawyera.¹ Stal se také prvním beletristou, který napsal na stroji celou knihu – byl to *Život na Mississippi* z roku 1883. (Gabrial 2008: 23–33; Goody 2011: 111) Když světovým tiskem prolétly fotografie rumunské královny Elizabeth, publikující pod pseudonymem Carmen Sylva (srov. Badea-Păun 2003: passim), jak ve své pracovně sedí za psacím strojem, stal se psací stroj atributem extravagance i vděčným cílem satiry humoristických časopisů (např. Ignát Herrmann pod pseudonymem Vavřinec Lebeda v časopise *Švanda dudák*; Lebeda 1892).

¹ Friedrich A. Kittler za první rukopis psaný na stroji označuje právě Toma Sawyera (Kittler 1999: 192).

Proměna technologie psaní, kterou přinesl psací stroj, totiž znamenala narušení doposud pevné triády autor – rukopis – dílo, proměnil intimitu psaní, tj. vzdálil rukopis od autora a přiblížil jej vnějšími atributy tištěnému dílu. Rukopis byl přitom považován za vyjádření osobnosti svého původce a byl ceněn zvláště v souvislosti s literární tvorbou. Jak zdůrazňuje Alex Goody, objev psacího stroje (a s ním spojená metoda diktátu písaře) „odstranil přímou fyzickou spojitost mezi pisatelem a textem a měl silný vliv na pozici autora a pojetí textu.“ (Goody 2011: 109) Provokující a k ověřování nad konkrétním literárněhistorickým materiálem vybízející je zejména Kittlerova teze, že strojopis obětoval metafyziku psaní a proměnil jej ve zpracovávání slov. (Kittler 1999: 187)

Této tezi nahrává jeden ze zásadních důvodů remediace procesu psaní, jímž byl technologický upgrade typografické výroby. Ruční sazba byla velice pracná a pomalá, dobrý sazeč dokázal vysázet asi 1400 znaků za hodinu, tedy ani ne celou dnešní normovanou stránku. Sazbu ale zrychlil revoluční vynález strojní sazby, kdy sázecí stroje (např. Linotype z roku 1896) pomocí klávesnice sázely negativní matrice a odlévaly celý hotový řádek (srov. Barták 2004: pas-sim). To umožnilo sázet rychlostí až 10 000 znaků za hodinu, což kladlo vysoké požadavky na čitelnost rukopisu a jeho předchozí bezchybné redakční zpracování. Rozšíření psacího stroje přispělo ve stejné době i definitivní prosazení psacích systémů s tzv. QWERTY klávesnicí (srov. např. Lundmark 2002), kterou v různých médiích používáme dodnes.

Redaktoři a editoři pak ocenily další výhody strojopisu – zvláště to, že svou anonymitou nepoukazuje na autora. Prvním způsobem, jak se spisovatelé setkávali se strojopisem tedy často byly redakční opisy autorských rukopisů připravené ke korektuře. A s novinářským prostředím byly spjati autoři, kteří mezi prvními přešli z manuálního psaní na technologii strojopisnou. Propagátorem psaní na stroji se v *Národních listech* stal knihovník a vysokoškolský pedagog (estetik a literární historik) Václav Tille (Ω 1901). Mezi českými prozaiky se nejpozději roku 1902 k proměně technologie psaní odvážil novinář a prozaik Karel Matěj Čapek-Chod (srov. Piorecká 2013a: 190–195).

Marshall McLuhan konstatoval, že psací stroj v sobě spojuje skladbu a publikování; technologie strojového psaní tedy vede ke zcela novému postoji k psanému a tištěnému slovu. Podle McLuhana „komponování“ na psacím stroji změnilo jazykové a literární formy. (McLuhan 1991: 240) Představa

psacího stroje jako „literárního klavíru“ (také díky konstrukci některých typů psacích strojů) a spisovatele jako skladatele symfonické hudby ovšem není nová, začala se objevovat brzy po prosazení psacího stroje do administrativy, ale i do redakční a literární práce. Při obhajobě pojetí psaní jako technologie v 80. letech 20. století zvolil analogii mezi hudební a literární oblastí také Walter J. Ong ve své knize *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word* (1982). Hudebník si musí osvojit danou techniku hraní natolik, aby se stala psychologickou součástí jeho osobnosti. V případě psaní jako technologie na poli literatury, zdůrazňuje Walter J. Ong, došlo k ještě hlubšímu zvnitřnění nežli v případě interpretace hudby. (Ong 2006: 99) Přijmeme-li Ongovu definici technologie psaní jako samotného užívání kódovaného systému znaků, jehož prostřednictvím může pisatel zachycovat konkrétní slova, která čtenář zpětně vygeneruje z textu, můžeme si položit otázku, jak se zvolená technologie psaní podílí na genezi literárního díla.

Zajímavým, možná trochu anekdotickým kontextem je, že Čapek-Chod byl velice vášnivým hudebníkem, jehož další zálibou byla hra v šachy – tyto zájmy tak novináře, který už na začátku své dlouhé kariéry ovládal stenografii, vedly možná k tomu, že se stal prvním českým literátem, který v psacím stroji našel inspirativní tvůrčí nástroj. Díky technologii strojového psaní např. V povídce *Tiiiiíííí!* (*Patero novel*, 1904) položil důraz na grafematickou složku díla tak, aby evokovala fonetickou podobu mluvené řeči i její emoční náboj. (Piorecká 2013a: 195) Svým postojem k psacímu stroji ovšem předběhl dvě generace. Jeho jmenovec a redakční kolega Karel Čapek se psaní na stroji ovládnout ani nepokoušel. Naopak nechápal, „jak může někdo literaturu diktovat do stroje – ledaže přitom drtí v zubech písáčku nebo psací stroj.“ (Čapek 1925/26)

Výrazný vliv na vnímání psacího stroje jako nástroje tvorby měly teoretické koncepty umělecké avantgardy. „Naše estetika je estetikou stroje.“ Touto tezí otevíral Karel Teige v článku *Moderní umění a společnost* první číslo nového časopisu *Pásmo*. (Teige 1924a) Teige jako teoretik uměleckého svazu Devětsil uvažoval intenzivně o umění, jeho hranicích a prostředcích už od počátku dvacátých let. V článku *Naše základna a naše cesta* budoucnost viděl v nových médiích a nových technologiích – užitém umění, architektuře, fotografii, ve filmu, tedy v industrii a v mechanizaci života: „Estetika stroje, směrodatná pro všechna umění, podkopává dosavadní koncepte estetické.“ (Teige 1924, 1–2) Orientace na nová média se promítla i do žánrové struktury

české literatury – vedle filmového libreta se pro generaci Devětsilu progresivním žánrem stala obrazová báseň (Karel Teige, Jiří Voskovec, Jindřich Štyrský, Toyen aj.). V českém prostředí se stala prvním pokusem o tvorbu později pojmenované jako konkrétní, resp. letristická poezie, jež využívala estetických vlastností strojového psaní (např. strojopisné „obrazové“ dopisy Julia Fučíka; viz Podhajský 2010: 282).

Tato generace reflektovala technologický přerod z manuálního na strojové psaní jako výraznou změnu a psací stroj získal své místo na psacím stole řady autorů i autorek (srov. Piorecká 2013b). Na psacím stroji začal v září 1927 psát i Vítězslav Nezval. Prvním dílem psaným novou technologií stala básnická skladba *Edison*. V Nezvalově pozůstalosti uložené v Literárním archivu Památníku národního písemnictví (LA PNP) je však dochován pouze jeden list rukopisu *Edisona* – psaný Nezvalovou rukou. (LA PNP, fond Vítězslav Nezval, korespondence odeslaná; vydáno in Nezval 1967: 136–137) Na stroji je psána dedikace k prvnímu vydání a strojopisný dopis nakladateli Rudolfu Škeříkovi. Nezval v něm *Edisona* obhajoval proti Škeříkovu názoru, že ve srovnání s jeho *Akrobatem* je uměleckým úpadkem.² Nezval *Akrobata* zpětně označil za improvizaci a ve třicátých letech v předmluvě k soubornému vydání svých raných básní dokonce o jeho vzniku mluvil jako o „automatickém procesu“. (Nezval 1937: 31) Naproti tomu vznik *Edisona* Nezval spojoval se současným velkoměstem (neony, nočním osvětlením, hukotem tramvaje) a nemalý podíl na vzniku skladby připisoval proměně technologie svého psaní – jedenácti a dvanáctislabičný trochej podle něj inspiroval pravidelný rytmus psacího stroje: „Byl to okamžik, podobný okamžikům, kdy klademe v podvečer ruce do piana, náhle a nečekaně přišedší okamžik, jenž mne odvedl k psacímu stroji, abych jako ve dlouhé hře, pod sugescí trochejského rytmu a bez jakékoliv starosti o to, co přijde, napsal v období čtyř dnů pět zpěvů *Edisona*.“ (Nezval 1937: 31–32)

Svůj význam pro Nezvalovu tvorbu měla i barva inkoustu o psací pásky – od třicátých let obě výhradně zelené. Náhodná nebyla ani volba barvy papíru. „Vidím listy krásné modři, upravené v úhledný formát, též růžové a zelené,

2 „Chci, abys mi (po odmyšlení si detailních kazů, které odstraním) ukázal druhou českou báseň tak přísné stavby, jako je Edison! Je pracovaný lineárně (jak se říká v hudbě: horizontálně) a jeho vertikální místa (ta místa, kde je za sebou vždy celá řada metafor), to jsou perspektivy kolem dokola hlavní linie, perspektivy, které spojují v zkratkách hlavní děj s celým ostatním světem.“ (Nezval 1967: s. 136–137)

na něž psal dětskou prózu *Anička skřítek* a *Slaměný Hubert*," vzpomínal Jiří Svoboda. „Tvrdil, že papíry určité barvy mají vliv na invenci, že by kniha byla napsaná jinak, kdyby psal na papír jiné barvy.“ (Svoboda 1966: 206) Nezvalova pozůstalost svědčí o velmi různorodém přístupu k tvorbě – dochované jsou jak deníkové záznamy a rukopisy na útržcích papírů, tak strojopisy korigované rukou. Tyto „materiální okolnosti“ i okouzlení psacím strojem ve vztahu k tvarové progresivitě *Edisona* v rámci Nezvalovy rané tvorby je třeba vzít při jeho interpretaci v úvahu.

Ve třicátých letech byl Karel Čapek, který psal výhradně rukou, mezi novináři a spisovateli výjimkou. Záhy začala technologie psaní na stroji dominovat nad manuálním psaním, nicméně konkurence manuálního a strojového psaní alespoň v některé z fází geneze literárního díla u řady autorů přetrvává dodnes. Manuálně vznikající rukopis a pomocí psacího stroje (či klávesnice osobního počítače a textového editoru) zhotovovaný strojopis se staly dvěma paralelně existujícími základními podobami autografu a setrvaly až pozoruhodně dlouho ve vzájemné konkurenci. Nová technologie nenahradila technologii starší, naopak obě paralelně existovaly vedle sebe ve významotvorném napětí. První uživatelé psacích strojů chtěli pomocí tohoto nástroje napodobit i rukopisný ornament – nová technologie se pokoušela imitovat starou. Naopak vysoká autoritativnost rukopisu, jeho osobnostní ráz a autenticitu nebylo možné lehce zapomenout – svou pozici si rukopis držel (a vlastně drží nadále) v podobě autorských rukopisných knih (srov. např. Renotière 2009), které se vzpírají veškerým podobám strojové či automatizované typografie.

Studie vznikla jako součást grantového projektu GA14-28489S – Technologie psaní. Materialita textu a proces vzniku autografu v české literatuře 1885–1989 (2014–2016, GA0/GA)

Literatura:

- Badea-Păun G., *Carmen Sylva: Uimitoarea regină Elisabeta a României 1843–1916*, Bukureşti, Humanitas, 2003 (francouzsky: *Carmen Sylva reine Elisabeth de Roumanie*, Versailles, Via romana, 2011).
- Barták J., *Z dějin polygrafie. Tisk novin a časopisů v průběhu staletí*, Praha, Votobia, 2004.
- Bolter J. D., *Writing Space. Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, New York – London, Routledge, Second Edition, 2011.
- Brown J., *In Search of Technological Criticism*, „Writing Technologies”, 2007, vol. 1 [cit. 2013-07-10] http://www.ntu.ac.uk/writing_technologies/back_issues/Vol.%201.1/Brown/index.html.
- Čapek K., O sobě, „Rozpravy Aventina”, 1925/26, č. 1, s. 1–2.
- Gabrial B., *History of Writing Technologies* [In:] Handbook of research on writing. History, society, school, individual, text, Ch. Bazerman (ed.), New York, University of California, Santa Barbara, Taylor & Francis Group, LLC, 2008, s. 23–33.
- Goody A., *Technology, literature and culture*, Cambridge-Malden, Polity Press, 2011.
- Podhajský F. A. (ed.), *Julek Fučík – věčně živý!*, Brno, Host, 2010.
- Kittler F. A., *Gramophone, Film, Typewriter*, Translated by G. Winthrop-Young and M. Wutz, Stanford California, Stanford university press, 1999.
- Kittler F. A., *Gramofon, film, psací stroj* [In:] „Teorie vědy” 2002, 11 (24), č. 2, s. 33–55.
- Kittler F. A., *Aufschreibesysteme 1800–1900*, München, Wilhelm Fink Verlag, 2003.
- Lebeda V., *Z poslední galerie* [In:] „Švanda dudák” 1892, č. 12, s. 258–260. Přetištěno, I. Herrmann, *Z poslední galerie 2. Sebrané spisy I. Herrmanna* 49, ed. A. Wenig, Praha, Topičova edice, 1939, s. 185–188.
- Lundmark T., *Quirky qwerty: The story of the keyboard @ your fingertips*, Sydney, University of New South Wales Press, 2002.
- McLuhan M., *Jak rozumět médiím: Extenze člověka*, Přel. M. Calda, Praha, Odeon, 1991.
- Nezval V., *Most*, Praha, Fr. Borový, 1937.
- Nezval V., *O Edisonovi* [In:] Týž, *Manifesty, eseje a kritické projevy z poetismu*, Praha, Československý spisovatel, 1967, s. 136–137.

- Ong W. J., *Technologizace slova. Mluvená a psaná řeč*, Přel. Petr Fantys, Praha, Karolinum, 2006.
- Piorecká K., *Od násadky k psacímu stroji* [In:] „Literární noviny“ 2012, č. 13, s. 10–11.
- Piorecká K., (2013a), *Mašinová práce. K technologii psaní před rokem 1914*, [In:] Člověk a stroj v české kultuře 19. století, T. Petrasová, P. Machalíková a in. (eds.) Praha, Academia, s. 182–196.
- Piorecká K., (2013b), „Konečně jsem mohl »psát«, jako jsem hrával na klavír...” *K technologii psaní za časů avantgardy* [In:] „Tvar“ 2013, č. 3, s. 8–9.
- Renotière G., *Autorská kniha – střet tradice a experimentu* (disertační práce), Brno, Fakulta výtvarných umění VUT, 2009 [cit. 2013-07-15]
http://www.vutbr.cz/www_base/zav_prace_soubor_verejne.php?file_id=49252.
- Svoboda J., *Přítel Vítězslav Nezval*, Praha, Československý spisovatel, 1966.
- Teige K., (1924a), *Moderní umění a společnost* [In:] „Pásmo“ 1924, č. 1, s. 1–2.
- Teige K., (1924b), *Naše základna a naše cesta* [In:] „Pásmo“ 1924, č. 3, s. 1–2.
- Wershler-Henry D., *The Iron Whim. A Fragmented History of Typewriting*, Ithaca – London, Cornell University Press, 2007.
- Ω [Tille V.], *Psací stroj* [In:] „Národní listy“ 1901, č. 197, příloha „Hlídka literární“, č. 12, s. 1.

Joanna Ciesielska

Katedra

slovanských

filológií,

Filozofická

fakulta

UK

**Myslieť
materiálne,
hrať
literárne**

Art is a perpetual restatement of fundamental problems." S. Themerson

Stefan Themerson¹ zakomponoval tieto slová do listu (Themerson 2009) určitého švédskemu prekladateľovi svojich básní. Išlo o tzv. sémantickú poéziu,

¹ Stefan Themerson (1910–1988) bol poľský spisovateľ, básnik, filozof a vydavateľ. V tridsiatych rokoch 20. storočia spolu s manželkou Franciszkou vytvoril krátke avantgardné filmy (Europa, Przygoda człowieka poczwiwego), spoločne vydávali časopis venovaný umeleckému filmu, písali a publikovali literatúru pre deti. Pred druhou svetovou vojnou odišli z Poľska, od roku 1942 žili vo Veľkej Británii, kde založili vydavateľstvo Gaberbocchus Press, v ktorom vyšli o. i. diela Raymonda Queneaua, Alfreda Jarryho, Stevieho Smitha, Kurta Schwittersa, Apollinairea, Bertranda Russella aj Themersonove vlastné. Themerson experimentoval s typografiou, nelineárnym zápisom textu, sémantikou jazyka. Písal filozofické eseje a teoretické texty o umení, výrazne prispel k rozvoju európskej avantgardy.

Themersonov autorský koncept básne, v ktorej kľúčové slová vystriedali ich slovníkové definície. Umelec sa tak pokúšal pozbaviť jazyk (a ľudské videnie skutočnosti) prebytku významov a metafor. Definícia mala odkazovať na to, čo je dané objektívne, overené empiriou, na to, čo je prvotné, a zároveň sa mala vyhýbať všetkým teóriám či predsudkom o svete. Themerson bol v istom zmysle idealistom: postuloval spojenie slova s jeho reálnou referenciou, slovám chcel navrátiť kontakt so skutočnosťou². Paradoxne sa mu tak podarilo poukázať na pluralitu možných svetov, keďže každé slovo, ktoré tvorí definíciu, rozširuje interpretačný potenciál tohto vyjadrenia. Hľadanie primeranosti medzi slovom a skutočnosťou, ktorú toto slovo vyjadruje, sa v Themersonovej interpretácii uskutočňovalo nielen v kontexte sémantickej poézie, ale aj typografickej koláže. Podobne ako literárna, tak aj výtvarná koláž zdôrazňovala autonómiu slova, ktoré je zvukovým a grafickým znakom, tzn. nemá iba sémantickú hodnotu. Koláž kombinovala text z citátov pochádzajúcich zo žánrovo nesúrodých prameňov – od inzerátov, cez reklamné slogany až po texty básní či notové zápisy hudobných diel. Vytrhnutie slov z ich pôvodného kontextu malo upozorniť na ich zvukovú materiálnosť a reálnosť. Prvoplánovo slovo nepatrí do semiotického systému odlišného od empirickej skutočnosti, ale existuje podobne reálne ako obraz, dom alebo strom. „Themerson navrhoval skôr antropologické chápanie slova ako ľudskej praxe, ktorá je neoddeliteľne spojená s inými reálnymi a materiálnymi prejavmi činnosti človeka.“ (Karpowicz 2007: 98)

Themerson nebol len literátom, ale aj autorom avantgardných filmov, dramaturgom, filozofom, matematikom a vydavateľom³, ktorý navyše konzekventne odmietal príklon ku konkrétnej umeleckej orientácii. „Zábava“ výrazovými prostriedkami viedla k viacerým reinterpretáciám skutočnosti a každá z nich mala meniť ľudské myslenie o svete. Themersonove projekty sprevádzala myšlienka odlišného rozprávania o svete a prezentovania viacerých jeho podôb, v čom istým spôsobom rezonuje spojenie umenia s poznáním. Avantgarda predstavovala koniec umeleckej tradície narábania

2 Themersonova motivácia mala politické a etické pozadie a bola namierená proti agitačnej potencii jazyka, ktorá viedla človeka buď ku konzumpcii (reklama), alebo aj k zločinom (politická demagógia).

3 Spolu s manželkou založil v roku 1948 vydavateľstvo Gaberbocchus Press, ktoré vydávalo tzv. bestlookery, t. j. knihy, ktoré sa vyznačovali originálnym grafickým spracovaním.

s realisticky chápanou kategóriou *mimesis*, poznanie sa už neopieralo o napodobňovanie, umelecké dielo zrazu nemuselo byť ukotvené v *realis*. Odstrániť skutočnosť z umenia je ilúzia a preto začala byť skutočnosť prezentovaná ako relatívna, nejednoznačná a dožadujúca sa dôveryhodnejších spôsobov vyjadrenia ako sú figuratívne a „objektívne“ spôsoby. (Gazda 2000: 44) Avšak antimimetickosť nevylučuje poznanie. Avantgarda sa od vnímania a prezentovania skutočnosti ako takej obrátila k antimetafyzickosti, absurdnosti, odstráneniu tradičných hodnôt (dokonalosť, krása), performatívnosti a hre, čím prispela k skúmaniu povahy percepcie umeleckého diela. Výzvu, ktorú pre tradičnú estetiku a literárnu teóriu predstavujú nové médiá, možno v istom smere porovnať s výzvou, ktorú pred takmer sto rokmi kritikom predložil autor pisoárovej Fontány. Duchampovi sa tak nepochybne podarilo predznačiť niečo o podmienkach estetického zážitku. Novomediálna tvorba tento zážitok intenzifikuje a predovšetkým mení na multisenzorický. (Husárová 2012: 91–101) Themersonovu tvorbu spomínam zámerne, pretože sa v nej už pomerne skoro (v kontexte dejín umenia) a výrazne kryštalizuje myšlienka sémantickej a ne-transparentnej matérie, a to nielen umenia, ale hlavne jazyka. Zvykli sme si už na vymedzovanie „tradične“ písanej literatúry a literatúry zrodenej digitálne⁴. Prvú sme pomenovali tlačenu literatúrou, ktorá najčastejšie dodržiava linearitu čítania, menej často chronologickosť príbehu, ale predovšetkým vernosť jednému semiotickému kódu. Druhá uvedené črty popiera. Vymanenie sa z obmedzení tlače, zvykov čítania textu zľava doprava, umiestňovania významu textu iba na úroveň toho, čo text hovorí, a nie ako vyzerá, skoncovanie s ideou o autorovi ako „depozitáre“ významov a podnecovanie percipienta k hre/skladaniu vlastných obsahov lákalo umelcov (nielen umelcov slova) oveľa skôr⁵, ako im to dovoľovala matéria, s ktorou pracovali. Za matériu v tomto kontexte považujem jednak písmo ako súbor grafických znakov, ktoré sú znakmi zvukov alebo pojmov (*Uniwersalny słownik języka polskiego* 2008), a jednak hmotného nositeľa významu, t. j. tlačenu knihu, interfejs počítača či taktilnú obrazovku.

4 *Digitalborn* – pojem, ktorý vymedzila Katherine N. Hayles. Vzťahuje sa na diela písané (alebo skôr programované) pre digitálne prostredie, prostredie elektronickej obrazovky na odlíšenie diel, ktoré mali pôvodne tlačenu podobu a boli digitalizované. (Hayles 2007)

5 Vizualnú poéziu tvoril už Theokritos (3. storočie p. n. l.). Bola písaná aj v stredoveku a jej popularita vzrástla v baroku. Porov. (Rypson 1989).

Prostredníctvom svojich koláží Themerson dokazoval, že význam nesú len slová, ale aj obrazy, priestorové usporiadanie písmen, ich poradie. Projektom sémantickej poézie naznačoval, že sémantika predstavuje spôsob prístupu k reálnemu svetu, čo znamená, že materiálne zmeny môžu ovplyvňovať ľudské myslenie o skutočnosti:

V ranej ére tlače, a ešte aj dnes tlačiarňi vyberajú jednotlivé písmena a vkladajú ich do predmetu nazývaného veršovník. (...) Týmto spôsobom sa získava čisto lineárne rozloženie slov. A čo ak (...) zloženie lingvistických znakov, ktoré vidíme na tlačenej strane, odzrkadľuje vzťahy, ktoré sa nachádzajú vo svete, vtedy technika tlače musela mať niečo spoločné so spôsobom nášho myslenia. Veru, lineárny spôsob tlače, lineárny spôsob hovorenia a lineárny spôsob myslenia sa, nevedno prečo, prijali za prirodzené, aspoň pre ľudský druh (...). Spôsobí, uľahčí sloboda v ukladaní symbolov do dvoch dimenzií na tlačenej strane nelineárny spôsob filozofického myslenia o štruktúre sveta? (Kraskowska 1989: 115)

Nelinearita (nesekvencnosť) sa dočkala plnej exploatácie práve v elektronických médiách a nebola jediná, ktorá ovplyvnila zmeny v ľudskom myslení o skutočnosti. V polovici osemdesiatych rokov minulého storočia tú istú hypotézu zopakoval J. D. Bolter v práci *Turing's Man*. Bolter poznamenáva, že počítačová revolúcia musí viesť k zmene spôsobu myslenia o nás samých a o okolí svete. (Bolter 1990) Tieto zmeny nastupujú prostredníctvom tzv. definujúcich technológií, ktorými sú, ako ich Bolter pomenúva, technológie, ktoré v danom historickom období zohrávajú dominantnú úlohu. V súčasnosti za také považuje práve počítačové technológie. Počítač vnucuje človeku určité poznávacie schémy – epistemologické matice, ako o nich hovorí Bolter. (1990: 40) Štruktúra hypertextových spojení je analogická ľudskej mysli, ktorá predsa nenarába s lineárnymi systémami, neumiestňuje ani obrazy ani pojmy do konkrétneho priestoru alebo času (Bauer 2003). Hypertextové prostredie je demokratické: všetky texty sú si rovné, koexistujú a umožňujú slobodné prechádzanie medzi nimi. Tieto črty odzrkadľuje už aj skúsenosť so surfovaním na internete, keď používateľ preskakuje medzi médiami s rôznym druhom obsahu a cieľom, pričom na počítačovej obrazovke susedí spravodajstvo

s reklamou na zoštlhľujúce prostriedky, bankové úvery alebo trailerom k novému filmu.⁶

Prví teoretici hypertextu (T. Nelson, J. Bolter, G. Landow, M. Bernstein) nenasledovali priamo poznávacie ambície, o ktorých písal Themerson, ale, spájajúc hypertext s postmodernizmom či dekonštrukciou, ho vpísali do rámc a kultúrneho procesu. Ich výskum sa zameriaval na materiálnu podstatu hypertextového diela, ktoré malo realizovať myšlienku ideálneho textu (R. Barthes) a signalizovať koniec tradične písanej literatúry. Hypertext, ktorý vo svojej podstate bazíroval na viacerých „textoch“ prepojených systémom odkazov, sa vnímal predovšetkým ako alternatíva k lineárnemu čítaniu, charakteristickému pre éru tlače. Hoci tieto prehnané očakávania neboli zrealizované, predstavovali úvod k materiálne zameranej analýze literárneho textu, ktorá zohľadňovala semiotické systémy prítomné v diele, štruktúru a formu tohto diela, spôsob „práce“ s textom a transformácie čitateľovho zážitku.

Z tohto obdobia pochádzajú aj dodnes používané pomenovania „multilinearita“ a „multisekvenčnosť“. Nelson používal termín „nesekvenčné písanie“, v hypertextovej teórii ho zastúpil termín „nelineárne písanie“, ktorý, ako uvádza Raine Koskimaa, sa stal predmetom živých diskusií o tom, či je nelineárne písanie/čítanie vôbec možné. (Koskimaa 2000). Riešenie ponúk G. Landow meniac nelinearitu na multilinearitu, čím zdôrazňoval nielen nepostupné prechádzanie medzi lexiami, ale aj možnosť výberu z viacerých ciest čítania.

V hypertextovej teórii mal veľký dosah pojem remediácie, ktorým Bolter popísal jav transformovania⁷ starých médií na nové, ktoré sa stávajú dominantnými. Tento proces sa v plnej miere uplatnil až v ére digitálnych médií, hoci sprevádza každú zmenu ľudského spôsobu vyjadrovania (ústna slovesnosť bola remediovaná zápisom, písmo bolo remediované tlačou, maľba

6 Poľský teoretik Zbigniew Bauer odvolávajúc sa na práce D. Rushkoffa tvrdí, že v budúcnosti sa Sieť stane žiadaným modelom kultúry a to práve preto, že sa nevzdáva textovej povahy komunikácie a aj preto, že samotný text reprezentuje pre internet filozofický problém. Prechádzanie internetovými stránkami, aj keď poznačené náhodnosťou, vždy vyznačuje istú líniu, ktorá má svoju časovú následnosť. Bauer zostavuje opozíciu nekonečnosti a nadčasovosti internetu a lineárnosti textu, ktorá vzniká surfovaním v sieti s opozíciou univerza ľudskej kultúry a jednotlivého textu (umeleckého diela). (Bauer 2003: 15)

7 Bolter a Grusin hovoria konkrétne o reprezentácii jedného média v inom médiu, porovnávajú „Again, we call the representation of one medium in another remediation, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media.“ (Bolter, Grusin 2000: 45)

fotografiou atď.). Remediácia nie je jednosmerná, staré médiá sa nemenia mechanicky na nové, je to skôr proces neustáleho vzájomného ovplyvňovania médií – vizuálna podoba knihy/strany sa napodobňuje na tabletovej obrazovke a súčasná televízia ponúka divákovi skoro také isté možnosti ako počítač. Vychádzajúc z McLuhanovho vyjadrenia „medium is the message“, by sme museli pripustiť, že každá remediácia spôsobuje zmenu významu a vytvára nové kultúrne obsahy, čo sa nedeje až tak diametrálne. Ide skôr o zmenu prístupu k danému obsahu, ktorá ovplyvňuje jeho interpretáciu. Nové usporiadanie kultúrneho materiálu sa týmto spôsobom stáva novým obsahom, nakoľko vytvára nové možnosti rozprávania, percipovania a predstavovania. Ukázalo sa, že remediácia sa stala fenoménom so značným výskumným potenciálom, zaujala nielen teoretikov nových médií, ale aj filozofov, literárnych vedcov⁸, sociológov či etnografov⁹.

Ešte väčší rozruch vyvolal Aarsethov koncept ergodickej literatúry, t. j. literatúry, ktorá vyžaduje od čitateľa „netriviálne úsilie“ nevyhnutné nielen na pokračovanie textom, ale aj na konfiguračné alebo textotvorné vytváranie diela. Aktivita čitateľa prekračuje rámec interpretácie (tlačená literatúra) a aj rámec hypertextového nelineárneho prechádzania (explorácie) linkami. Zastrešujúcim pojmom ergodickej literatúry sa stal kybertext – perspektíva popisu a výskumu komunikačných stratégií dynamických textov (Aarseth). Viaceré cesty čítania konštitutívne pre kybertext nechávajú čitateľa blúdiť, nachádzať cesty a aktivovať skriptóny¹⁰. Aarsethov prínos spočíva okrem iného v tom, že upozornil na fakt, že dynamika kybertextu sa odhaľuje nielen na ploche obrazovky, ale aj medzi obrazovkou (skriptón) a tým, čo jej obsah určuje, t. j. kódom (textón). Tieto potenciality dostupné (poskytované) čitateľskej snahe sa nemôžu stotožňovať s viacvýznamovosťou lineárneho textu. Vo svojej definícii Aarseth kybertext porovnáva s hrou, lebo „kyberčitateľ“ má nielen relatívnu slobodu interpretácií, ale aj reálny vplyv na formovanie

8 V januári 2013 sa na pôde Poľského inštitútu v Bratislave uskutočnila konferencia s názvom Remediácia: v kontexte transdisciplinarity venovaná remediácii, ktorú zorganizovali Bogumila Suwara (SAV) a Zuzana Husárová (UK).

9 Dokladom je o. i. správa etnológov, sociológov, filozofov a mediálnych odborníkov pod názvom Młodzi i media (Mladí a médiá), v ktorom autori skúmajú, akým spôsobom digitálne a sieťové médiá remediujú staré médiá, ako aj to, ako remediujú spôsoby narábania s týmito médiami a v konečnom dôsledku aj kultúrne prostredie vytvorené v tejto interakcii.

10 Reťazce výpovedí, ktoré sú výsledkom práce čitateľa.

príbehu. Jedinečnosť kategórie kybertextu spočívala v pokuse o premiestnenie úvah o elektronickej literatúre z poľa tlačenej/tradičnej literatúry do oblasti literatúry ergodickej a tým aj vymanenie sa z neplodného analyzovania nového média „starými“ nástrojmi.

Výskumné a teoretizujúce snahy Boltera, Landowa, Bernsteina, Aarsetha sa, čo je v značnej miere pochopiteľné, zameriavali na materiálnosť nových diel. Nová literatúra vyžadovala aj nové analytické inštrumentárium. Kódovaná strana počítačovej obrazovky implementovala do textu nielen grafiku, animáciu či zvuk, ale hlavne bola vybavená viacerými funkcionalitami nedostupnými v tlačenej knihe. Aj keď sa teoretici stále odvolávali na klasické literárne kategórie ako napr. rozprávanie (Marie-Laure Ryan), naratívne konštrukty (Janet Murray), fikcia, *close-reading* (Nancy Kaplan), hra (Espen Aarseth), autor a čitateľ (Philippe Bootz), pozornosť sa sústredila predovšetkým na médium, lebo práve ono konštituovalo dominantu nových diel. Zrejme to bolo tiež motivované snahou vyhnúť sa dualizmu estetickkej tradície (obsah – forma). The Electronic Literature Organization, inštitúcia, ktorej cieľom je propagovať tvorivú, vydavateľskú a čitateľskú aktivitu v elektronických médiách, sformulovala definíciu¹¹, podľa ktorej dielo elektronickej literatúry je „dielom s podstatnými literárnymi hodnotami, ktoré využíva možnosti a kontexty poskytované samostatným počítačom alebo počítačom pripojeným k sieti.“¹² Podstatné literárne hodnoty sa tu vnímajú dosť axiomaticky, ako niečo samozrejmé a už dávno zadefinované, pričom dôraz sa kladie na nové prvky literárnej tvorby, akými sú napríklad kód, procesy programovania a technológie, ktoré text vytvárajú. Preto digitálne myslenie, ktoré zohľadňovalo rozdiel medzi tlačnou stranou a elektronickou obrazovkou, vytváralo skôr analýzy ako interpretácie.

Materialita v texte – technotext

Koncept, ktorý sa chcel vyhnúť rozlíšeniu (sporu) hypertextu a kybertextu a ktorý zároveň najdôslednejšie skúmal materiálnosť diela a jej dopad na čitateľov zážitok, bol „technotext“ americkej výskumníčky Katherine N. Hayles.

11 Pod vedením teoretika a kritika elektronickej literatúry Noaha Wardrip-Fruina.

12 „Work with an important literary aspect that takes advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer.“ (Hayles 2007: online)

V roku 2002 Hayles v publikácii *Writing Machines* predstavila svoje chápanie diel s netransparentnou materiálnosťou. (Hayles 2000) Jej prínos v úvahách o elektronickej literatúre spočíva v tom, že od sústredenia sa na interakciu a funkcionálnu digitálneho prešla k skúmaniu významov kreovaných prostredníctvom fyzického (zmyslového) narábania človeka so zmetaforizovanou matériou. Treba poznamenať, že autorkina reflexia (hoci vychádzala z pozorovania zmien literatúry pod vplyvom informačných technológií) nebola týmito dielami zdokladovaná. Objavili sa práce, v ktorých sa materiálny aparát aktívne podieľa na tvorení obsahov a nie je len sprostredkovateľom grafického zápisu. Hayles v uvedenej publikácii pracovala na hypertexte, umeleckej knihe a populárnom tlačenom románe, ale jej záujem o materialitu bol záujmom o médium samotné a zároveň pokusom o takú platformu reflexie, ktorá prezentuje médium ako sémanticky pregnantné, a menej ako dovoľujúce iný spôsob prezentácie obsahov. Experiment „píšucich strojov“, ako svoju prácu klasifikuje samotná autorka, mal skúmať, čím môže byť tlačaná kniha v digitálnej ére, čo zrejme malo prispieť k presunutiu úvah z otázky, čo je elektronická literatúra na otázku, ako elektronická literatúra prehodnocuje doterajšie chápanie literatúry a či imanentné vlastnosti literatúry nie sú dôsledkom jej konvenčného tlačeného podania. Početné búrlivé diskusie sprevádzajúce proces vedeckého konštituovania (najprv hypertextov) digitálnej literatúry a (stále prítomná) nedôvera väčšej časti akademickej obce voči novej tvorbe boli okrem iného dané tým, že elektronická literatúra podkopávala fundament toho, čo sa považuje za literárne, estetické či umelecké.

V „nových“ pohľadoch na literárnu tvorbu rezonuje presvedčenie, že kniha nie je nositeľom, ale „určovateľom“ ľudského myslenia. Treba podotknúť, že aj samotnú materialitu Hayles rozširuje o nové obsahy, interpretujúc ju ako interakciu medzi fyzickými vlastnosťami a umeleckými stratégiami diela¹³, čo navyše znamená, že materialita nepredchádza dielom a nevyplýva z výberu média.

Myšlienkou, ktorá sprevádza Haylesovej teóriu, je uvedomenie si, že rovnako ako v umení, tak aj v literatúre by interpretácii mala podliehať materiálna podoba diela, či už ide o typografiu, rozloženie strany, vizuálne časti literárnej výpovede ale aj samotný výber média (tlač, hypertext, kybertext).

¹³ „Materiality thus emerges from interactions between physical properties and a work's artistic strategies.“ (Hayles 2000: 33)

Preto navrhuje pojem „materiálna metafora, ktorá má akcentovať pohyb medzi slovami a fyzickým artefaktom“¹⁴, podobne, ako keď v prípade klasickej metafory je nový metaforický význam výsledkom spojenia doterajších významov pod tlakom ojedinelých okolností, v ktorých bola metafora použitá. Takáto metafora je založená na odlišných systémoch a predstavuje tak pre čitateľa náročnú hádanku, pričom sa pokúša o vytvorenie nových predstáv či zmyslov. Základnou podmienkou poetickkej alebo aj „obyčajnej“ jazykovej metafory je prítomnosť väzieb, ktoré ospravedlňujú metaforické spojenie, čo sa v prípade materiálnej metafory môže realizovať na „mikroúrovni“ slov/obrazov či lexií alebo na „makroúrovni“ celého diela a jeho technológií. Prekvapivo môže vyznieť poznámka, že aj kniha reprezentuje druh materiálnej metafory, nakoľko jej materiálna podoba predurčuje spôsob čítania a ten zas determinuje jej význam. Hayles zdôrazňuje, že po zmene materiálneho artefaktu (média) nasleduje premena (*transformation*) kontextu a okolností interakcie so slovami (obrazmi), čo nevyhnutne spôsobuje zmenu významu týchto slov (obrazov).¹⁵ Autorkin záujem determinuje hlavne materialita diela a podozrenie, že ku všetkým komponentom (slová, obrazy, a v prípade hyper/kybertextových diel aj linky, animácie, softvér a kód) materiálne netransparentných diel čitateľ pristupuje s konvenciami, ktoré vytvára literatúra písaná tradičným spôsobom. Guru vizuálnej teórie W. J. T. Mitchell, na ktorého sa odvoláva Hayles, paradoxne zamietá samostatnosť obrazu, pričom tvrdí, že stvárnenie predstavy (*image*) do konkrétneho obrazu (*picture*) otvára dvere k literárnej analýze tohto obrazu. (Hayles 2000: 20) Literárny text sa podľa Mitchella zakladá iba (sic!) na texte a obraze (*image*) (Hayles 2000: 43) ako dvoch systémoch reprezentácie, ktoré sú samostatné a nedožadujú sa materiálneho problematizovania.¹⁶

Kľúčovým pojmom, ktorý sa prezentuje ako alternatíva k hyper- a kybertextu, je technotext – literárne dielo, ktoré významovo koreluje text s technológiou. Ide o diela, v ktorých sa objavujú prepojenia medzi imaginárnym

14 „(...) I propose material metaphor, a term that foregrounds the traffic between words and physical artifacts.” (Hayles 2000: 33).

15 „To change the material artifact is to transform the context and circumstances for interacting with the words, which inevitably changes the meaning of the words as well.” (Hayles 2000: 24)

16 O vzťahu obrazu a textu v kontexte nových médií porov.: (Suwara 2012: 205–220).

svetom a materiálnym aparátom stelesňujúcim toto dielo¹⁷. Hayles tak spája večnú opozíciu literárne predstavovaného sveta¹⁸ a reálneho/materiálneho sveta, ktorý sa v ňom odráža alebo ktorý je ním sprostredkovaný. Truizmom je, že nové médiá tvarujú svoj obsah, ale technotexty sa prezentujú ako stelesnené významy, ktoré nové koncepcie umeleckého vyjadrenia vystavali na rozpore medzi formou a obsahom. Výber knižných príkladov má podporiť tézu, že technotext má predstavovať dostatočne širokú kategóriu na to, aby do svojich radov zahrnul aj tlačene knihy, pretože ak by sa týkal iba digitálnych diel, popieral by koncept sémantickej materiality. Hayles toto tvrdenie zdôvodňuje príkladom hypertextu, ktorý mal pôvodne mechanickú, a nie elektronickú podstatu: „Ak obmedzíme pojem hypertext iba na digitálne médiá, pridáme o možnosť pochopiť, ako sa rétorické trópy (formy) menia v závislosti od rozličných médií.“¹⁹

Prenesenie „obsahov“ z jedného média do druhého tieto obsahy nevyhnutne viac či menej modifikuje, ale zároveň umožňuje vidieť a skúmať rozdiely vo fungovaní a potenciálnosti jednotlivých médií. Priezračnosť a nepriezračnosť média si všimli a opísali Bolter a Grusin, avšak technotext je koncipovaný ako fenomén postavený nielen na materiálnych inováciách, ale aj na fyzickej participácii čitateľa.

Za nástroj reflexie nad technotextom považuje Hayles analýzu realizovanú cez prizmu média, tzv. mediálne špecifickú analýzu (*media specific analysis*, MSA). Pochopiteľne, takáto analýza musí zapájať viaceré analytické zručnosti, od analýzy textu cez analýzu (meniaceho sa) obrazu, analyzovania súčastí obrazovky (strany v klasickej knihe) k digitálnemu programu a kódu. Potenciál MSA spočíva práve v narábaní s technotextovou perspektívou, ktorá zohľadňuje mediálne (materiálne) zmeny, čo umožňuje pozorovať, ako tieto zmeny modifikujú text. Technotext je tak stelesnením textu, ktorý prestáva byť už len „hovoriacou myslou.“ (Hayles 2000: 32) Uvedené stelesnenie sa týka nielen textu, ale čítanie technotextu predpokladá aj fyzickú interakciu

17 „(...) literary work (...) mobilizes reflexive loops between its imaginative worlds and the material apparatus embodying that creation as a physical presence.“ (Hayles 2000: 25)

18 V interpretácii R. Ingardena.

19 „If we restrict the term hypertext to digital media, we lose the opportunity to understand how a rhetorical form mutates when it is instantiated in different media.“ (Hayles 2000: 31)

čitateľa, ktorý takisto nie je holou myslou, ale myslou neodlučiteľnou od tela.²⁰ Na príklade umeleckých kníh Hayles konštatuje, ako odlišný fyzický spôsob narábania s knihou, napríklad jej čítanie od konca po začiatok, ohýbanie či preskakovanie strán, mení „príbeh“, ktorý táto kniha rozpráva. Pre konštruovanie významu (interpretáciu) je zraková, sluchová či taktilná perciepcia rovnako dôležitá ako kognitívny proces. Výsledky ľudskej (aj tvorivej) činnosti nemajú len myšlienkový pôvod, ale rodia sa aj v interakcii s tým, čo je človeku materiálne dostupné. „Nahliadnutia sú stimulované dotykom, videním, manuálnym prispôbovaním častí celku a hrou s materiálom, čo je neuskutočniteľné, pokiaľ je predmet iba abstraktným konceptom.“²¹

Telo v hre

Tieto pozorovania vedú Hayles ku konklúzii, že starý koncept prepojenia formy a obsahu treba preformulovať do nasledujúcej podoby: materialita je obsah a obsah je materialita. Aj keď postrehnutie perцепčných zmien, ktoré môžu viesť k modifikovaniu interpretácií, nevzbudzuje pochybnosti, trochu prekvapuje téza, že interakcia s matériou mení aj ľudské telo. Je to aj prvý krok k zmazávaniu hraníc medzi človekom a objektom, človekom a strojom/počítačom, ktorý však v podaní tejto americkej bádateľky nie je depersonalizujúci či ohrozujúci integritu človeka. Skutočnosť, že médium tvaruje nielen obsah, ale aj percipienta tohto obsahu, zaznamenal už McLuhan; do istej miery tu rezonuje aj jeho téza o rozširovaní ľudských zmyslov v mediálnom prostredí. Fungovanie človeka, ktorého myseľ je tvarovaná interakciou s materialitou, je harmonický projekt bez akýchkoľvek obáv, že človek začína fungovať neukotvene v dvoch odlišných realitách. Telo je imanentne fenoménom prenikania prírody a kultúry, čo znamená, že vplyvu technológie sa nemôže vyhnúť. Mení sa teda spôsob interakcie s dielom (nelineárne, nesequenčné čítanie, mechanické skladanie vlastných básní/príbehov) zbavený konvencií, ktoré sú vytvo-

20 „When MINDBODY is focused on a problem and alert for clues, the material world gives of its bounty unstintingly.” (Hayles 2000: 75)

21 „Insights are stimulated through touching, seeing, manually fitting parts together and playing with the materials, that declined to come when the object was merely an abstract proposition.” (Hayles 2000: 75)

rené materiálne transparentnou literatúrou. Fyzická premena tela²² sa tu javí skôr ako postulát než reálny následok. Prechod od dvojrozmernosti k trojrozmernosti, píše Hayles, „spôsobuje vznik topografického priestoru, do ktorého čitateľ projektuje seba samého tak, že prežíva text ako priestor pre výskum/pátranie a nie líniu, po ktorej postupuje“²³. Znamená to, že čítanie prestáva byť primárne mentálnym a začína byť fyzickým (a zindividualizovaným) procesom.

Interakcie textu (slov alebo písmen) a ľudského tela boli najskôr pertraktované v neliterárnych, ale umeleckých novomediálnych projektoch. Príkladom je známa inštalácia *Text Rain* od Camille Utterback a Romyho Achituvu z roku 1999, v ktorej účastník stojí alebo sa hýbe pred projekčným plátnom. Na plátne vidí svoj čierny tieň, na ktorý padá prúd písmen. Písmená sa podobne ako dážď či sneh zastavujú na hranách, ktoré svojím telom (alebo použitým predmetom) vyznačuje účastník a reagujú na jeho pohyby. Bud' sa usadzujú na kontúrach jeho tela alebo sa odrážajú hore, keď napríklad zdvihne ruku. Ak sa účastníkovi podarí nazbierať väčšie množstvo písmen, usporiadajú sa do textu o tele a jazyku.

Téza fyzickej angažovanosti čitateľa/užívateľa sa zdá byť mimoriadne aktuálnou v kontexte čoraz rozšírenejších taktilných obrazoviek (prítomných v mobiloch, tabletoch, čítačkách či GPS zariadeniach). Objavujú sa ako súčasť bežných pracovných nástrojov a, čo je pre náš kontext zásadnejšie, novomediálne diela sú projektované podľa tejto funkcionality²⁴. Ide o diela, ktoré majú

22 Jednotu tela a mysle v umení propagoval a tvorivo tiež využil už body art, ktorý vznikol v šesťdesiatych rokoch 20. storočia a ktorý využíval také umelecké techniky ako performance či happening, sústrediac sa na procesualnosť a autentickosť zážitku. V body arte je materiálom expresie umelcovu telo. Umelecké aktivity majú viesť k sebapoznaniu, nie sú teda sústredené na skúmanie premien tela počas „stretnutia“ s novou materiálou. V body arte sú objekt umeleckého vyjadrenia aj umelec jedným; v projekte technotextu je elektronický text (ktorý chce byť literatúrou) objektom, ktorý je procesuálne, subjektívne a materiálne interpretovaný čitateľom/percipientom. Hayles sa vôbec nezaobrá otázkou autorstva (techno)textu, čo je pochopiteľné, nakoľko celá digitálna literatúra rezignuje na predstavu „silného“ autora a glorifikuje individualitu čitateľa, ktorý sa stáva spoluautorom.

23 „As the two-dimensional page is visually stretched into something like three dimensions, a topographic space is created into which the reader can imaginatively project herself, experiencing the text as a space to explore rather than a line to follow.“ (Hayles 2000: 99)

24 Pozoruhodnú typografiu mobilných aplikácií tvorených pre tabletové prostredie prináša článok Zuzany Husárovej. (Husárová; v tlači).

digitálny pôvod (*digital born*), t. j. sú tvorené výlučne pre digitálne prostredie a predpokladajú fyzickú zaangažovanosť čitateľa/užívateľa. Literatúra koncipovaná ako dotyková predstavuje iba jeden zo širokej palety nových digitálnych žánrov, ako napríklad *twitteratúra*, *strectext*, digitálna vizuálna poézia (*Słownik Gatunków Literatury Cyfrowej*) a pod. Rozmanitosť diel určených iba pre isté formáty potvrdzuje zásadnosť Haylesovej požiadavky mediálne špecifickej analýzy, ktorá berie do úvahy aj „materiál“ diela, aj spôsob narábania (interakcie) s týmto materiálom.

Už pred vyše desiatimi rokmi sa zrodili v Japonsku tzv. *keitai shousetsu* – romány na mobil (*cell phone novels*), ktoré boli reťazovými, krátkymi online príbehmi, čítanými v úsekoch zložených zo 100 do 200 slov. Aj keď môže byť otázna literárna hodnota týchto foriem, *keitai shousetsu* sa rýchlo stali bestsellermi v Japonsku a jej tvorcovia podčiarkujú, že ide o literatúru, ktorú môže tvoriť každý.²⁵

Mariusz Pisarski medzi determinanty tzv. románu na smartphone uvádza dotykovú interakciu, reagovanie zariadenia na zmeny vertikálnej polohy, ako aj na zmeny geografickej polohy čitateľa, otvorenosť voči reakciám čitateľa (napríklad ponúknuť možnosti preposlať e-mailom práve prečítaný fragment), krátke literárne formy (za predpokladu, že čitateľ číta iba počas krátkych časových úsekov) a spracovanie do podoby webových aplikácií. (*Słownik Gatunków Literatury Cyfrowej*). Už takýto stručný popis naznačuje, že literatúra v mobilnom dotykovom prostredí neangažuje čitateľove zvyky používané v kontakte so zdigitalizovanou literatúrou, ale angažuje postupy príznačné pre mobilné technológie (t. j. preklikáva medzi časťami, zdieľa fragmenty, prerušuje čítanie kvôli telefonátu). Kompozícia textu ako aj samotný príbeh musia byť kompatibilné s prostredím, v ktorom sa vyskytujú, čo znamená, že sú otvorené alebo sa priam dožadujú dotykovej interakcie čitateľa, ktorý sa s „textom“²⁶ častejšie hrá, ako ním len tak prechádza. Noah Wardrip-Fruin pred niekoľkými rokmi predstavil pojem hrateľné médiá/texty (*playable media/texts*) (Wardrip-Fruin 2005), ktorým označil tie diela, ktoré svojou formou ponúkajú skúsenosť hry, ktorá sa však nesústreďí na výhru či dosiahnutie nejakého cieľa,

25 Porov. *What Are Cell Phone Novels?* <http://www.textnovel.com/keitai.php>

26 Slovo text tu umiestňujeme do úvodzoviek, nakoľko smartphonové diela nie sú striktné textové, ale text (vo význame reťazca slov, ktoré tvoria konkrétne významy) je jednou z viacerých významových zložiek diela. Inými sú zvuk, animácia, obraz.

ale iba na proces hrania. Wardrip-Fruin porovnal hranie sa s takýmito dielami s hrou na hudobný nástroj a zaradil medzi ne napríklad počítačové romány, interaktívne fikcie, interaktívne drámy. Otázku, či sú to hry zamenil za otázku, ako sa takéto diela hrajú. Literárny zážitok teda nenahrádza zážitok z hry, ale je transformovaný v mediálnom prostredí.

Ako príklad môže slúžiť mobilná aplikácia Erica Loyera *Strange Rain*²⁷, určená pre produkty Apple, ktorá mení mobilné zariadenie na sklo otočené smerom k zamračenej oblohe, z ktorej na obrazovku (sklo) padajú kvapky dažďa. Aplikácia sa dá hrať štyrmi rôznymi spôsobmi. Po prvé, bez slov, keď hráč vidí len oblohu, z ktorej padá dážď. Jej vzhľad sa mení v závislosti od manipulácie s telefónom (tabletom). Dotyk obrazovky spustí vždy krátky zvuk zvončeka. Pri druhom spôsobe pomenovanom šepot (*whispers*) padajú z neba spolu s kvapkami dažďa aj slová, ktoré sledujú pohyb prsta po obrazovke. Tretí spôsob, naratívny (*story*), je najkomplexnejší. Vystupuje v ňom postava Alphonsa, muža stojaceho v daždi pri nemocnici, ktorý premýšľa nad autonehodou sestry. Štvrtý, najnovší (*feeds*), dovoľuje hráčovi nahradiť text diela komentármi/postami zo sociálnej siete Twitter, ale bez osobných údajov ich autorov. Prvý spôsob môže zodpovedať Fruinovmu konceptu hrateľných médií – užívateľ pracuje so zariadením ako s kamerou registrujúcou búrkovú oblohu (ale s obmedzeným spektrom obrazu) a hrá sa samotným pozeraním na ňu a spúšťaním minimalistických zvukov. Pripomína to hru na xylofón alebo prechádzanie detského prsta po zarosenom skle, ktoré prinášajú hlavne radosť zo samotnej činnosti.²⁸ Čím rýchlejšie sa prstami dotýkame obrazovky, tým búrlivejšia je obloha. Druhý spôsob môže jednoducho opakovať možnosti prvého (je iba zábavou so zvukom, obrazom kvapiek a obrazom slov), ale otvára aj možnosti vytvárania významov, skladania básní či príbehov. Hra s tabletovým dažďom sa tak individualizuje podľa subjektívnej interpretácie slov konkrétnym hráčom. Vodenie prsta po obrazovke spôsobuje kumulovanie a presúvanie kvapiek a slov po línii vyznačenej prstom. Na dotyk (interakciu) odpovedá slovom, ktoré zdekontextualizované môže byť interpretované rôznymi spôsobmi alebo ho používateľ môže jednoducho ignorovať. V naratívnej časti dotyk neriadi striktné priebeh príbehu, ale skôr oboznamuje hráča s myšlienkovým procesom protagonistu, ktorý dobrovoľne stojí

27 Dostupné na: <http://operto.com/2010/11/strange-rain-for-ipad-iphone-ipod-touch/>.

28 V podaní R. Cailloisa by to bola forma paidie.

v daždi a hľadá (očakáva) riešenie rodinnej situácie. Interakcia hráča uvoľňuje myšlienky a vedie k rozhodnutiu, kedy a ako sa Alphonse vráti k rodine. Tempo a rýchlosť ťukania po obrazovke má vplyv na toto rozhodovanie. Čím ďalej hráč postupuje dotykom, tým intenzívnejšie sa na obrazovke menia farby a odkrývajú sa nové vrstvy na zamračenom nebi. Hrateľný charakter tohto príbehu umocňuje tabuľka *Game Center Achievements*, ktorá zachytáva prehľad postupu hráča a výsledky jeho hry. Opertoona, webstránka, ktorá prezentuje *Strange Rain* (s podtitulom *Príbehy, ktoré môžeš hrať*), inštruuje, že čím intenzívnejší je dotyk, tým neobyčajnejšie sa správa dážď, a dodáva: „pred tvojimi očami a pod tvojimi prstami sa známe stáva cudzím a cudzie sa stáva známym.“²⁹ Tieto slová sa následne opakujú v samotnom príbehu. Na jednej strane sa môžu odvolávať na sestru hlavného protagonistu, ktorá dostala amnéziu, na druhej strane tieto slová evokujú interakciu medzi hráčom a protagonistom, ktorého myšlienky vedú pohyby hráča, ktorý hľadá objasnenie situácie, v ktorej je protagonista a ktorého interpretačné úsilie je nevyhnutne zindividualizované. Ide o stretnutie dvoch vedomí, ktoré sa vzájomne ozrejmuje.³⁰ Je možné, že premena známeho v neznáme a naopak má niečo spoločné s chápaním literatúry v podaní W. Benjamina, ktorý tvrdil, že knihy obracajú čas naopak, menia deň na noc. Noc ako skúsenosť čítania je priestorom odhaľovania a existencie intimity, subjektivity a zraniteľnosti jednotlivca. Čítanie sa tak stáva miestom stretnutia so sebou samým, návratom k sebe samému. Alphonse dumajúci v daždi hľadá to, čo je mu známe a s čím sa stotožňuje. Nebo je istou spoločnou (pre protagonistu a čitateľa) perspektívou, ktorá zastrešuje videnie človeka a môže sa tiež asociovať s miestom, kde sa skrýva Boh, ktorý má všetky odpovede a potenciálne scenáre.

Diela podobné so *Strange Rain* (samotný Opertoona ich ponúka niekoľko), odvolávajúce sa na literárne korene (*story*) sú určené zrakovej, taktilnej aj zvukovej percepcii zároveň, pričom aktivovanie viacerých zmyslov neslúži iba na vyvolanie multisenzorického zážitku, ale stáva sa spôsobom prechádzania dielom, nevyhnutným módom užívateľskej interakcie. Nie je ľahké jednoznačne

29 „The more you touch, however, the more strange the rain becomes: layered skies, visual anomalies and shifts in speed and color, even the occasional cataclysm if you're not careful. Before your eyes and beneath your fingers, the familiar becomes strange, and the strange, familiar.“ [cit. 2013-10-12] <http://opertoona.com/2010/11/strange-rain-for-ipad-iphone-ipod-touch/>.

30 Je to interpretácia v duchu hermeneutiky.

určiť, či ide o hru, ktorú sprevádza literárny zážitok alebo naopak. Navyše, odpoveď sa môže pri každom diele líšiť.

2

Technotext a liberatúra

Teoretická reflexia zmaterializovanej literatúry sa objavila ešte skôr (v roku 1999), ako ju uviedla K. N. Hayles, a to v podaní poľského teoretika Zenona Fajfera. Ten predstavil poznámky o materiáli a priestore literatúry, ktoré sú až prekvapujúco konzistentné s Haylesovej poznámkami. Fajfer (neskôr v spolupráci s Katarzynou Bazarnik) navrhoval pojem „liberatúra“ (Fajfer 1999: 8-9), ktorý mal dokopy spájať význam latinského *liber*, t. j. sloboda (a tak asociovať na umeleckú slobodu) a slova *liber* vo význame „kniha“ ako materiálny objekt nevyhnutný pre literárne vyjadrenie. Materiálom liberatúry je slovo, ktoré vlastní konkrétny priestor, tvar, zvuk a význam. Fajfer označil liberatúru za „tátlnu literatúru, v ktorej text a priestor knihy predstavujú nerozlučný celok“, a dodáva, že „kniha už neobsahuje literárne dielo, ale sama ním je.“³¹ Liberatúra však nemala označovať umelecké knihy (ktoré Hayles predstavila ako príklad technotextu), v ktorých je dominantná výtvarná rovina, ale mala byť predovšetkým literárnym dielom, ktoré neignoruje svoj materiálny aspekt³². Podobne ako technotext, aj liberatúra sa zrodila z potreby zaplnenia medzery v teoretickej reflexii o dielach, ktoré narábali s písmom v hmatateľnom priestore strany. Projekt liberatúry je konzervatívnejší než projekt technotextu – prejavuje totiž vernosť slovu, ktoré inak editované mení svoj význam. Neuznáva rovnováhu medzi slovom a obrazom, poukazuje iba na významovosť (sémantickosť) materiálneho spracovania textu, rozloženie strany a fyzickú podobu knihy.³³ Podstatný rozdiel medzi týmito dvomi koncepciami spočíva v chápaní autorstva a čitateľovej percepcie, nakoľko liberatúra sa prezentuje

31 Porov. <http://www.liberatura.pl/co-to-jest-liberatura.html> [cit. 2013-10-14].

32 Autorským „literárnym“ projektom je kniha Oka-leczenie K. Bazarnikovej a Z. Fajfera, ktorá vyzerá ako tri knihy spojené obalmi do jednej. Kniha môže byť vnímaná ako nekonečná: zatvorenie jednej časti automaticky spôsobuje otvorenie ďalšej. Grafická podoba slov súvisí s ich významom, (písmenami) napísané obrazy (kaligramy) susedia s anagramami. Porov: (Bazarnik, Fajfer 2000).

33 Pre liberatúru je najdôležitejšie slovo. To znamená, že každý odklon od editorských konvencií má svoje literárne opodstatnenie. Umelecká kniha patrí do skupiny výtvarných diel, kde slovo je len jedným z prvkov – ak sa tam vôbec vyskytuje. In: Liberatura. Wywiad z Zenonem Fajferem, ktorý liberackie idee przekuwa w czyn. <http://www.puzdro.pl/1/16-wywiad-fajfer.htm> [2013-10-14].

ako projekt (expresia) autora, ktorý preberá funkcie editora a technotext je projektom, ktorý sa uskutočňuje až v subjektívnej interpretácii (a interakcii) čitateľa. Oba tieto prístupy smerujú totiž k iným cieľom: technotext má byť vhodnou kategóriou opisu (aj) diel elektronickej literatúry postavenej na čitateľovej interakcii, hre, multisenzorickom zážitku, a liberatúra je predovšetkým fenoménom slova, ktoré aj svojou grafickou podobou, spôsobom a umiestnením na strane kreuje významy. Je tu celý rad podobností, ktoré sa týkajú: po prvé, spôsobu práce s dielom, napríklad viaceré možné cesty prechádzania textom, požiadavka nesequenčného čítania, aktívna účasť čitateľa, a po druhé, samotného konceptu liberatúry/technotextu, ako nobilitácia vizuality, pokus o skoncovanie s protikladom formy a obsahu a narušenie predstavy logocentrického poriadku. V oboch projektoch je výrazný postulát stelesneného textu, koherentnosti tela a mysle, spoločenského a individuálneho, t. j. prekonávania starých dichotómií, ktoré dávno prestali byť vhodnými kontextami opisu súčasného sveta a súčasnej kultúry. Bez ohľadu na zvolenú kategóriu (technotext či liberatúra), nové diela ponúkajú inú skúsenosť čítania ako tradičná literatúra a pravdepodobne sú aj derivátom zmien v kultúre. Takmer pred dvadsiatimi rokmi Bolter (Bolter 1990) napísal, že počítač je definujúca technológia súčasnosti, ktorá spôsobuje, že človek absorbuje nové spôsoby „myslenia“ a videnia sveta, „logiku“ počítača. Od prirodzenej, nekonečnej skutočnosti prešiel človek k informatickej, konečnej reprezentácii. (Goban-Klas 1990). Konzekvenciou reflexií o literatúre v novom médiu bol koncept hypertextu, rozširovanie technologických možností zrodilo kybertext. Technotext ako istá apoteóza technológií je zároveň návratom k najzákladnejšej zložke každého artefaktu – k matérii. Istým spôsobom tu odznieva aj štrukturalistické myslenie o ontológii literárneho diela. Poetická funkcia jazyka poukazuje na autotelickosť komunikátu. Podobne technotexty hovoria: pozri ako som bol vytvorený, pretože od toho záleží, čo hovorím. Technotext by mohol byť aj liekom na post-postmodernistické apórie. Hayles píše, „ak sa predstavenie (*representation*) stáva čoraz problematickejšim konceptom, materialita ponúka robustný koncepčný rámec na diskusiu o predstavení a simulácii“. (Hayles 2000: 6) Každá simulácia (zbavená reálneho referenta), ktorú vidíme na počítačovej obrazovke, má veľmi konkrétnu základňu v počítačovom programe,

softvéri a hardvéri, nie je totiž celkom hyperreálna. Simulácia uvoľnila miesto remediácii, ktorá, ako dokazovali Bolter a Grusin, nie je v dejinách ľudstva ničím novým, a preto možno nové médiá a nimi ponúkané rozšírené možnosti rozprávania o svete nepredstavujú revolúciu, ale iba evolúciu kultúry človeka.

Literatúra

- Aarseth E., *Cybertekst: Perspektywy literatury ergodycznej*. Tł. M. Pisarski, D. Sikora, 2006 [cit. 2013-08-20] http://techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst3.html.
- Bauer Z., *Czy potrzebna jest nam nowa teoria literatury?* „*Studia Historico litteraria*” III 2003 [cit. 2013-09-12] <http://www.studiahistolit.edu.pl/Numery%20archiwalne/Folia-15%20III.pdf>.
- Bazarnik K., Fajfer, Z., *Oka-leczenie*, Kraków, Ha!art, 2000.
- Bolter J.D., *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, Tłum. T. Goban-Klas, Warszawa, PIW, 1990.
- Bolter J. D., Grusin, R., *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press Cambridge, 2000.
- Fajfer Z., *Liberatura. Aneks do słownika terminów literackich*, „*Dekada Literacka*” 1999, č. 5–6, s. 8–9.
- Hayles K., *Electronic Literature: What is it?* 2007 [cit. 2013-09-13] <http://eliterature.org/pad/elp.html>.
- Hayles N. K., *WritingMachines*, Cambridge, The MIT Press Cambridge, 2000.
- V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Ed. B. Suwara, Z. Husárová. Bratislava, SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012.
- Husárová Z., *Literature On Tablets: Poetics Of Touch* (v tlači).
- Karpowicz A., Kolaż. *Awangardowy gest kreacji*. Themerson, Buczkowski, Białoszewski. Warszawa, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, 2007.
- Koskimaa R., *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond*, 2000 [cit. 2013-09-12] <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>.
- Kraskowska E., *Twórczość Stefana Themersona – dwujęzyczność a literatura*, Wrocław, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, 1989.
- Liberatura. Wywiad z Zenonem Fajferem, który liberackie idee przekuwa w czyn*, 2005 [cit. 2013-10-15] <http://www.puzdro.pl/1/16-wywiad-fajfer.htm>.
- Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze*. Raport Centrum Badań nad Kulturą Popularną Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej. Red. Filiciak, M., Danielewicz, M., Halawa M., Mazuek P., Nowotny A., Warszawa 2010 [cit. 2013-09-12] <http://bi.gazeta.pl/im/9/7651/m7651709.pdf>.
- Loyer E., *Strange Rain* 2010 [cit. 2013-10-12] <http://operto.com/2010/11/strange-rain-for-ipad-iphone-ipod-touch/>.

- Pawlicka U., Pisarski M., Podgórní Ł., *Słownik Gatunków Literatury Cyfrowej*, [neuvedený dátum publikácie] [cit. 2013-10-10] <http://www.ha.art.pl/prezentacje/29-projekty/2130-slownik-gatunkow-literatury-cyfrowej.html>.
- Pająk A., *Czy hiperfikcje to fikcja? O polskiej powieści hipertekstowej*, 2007 [cit. 2013-08-15] <http://www.techsty.art.pl/magazyn3/artykuly/pajak03.html>.
- Rypson P., *Obraz słowa. Historia poezji wizualnej*, Warszawa, A. R., 1989.
- Themerson S., *A Few Letters from the 1950s*, 2009 [cit. 2013-09-10] http://library.indstate.edu/about/units/rbsc/obscure/PDFs/themerson_s_few.pdf.
- Wardrip-Fruin N., *Playable Media and Textual Instruments* [neuvedený dátum publikácie] [cit. 2013-10-12] <http://vectors.usc.edu/thoughtmesh/publish/107.php>.
- Co to jest liberatura?* 2008 [cit. 2013-10-10] <http://www.liberatura.pl/co-to-jest-liberatura.html>.
- What Are Cell Phone Novels?* 2008 [cit. 2013-11-18] <http://www.textnovel.com/keitai.php>.
- Gazda G., *Słownik europejskich kierunków i grup literackich XX wieku*, Warszawa, PWN, 2000.
- Uniwersalny słownik języka polskiego*, wersja 2, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, 2008.

Zuzana Husárová

Katedra

anglického

jazyka

a literatúry,

Ústav

filologických

štúdií,

Pedagogická

fakulta UK

Multisekvenčná literatúra na papieri a interfejse

Otázka pozície a postavenia elektronického textu v digitálnom prostredí internetu sa nespája iba s nástupom World Wide Webu, ale bola kladená a teoreticky a umelecky riešená aj pred jeho vznikom. Hypertext ako základný textový formát, ktorého telo je tvorené prostredníctvom lexíí a linkov, bol teoreticky popísaný Tedom Nelsonom už v 60. rokoch minulého storočia. Podobný princíp prepájania medzi kúskami textov je však známy aj z tlačenej literatúry. Diela pripomínajúce prechádzanie hypertextom, označované buď ako „proto-hypertexty“ alebo v terminológii Espena Aarsetha ako „ergodické diela“, sú silno prepojené s fragmentárnou štruktúrou digitálnej literatúry. Rozdielom je médium a jeho špecifiká, ale tiež spôsob prechádzania dielom (jeho ovládanie/navigácia) a princípy interakcie s dielom. V tejto štúdii bude

nahliadané na dva druhy prepojení medzi tlačnou a digitálnou literatúrou: na knihy, ktoré fungujú na princípe interných referencií, a na také diela, ktoré existujú v dvoch verziách – v knižnej a digitálnej. Na základe priblíženia týchto diel sa pokúsime predostrieť podobnosti medzi štruktúrou ergodických textov v tlačenej a digitálnej podobe a taktiež zodpovedať otázku, na základe akých diferencií sa dá uvažovať o zmene čitateľského prístupu.

Pre písanie v hypertextovom dokumente je charakteristická fragmentácia textu na textové jednotky – lexie, ktoré sú navzájom pospájané pomocou hypertextových prepojení. Pojem „lexia“ v kontexte digitálnej literatúry udomácnil americký teoretik George Landow, ktorý ním označuje elektronické stránky hypertextu. „Lexia“ je však termínom Rolanda Barthesa, ktorý ho vo svojom texte *S/Z* vníma nasledovne:

Necháme tedy text popraskat, čímž se po způsobu drobného zemětřesení rozestoupí bloky signifikace, u nichž čtení uchopuje pouze hladký povrch, nepostřehnutelně scelený větinou kadencí, plynoucí diskurz narace, velkou přirozenost běžné řeči. Vůdčí signifikant bude rozsekán na posloupnost krátkých soumezných fragmentů, které zde označíme jako *lexie*, neboť běží o jednotky četby. (Barthes 2007: 26)

Pre počiatočnú vlnu skúmania literárnej podoby hypertextov, tzv. „hyperfikcií“ je na jednej strane príznačné jej vymedzovanie sa voči tlačenej literatúre (niekedy až prehnané vyzdvihovanie možností, ktoré hypertext prináša, čo súvisí s euforickým prijímaním novej technológie) a na druhej strane jej zväzovanie s postštrukturalistickými a postmodernými literárnovednými konceptmi (Ecovo „otvorené dielo“, Bachtinova „polyfonickosť“, Kristevina „intertextualita“, Derridova „decentralizácia“, Deleuzov a Guattariho „rizóm“, Barthesov „čitateľný vs. písateľný text“ a „smrť autora“, Foucaultove pojmy „moci“ a „autora“, Iserova „recepčná estetika“, „multisémantický charakter znaku“ a iné.). Reprezentanti tzv. „americkej školy hypertextovej teórie“ (George P. Landow, Jay David Bolter, Michael Joyce, Robert Coover, Janet Murray) rozvíjali svoje teoretické pozície najmä v období, ktoré Jay David Bolter označil ako „neskorý vek tlače“ (Bolter 2001: 1–13). Druhou vlnou literárnovedného bádania mediálnej podoby textu je orientácia na prepojenie digitálnej literatúry s počítačovými hrami. Túto vlnu reprezentujú hlavne vplyvní autori severských krajín –

Espen Aarseth, Markku Eskelinen, Raine Koskimaa –, ktorí vnímajú médium ako súčasť literárnej dynamiky. Dôvodmi pre vnímanie prepojenosti digitálnej literatúry a počítačových hier je podľa nich nielen kódová podstata, ale aj interaktivita či participácia čitateľa/hráča na postupe deja v zmysle jeho výberu jednej z možností pohybu. Espen J. Aarseth popísal svoju teóriu v práci *Cyber-text*, kde definuje „kybertext“ ako strešný termín pre viaceré druhy literárneho výrazu i počítačových hier:

Čitateľ kybertextu je hráčom, gamblerom, kybertext je svetom hry alebo hrou sveta; v týchto textoch je možné objavovať, strácať sa a odhaľovať tajné cesty, a to nie metaforicky, ale pomocou topologických štruktúr textového stroja. (...) Kybertext je *perspektívou* pre všetky formy textuality, spôsobom, ako rozšíriť oblasť záujmu literárnej vedy, aby zahŕňala fenomény, ktoré sa dnes vnímajú mimo poľa literatúry, alebo sú marginalizované – alebo dokonca stoja voči nej v opozícii (ako neskôr vysvetlím) z čisto irelevantných dôvodov. (...) Kybertext, ako by už teraz malo byť jasné, je širokou škálou (alebo perspektívou) možných textualít, vnímanou ako topológia strojov, ako rôzne druhy literárnych komunikačných systémov, kde funkčné rozdiely medzi mechanickými časťami hrajú dôležitú rolu pri určovaní estetického procesu.¹(Aarseth 1997: 4, 18, 22; prekl. Z. H.)

Netriviálne čítanie

Aarseth termínom „kybertext“ označuje okrem hypertextových literárnych diel aj textové počítačové hry, rôzne iné príbehy tvorené pomocou počítačového média, participačné systémy simulujúce svet a ďalšie sociálno-textové systémy internetovej siete. Od zástupcov hypertextovej teórie sa Aarseth líši tým, že sa nezameriava iba na štruktúru a formálne vlastnosti hypertextu, ale zdôrazňuje rôzne funkcie textu. Vo svojom prístupe vytvára pojem na označenie typu literatúry, ktorá si žiada fyzickú participáciu čitateľa/čitateľky – tzv. „ergodická literatúra“. Nórsky teoretik tvrdí, že „písanie bolo vždy priestorovou aktivitou, a preto je logické predpokladať, že ergodická textualita sa praktizuje tak dlho ako lineárne písanie“ (Aarseth 1997: 9). Termínom ergo-

1 Kurzíva v origináli.

dická literatúra teda označuje všetky diela, ktoré sa vymykajú z tradičného spôsobu čítania a vyžadujú si „prácu“ čitateľa/čitateľky (označenie „ergodická“ pochádza zo zlúčenia gréckych slov *ergon* – práca a *hodos* – cesta). Najstaršími druhmi sú podľa Aarsetha nápisy na múroch staroegyptských chrámov, napísané dvoj- (na jednom múre) alebo trojdimenzionálne (na rôznych múroch alebo v rôznych izbách) a čínska *Kniha premien (I-t'ing)* pozostávajúca z ôsmich trigramov a šesťdesiatich štyroch hexagramov. Cieľom oboch príkladov nie je prečítať dielo v jeho komplexnosti, ale skôr zamerať pozornosť iba na nejakú jeho časť. Multilinearita písania sa v minulosti využívala aj pri náboženských a filozofických textoch, keď mníši vpisovali svoje poznámky za okraj, princípmi kombinatoriky a permutácií pri písaní sa riadili, ako uvádza Florian Cramer (Cramer 2005: 11–55), aj filozofi Rajmund Llullus, Gottfried Wilhelm von Leibnitz, Athanasius Kircher a iní. Ako najstarších autorov kombinatorickej poézie od roku 330 uvádza Cramer spisovateľov ako Publilius Optatianus Porphyrius (4. stor.), Jean Meschinot (1461–1464), Julius Caesar Scaliger (1561), Georg Philipp Harsdörffer (1648–1653), Quirinus Kuhlmann (1671). (Cramer 2000: online) Jürgen Schäfer (Schäfer 2006: 11–23). Pridáva aj príklady barokových spisovateľov poetických úvah – Martina Opitza a Philippa von Zesena.

Aarseth sa pri definovaní kybertextu opiera najmä o dielo Raymonda Queneaua *Stotisíc miliárd sonetov (Cent mille milliards de poèmes, 1961)*. Toto dielo sa označuje ako prvé dielo skupiny OULIPO, ktorá prepája literatúru s matematikou. Ako princíp kreatívneho stimulu si autori v skupine OULIPO vytvárali rôzne obmedzenia, pomocou ktorých koncipovali text. *Cent mille milliards de poèmes* pozostáva z 10 strán, pričom na každej strane je 14 riadkov. Každá strana sa má podľa riadkov rozstrihnúť na 14 papierikov, pričom permutácie hociktorých 14 riadkov vytvoria sonet. Ten je možné prečítať celý iba potenciálne, pretože na prečítanie všetkých možných kombinácií by nestačil ľudský život. Aarseth na tomto diele demonštruje rozdiel vo vnímaní tzv. „textonov“ a tzv. „skriptonov“. Vzťah „texton – skripton“ možno nazerať z hľadiska materiality: „textony“ ako reťazce znakov, ktoré existujú v texte (čiže by mohlo ísť o kódovací jazyk), a „skripty“ ako reťazce znakov, ktoré čitateľ/čitateľka vidí (mohlo by ísť o reprezentáciu „textonov“ na monitore počítača). Na druhej strane je možné tento vzťah vnímať z hľadiska čitateľovej aktivity pri recepcii diela, čo vychádza z Aarsethovej demonštrácie „textonov“ a „skriptonov“ na sonete *Cent mille milliards de poèmes*. Sonet obsahuje 140 „textonov“, ktoré

možno skombinovať do 100 000 000 000 000 „skriptonov“. Číže z tohto hľadiska môžeme vnímať „skripty“ ako kombinácie „textonov“. „Skripty“ sú potom tým, čo číta „ideálny čitateľ“, ak presne sleduje kombinácie „textonov“. Navyše, nemožno tu hovoriť o kóde a jeho výstupe na obrazovke, pretože tento sonet je dielom napísaným na papieri. Na konci paragrafu sa však Aarseth vracia k nazeraniu na vzťah medzi kódom a jeho prezentáciou na interfejs. „Skripty“ podľa neho nie sú tým, čo nevyhnutne číta každý čitateľ/čitateľka, ale tým, čo číta ideálny čitateľ, keď sleduje lineárnu štruktúru textového výstupu, „skripty“ ako výstup, resp. zobrazenie „textonov“ na obrazovke. Aarsethova „traverzná funkcia“ je mechanizmus, na základe ktorého sa „skripty“ odhaľujú alebo generujú z „textonov“ a prezentujú sa užívateľovi textu. „Traverzná funkcia“ je potom vlastnosťou počítačového média – schopnosťou vnímať kódový text v dvojitej forme, ako kód aj ako zápis na obrazovke. Podľa Aarsetha kybertext obsahuje „texton“, „skripton“ a „traverznú funkciu“ (Aarseth 1997: 62–65), a práve prítomnosťou týchto zložiek sa ergodická literatúra odlišuje od literatúry neergodickej.

Najznámejšie príklady písania ergodickej tlačenej fiktívnej prózy zahŕňajú prevažne diela postmodernistov. Patria medzi ne napríklad *Nebo, peklo, raj* Julia Cortázara, *Bledý oheň* Vladimira Nabokova, *Chazarský slovník* Milorada Pavića, *Lexikon Roman einer sentimental Reise zum Exporteurtreffen in Druden* Andreasa Okopenka (Schäfer 2006: 38), *Abratzky oder Die kleine Blockhuetten* Kurta Martiho (Schäfer 2006: 44). Nemožno zabudnúť ani na autorov, ktorých diela sú písané vo forme textu na papierových roľkách – *deus ex skatola: entwicklungsroman* Konrada Baldera Schäuffelena (Simanowski 2002: online), alebo ako tzv. *shuffle literature*² (vo voľnom preklade – literatúra, ktorá sa mieša) v podobe nezoradených kapitol v škatuľke – *The Unfortunates* B. S. Johnsona, či ako voľné stránky textu v škatuľke – *Composition No. 1* francúzskeho autora Marca Saportu.

2 Pre viac informácií o príkladoch tzv. „shuffle literature“ pozri článok Husárová-Montfort, *Shuffle Literature and the Hand of Fate*, 2012.

3 Spomenuté romány Cortázara a Pavića možno označovať termínom ergodic-
ká literatúra predovšetkým pre odkazy v textoch. Čitateľ/čitateľka si môže
vybrať z viacerých spôsobov čítania – buď bude sledovať pokyny za fragment-
mi textu (v zmysle prelistovania na určenú stranu), alebo sa rozhodne tieto
inštrukcie ignorovať a k dielu bude pristupovať ako k tradičnému, lineárne
napísanému románu. Možnosť vybrať si z viacerých spôsobov čítania (pristú-
piť k dielu ako k lineárnemu alebo multisekvenčnému) existuje aj v mnohých
hypertextoch. Niektoré umožňujú lineárne čítanie a zároveň prechádzanie cez
hypertextové odkazy, iné napríklad poskytujú rôzne možnosti, ako textom
prechádzať. Ak text ponúka rôzne možnosti sledu, označuje sa ako multisek-
venčný text. Tým pádom forma neponúka jeden spôsob čítania „od začiatku
cez stred po koniec“, ale text sa rozvetvuje. Diela napísané v podobe fragmen-
tov, na ktorých konci sa čitateľ/čitateľka rozhoduje, kam sa ďalej presunie,
formálne pripomínajú žáner „Vyber si vlastné dobrodružstvo“ (*Choose your own
adventure*). Tento žáner zvyčajne dáva čitateľovi/čitateľke možnosť vybrať si
z troch rôznych stránok (na ktorých má čitateľ/čitateľka pokračovať v príbehu)
na základe toho, čo čitateľ/čitateľka chce, aby sa vo fiktívnom svete odohralo.

Román *Nebo, peklo, raj* sa skladá z celkového počtu 155 kapitol, pričom
kapitoly, ktoré rozširujú hlavný naratív, tvoria posledných 99 kapitol. Tieto
texty majú menšiu výpovednú hodnotu ako hlavný text. Dopĺňujú informá-
cie o postavách alebo kúsky deja nezobrazené v hlavnom texte, poskytujú
vyjadrenia spisovateľa Morelliho. Na začiatku knihy sa píše, že knihu je možné
čítať lineárne, od kapitoly 1 po 56, alebo pomocou preskakovania cez odkazy.
Informácie, odkiaľ kam preskakovať, sa čitateľ/čitateľka dozvie z úvodnej
tabuľky, pričom číslo strany je tiež uvedené na konci kapitoly (tabuľka začína
takto: 73–1–2–116–3–84–4–71–5–81...). V tomto románe majú kapitoly od čísla
56 skôr charakter poznámok pod čiarou, z ktorých sa čitateľ/čitateľka dozvie
informáciu navyše, ale naratív sa zásadne neposúva. V prípade, že sa čitateľ/
čitateľka rozhodne posledných 99 kapitol ignorovať, dostane síce trochu
skrátenu a menej kompletnú verziu, ale v zásade sa dielu dá porozumieť aj
bez nich.

Na podstatne inom princípe je založený postmoderný román *Chazarský
slovník* srbského spisovateľa Milorada Pavića. Toto dielo, „slovníkový román“

s presne 100 000 slovami, má skutočne formálnu štruktúru lexikónu – skladá sa zo slovníkových hesiel pojednávajúcich o rôznych (niektorých historicky podložených, niektorých fiktívnych) skutočnostiach, osobách, miestach spojených s kultúrou, históriou, náboženstvom Chazarov. Tieto heslá sú v abecednom poradí v každej z jeho troch kníh. *Chazarský slovník* má byť podľa predhovoru novou, doplnenou verziou pôvodného slovníka *Lexicon Cosri*, ktorý tlačiar Ioannes Daubmannus (alebo nejaký nasledovník v jeho mene) uverejnil v roku 1691, ale z ktorého sa „po dnešné časy zachovali iba zlomky, tak, ako zo spánku zostáva iba piesok v očiach“ (Pavić 2003: 16). Celé dielo sa skladá z troch kníh – Červenej, teda kresťanských prameňov o Chazaroch, Žltej, ktorá predstavuje hebrejské pramene o Chazaroch, a Zelenej – o islamských prameňoch. Tieto tri náboženstvá vo fikcii odkazujú na náboženských zástupcov, ktorí prišli do Chazarskej ríše, aby interpretovali sen o konci Chazarskej ríše vodcu Kaghana. Chazari sa mali konvertovať na jedno z náboženstiev (kresťanstvo, židovstvo, islam) a čitateľ/čitateľka nedostáva jednu definitívnu odpoveď, ale všetky tri možnosti – v každej z farebných kníh inú. Román je možné čítať lineárne – teda heslá v abecednom poradí, prechádzať od Červenej knihy cez Zelenú až k Žltej knihe. Avšak vzhľadom na fakt, že text obsahuje heslá označené svojím špecifickým grafickým symbolom (Davidova hviezda na označenie hesiel, ktoré sa nachádzajú v Žltej knihe, kríž na označenie hesiel v Červenej knihe, polmesiac na označenie hesiel v Zelenej knihe, znak trojuholníka je pre heslá, ktoré sú vo všetkých troch knihách, a znak písmena A pre tie, ktoré sú v Apendixe na konci knihy), čitateľ/čitateľka môže románom prechádzať aj ako hypertextovou sieťou – pri hesle v texte sa môže presunúť k heslu v inej knihe, na ktoré sa odkazuje. Pavić v časti *Spôsob používania slovníka*, píše že *Chazarský slovník* sa dá čítať lineárne, alebo si čitateľ/čitateľka môže náhodne vyberať kúsky textu, ako keď číta slovník, alebo môže prechádzať naprieč knihami cez prepojenia: „Čitateľ teda môže zaobchádzať s touto knihou, ako sám uzná za najlepšie.“ V predhovore sa tiež píše, že čitateľovi/čitateľke sa môže stať, že v tejto knihe zabľúdi:

Vtedy sa bude pohybovať knihou ako lesom od jedného znaku k druhému, orientujúc sa pohľadom na hviezdy, mesiac a kríž. Inokedy ju bude čítať ako trasorítka, ktorá lieta iba vo štvrtok, a potom ju môže predstavovať a prehád-

zovať nesčíselnými spôsobmi ako Rubikovu kocku. Nijaká chronológia sa tu nebude rešpektovať a ani to nie je potrebné. (Pavić 2003: 18)

3 Nielen čítanie *Chazarského slovníka* je založené na výbere odsekov, referencií, strán. Koncept výberu definuje aj verziu knihy – *Chazarský slovník* totiž vyšiel v dvoch verziách, ženskej a mužskej. Autorove vyjadrenie, že muži a ženy čítajú inak, a preto treba dve verzie, sa však zhmotnilo do rozdielu iba jedného paragrafu. V záverečnej poznámke o užitočnosti tohto slovníka Pavić navodzuje situáciu, keď sa čitateľka a čitateľ stretnú so svojimi verziami:

Nech si spolu sadnú ku káve a porovnajú mužský a ženský text svojej knihy. Líšia sa. Keď teda porovnajú krátku, kurzívou vysádzanú vetu posledného listu tohto slovníka v ženskom texte s vetou v mužskom texte, oba texty sa spoja v celok ako *partia domina* a knihu už nebudú potrebovať. (Pavić 2003: 225)

Tento román-lexikón býva vzhľadom na svoju formálnu stránku považovaný za príklad nesequenčného rozprávania (Coover 1988: online) a vnímaný ako proto-hypertext (Olsen 2000: online). *Chazarský slovník* teda nevyznieva ako kniha o chazarskej polemike, ale skôr ako text o tom, ako túto polemiku čítať (Olsen 2000: online), v zmysle uvažovania o tom, akými rôznymi spôsobmi možno tento príbeh čítať, ako aj uvažovania o diverzite prístupov k čítaniu. Postmoderná otázka pozície a funkcie čitateľa/čitateľky však nebola tematizovaná iba v tomto jeho najznámejšom diele. Rôzne spôsoby prístupu k čitateľskej funkcii sú predstreté aj v jeho ďalších románoch: *Krajina maľovaná čajom*, *Vnútná strana vetra*, *Posledná láska v Carihrade*.

Román *Krajina maľovaná čajom* obsahuje pred začiatkom Knihy 2, *Románu pre fanúšikov krížoviek*, dve tajničky, či skôr inštrukcie, akými dvoma rôznymi spôsobmi sa dá kniha čítať, vzhľadom na preferenciu čitateľa/čitateľky. Čiže buď čítať „krížom“, čo znamená nasledovať určené poradie kapitol, alebo čítať „nadol“. „Nadol“ v tomto prípade znamená čítať knihu tak, že čitateľ nebude sledovať poradie kapitol, ale zameria sa na ich témy. Tým pádom bude knihou preskakovať tak, aby si napríklad prečítal kapitoly, ktorých dej sa dá zahrnúť pod tému Razin (kapitoly začínajúce na stranách 105, 198, 283, 327) (Pavić 1990: 101). Čiže aj v tomto prípade ide o čitateľovu/čitateľkinu možnosť voľby spôsobu prechádzania príbehom – buď krížom cez témy a nasledovaním poradia

kapitol v knihe, alebo po témach, a tým pádom preskakovaním určeného poradia kapitol. Na konci knihy je rozlúštenie, pri ktorom sa čitateľ/čitateľka dozvie, že práve on/ona je zodpovedná za „rozlúštenie románu“. Fiktívna postava Vitacha Razin sa do recipienta zamilovala: ak ide o čitateľku, fiktívna postava ostane žiť (čitateľkina ceruzka reprezentuje lyžicu), ak ide o čitateľa, zomiera (čitateľova ceruzka reprezentuje nôž).

V románe *Vnútna strana vetra* má čitateľ/čitateľka k dispozícii dva rôzne príbehy, ktoré sa stretnú v strede knihy. Buď číta z jednej strany knihy (príbeh o Here v 20. storočí), alebo ju otočí a číta iný príbeh (o Leandrovi na začiatku 18. storočia). Kniha *Posledná láska v Carihrade* obsahuje okrem textu aj 22 tarotových kariet (s vysvetlením ich významu a tromi možnosťami, ako ich vykladať). Keďže názvy kapitol sú názvami kariet, čitateľ/čitateľka si po vyložení kariet môže určiť, v akom poradí ich bude čítať.

Americký teoretik a autor hypertextových diel Lance Olsen tvrdí, že rôzne stratégie, ktoré Pavić vnáša do čitateľského procesu (čitateľská participácia, nepredpovedateľné kvantové skoky medzi rozrastajúcimi sa príbehovými líniami, typografická a konfiguračná voľná hra), jasne naznačujú stálu príbuznosť medzi jeho tvorbou a hypertextovou fikciou (Olsen 2000: online). V prípade *Chazarského slovníka* ide o princíp prelinkovania v označených textoch. Tieto „uzly“, miesta v texte, ktoré odkazujú na miesta, kam sa čitateľ/čitateľka má presunúť, fungujú na rovnakom princípe ako „uzly“ v hypertextových dokumentoch. Rozdiel je však v technológii – zatiaľ čo pri digitálnych dielach sa čitateľ/čitateľka presúva klikom na zariadení, v tlačenej románe sa k referencii „prelistuje“. Výber z možností, ako k textovému materiálu pristupovať, taktiež prepája Pavićove fikcie s hypertextovými literárnymi dielami. Pri hypertexte, ako ho definoval Ted Nelson, ide o vzájomne pospájaný, fragmentárny, písaný či obrazový materiál, ktorý možno najvhodnejšie zobrazovať na interaktívnej obrazovke monitora: „(...) mám na mysli nesúsledné písanie – text, ktorý sa vetví a umožňuje čitateľovi/čitateľke výber, ktorý sa najlepšie číta z interaktívnej obrazovky (...) je to rad rozkúskovaných textov spojených linkmi, čo čitateľovi ponúka rozdielne cesty...” (Landow 2006: 2 – 3).

Raine Koskimaa (Koskimaa 2000: online) upozorňuje na to, že Aarseth bol prvým teoretikom, ktorý objasnil rozdiel medzi interaktivitou tradičnej a digitálnej literatúry tým, že interaktivitu kategorizoval do štyroch typov funkcií

čitateľa/užívateľa: interpretačnej, prieskumníckej, konfiguračnej a textonickej³ (Aarseth 1997: 64–65). Podľa Aarsetha má čitateľ/čitateľka tradičného, lineárne usporiadaného literárneho diela interpretačnú funkciu. Prieskumnícka funkcia ako navigácia multilineárnym dielom je spojená s každým druhom ergodickej literatúry, teda aj tej tlačenej aj digitálnej. Konfigurácia podľa jeho definície znamená možnosť čiastočne meniť obsah diela, napríklad pridávať vlastné linky. Funkcia textonická, do ktorej zahŕňa aj programovanie, označuje samotnú participáciu na písaní textu. Podľa teórie kybertextu si multisekvenčné, či podľa Aarsethovej terminológie ergodické diela, či už v tlačenej, alebo digitálnej podobe, vyžadujú popri interpretačnej aj prieskumnícku čitateľskú funkciu. Čitateľ/čitateľka sa teda stáva prieskumníkom v (hyper)textovom priestore, ktorý mu ponúka viaceré smery. Avšak vzhľadom na kybertextovú teóriu nastáva problém, ktorý popisuje Mariusz Pisarski. Je ním práve sústredenosť Aarsethovho prístupu na formálnu stránku diela: „V kybertextovej teórii sú veci jednoduché: pokiaľ v texte nie sú implicitné linky, to znamená, že text linky neobsahuje. V teórii tzv. »dynamickej literatúry« každý text, aj ten najlineárnejší, obsahuje množstvo odkazov.“ (Pisarski 2012: 73) Kristevina teória intertextuality, teda zdôrazňovania vzájomnej previazanosti textov, nezohráva v kybertextovej teórii význam, vzhľadom na vnímanie všetkých textov ako prelinkovaných. Kybertextová teória však poskytla základné pojmy a nástroje, ako zohľadňovať práve materiálne hľadisko pri recepcii digitálnych textov.

(Dnes už) dvojdomé literárne diela

Po predstavení niektorých známych diel, vnímaných ako ergodická literatúra či proto-hypertexty, sa presuňme k takým dielam, ktoré existujú v dvoch verziách – v tlačenej a v digitálnej. Pomocou ich porovnania sa pokúsime zodpovedať otázku, v čom sa líši zážitok z čítania tlačenej literatúry od zážitku z recepcie tej digitálnej. Zároveň sa budeme snažiť o štrukturálne a mediálne predstavenie tých diel, ktoré spadajú do diskurzu tlačenej aj digitálnej literatúry.

3 Slovným základom pojmu „textonický“ je termín „texton“, značiaci „»prudký tok« znakov v texte, ktoré nie sú na obrazovke viditeľné.“ (pozri Suwara 2007: 206)

Existujú viaceré prístupy k remediácii tlačenej literatúry do digitálneho média. Môže ísť o zdigitalizovanie textového materiálu a následné uloženie diela v digitálnom formáte. V tomto prípade sa obsah textu nemení, text je len akoby preklopený do iného formátu a určený pre čítanie na inom médiu. Vzhľadom na čitateľský prístup môže ísť o rozšírenie možností, ktoré má čitateľ/čitateľka pri narábaní s dielom. Nejde pritom o zmeny v obsahu, ale skôr o využívanie technológie v danom zariadení. Digitálny formát v čítačkách často umožňuje priamo sa prekliknúť na niektorú stranu z hlavného obsahu, čitateľ/čitateľka môže konzultovať výrazy so slovníkom, text si vyznačovať alebo doň vpisovať vlastné digitálne poznámky. Nič z tohto však nezodpovedá prieskumníckej funkcii, tieto možnosti pripomínajú skôr stratégie, ktoré majú čitatelia pri práci s tlačeným textom – vkladanie poznámok, podčiarkovanie, hľadanie v slovníku. Tým pádom tu ide o zjednodušenie manipulácie s obsahom podobne, ako sme na to zvyknutí pri vytlačení textu.

Ďalšou možnosťou remediácie textu je tvorba digitálnej (nie zdigitalizovanej) literatúry, keď pôvodný text nadobúda nové možnosti ovládania a možno aj recepcie. Takýchto spracovaní sa dočkalo viacero tlačených diel, pričom škála spôsobov ich využitia sa pohybuje od fragmentácie textu, vloženia linkov cez rozdelenie diela podľa rôznych perspektív až po inter/multimediálne spracovania či interaktívne inštalácie. Keďže v elektronickej literatúre sú apropríacia a inovatívne spracovanie textového obsahu bežným javom (pozri napríklad C. T. Funkhouser 2012: 37–106), na demonštráciu použijem iba vybrané príklady.

Verzia klasického románu *Čudný prípad doktora Jekylla a pána Hyda* Roberta Louisa Stevensona, nazvaná *The Multiple Perspectives of Jekyll & Hyde*, od Caluma Kerra je prepísanou verziou pôvodného diela, ktorá umožňuje prečítať si dielo prostredníctvom štyroch perspektív postáv pôvodného textu – Dr. Jekylla a Mr. Hyda, Uttersona, Dr. Lanyona a Poola. Perspektívy obsahujú aj linky, pomocou ktorých sa čitatelia môžu prekliknúť do inej perspektívy. Iným príkladom nekonvenčného prístupu k remediácii textu z tlačeného média do digitálneho je *The Book of Sand: a Hypertext*, v ktorom nešlo o prepísanie pôvodného textu *Kniha z piesku* (*The Book of Sand*) od Jorge Louis Borgesa, ale o fragmentarizáciu tejto poviedky a zmenu v usporiadaní jej strán. Formálne zmeny tu súvisia s fiktívnym príbehom o magickej knihe, „knihe kníh“, nekonečnej knihe, ktorej stránky sa neustále menia. Interaktívny dizajnér Maximus Clarke

vytvoril v roku 2001 webstránku, ktorá okrem textu obsahuje aj obrázky a animácie. Poviedka je rozdelená do ôsmich častí (reprezentovaných číslami: 999, 1001, 40514, 82499, 71077345, 3141592654, 11111000101, 239 – pričom okrem čísel 999 a 40514 žiadne iné nie sú vo fikcii spomenuté) a úlohou čitateľa/čitateľky je po ich prečítaní určiť správne poradie týchto kusov textu. Ak tak urobí, dostane sa do „siene slávy“ na danom webe. Maximus Clark na úvodnej stránke svojho projektu tvrdí, že „hoci *Kniha z piesku* nie je jednou z jeho najznámejších fikcií, jej centrálna enigma môže byť Borgesovou najpresnejšou metaforou Webu: jeho stránky sa nedajú spočítať, stále sa menia, sú bez začiatku a konca.“ (Clark: online).

Ďalším dielom, známym v diskurze elektronickej literatúry vzhľadom na apropiovanie tlačeného lineárneho textu do multisekvenčnej podoby, je poetický generátor Nicka Montforta a Stephanie Strickland *Sea and Spar Between*, v ktorom sú apropiované básne Emily Dickinson a román *Moby Dick*. Poviedky poľského spisovateľa Bruna Schulza boli Mariuszom Pisarskim a Marcinom Bylakom pretvorené do materiálu, z ktorého vznikol „gamebook“ (fikcia pozostávajúca z paragrafov, na konci ktorých sa čitateľ rozhoduje o pokračovaní príbehu) nazvaný *Bałwochwąt*. Autori prevzali prístupy známe z hypertextových fikcií, klasických textových počítačových hier a internetových chatovacích miestností, pričom čitateľ-hráč tu má svojou interakciou eliminovať nebezpečenstvo, ktoré visí nad mestom. Príkladmi apropiácií čisto básnického textu sú *The Sweet Old Etcetera* autorky Alison Clifford, ktorá multimediálne a kineticky spracovala básne e. e. cummingsa, ktoré v konečnej interakcii vytvárajú vizuálnu textovú „krajinu“, či interaktívna inštalácia *Text Rain* Camille Utterback a Romyho Achituva, v ktorej na ľudí „pršia“ písmená (formujúc verše) básne *Talk, You* od Evana Zimrotha.

Komerčný úspech dotykových zariadení ovplyvnil aj rozšírenosť remediácie tlačenej literatúry. Na tabletoch a smartfónoch je možné dostať sa k obrovskému množstvu diel, ktoré predstavujú nové spracovania kanonických i menej známych diel. Veľmi rozšírené sú interaktívne intermediálne spracovania rozprávok pre deti, najznámejšou je asi aplikácia *Alice for the iPad* (remediácia *Alice v krajine zázrakov*). Inovatívne spracovania príbehov ponúkajú aplikácie ako *Frankenstein* (kde je text doplnený o ilustrácie pripomínajúce dobové zachytenia ľudského tela a po každom fragmente majú čitatelia k dispozícii dva alebo tri názvy, vety alebo otázky, ktoré obsahujú extra informáciu o danom

textovom úseku) či *Composition No. 1* (spracovanie rovnomenného románu od francúzskeho autora Marca Saportu v škatuľke obsahujúcej 150 voľných listov s textom) – túto aplikáciu je možné čítať iba prostredníctvom držania prsta na obrazovke tabletu, lebo inak sa digitálne stránky neustále pretáčajú (aby pripomenuli formát voľných stránok, kde nie je určený sled listov, ideou diela je čítať ho po ich „zamiešaní“).⁴

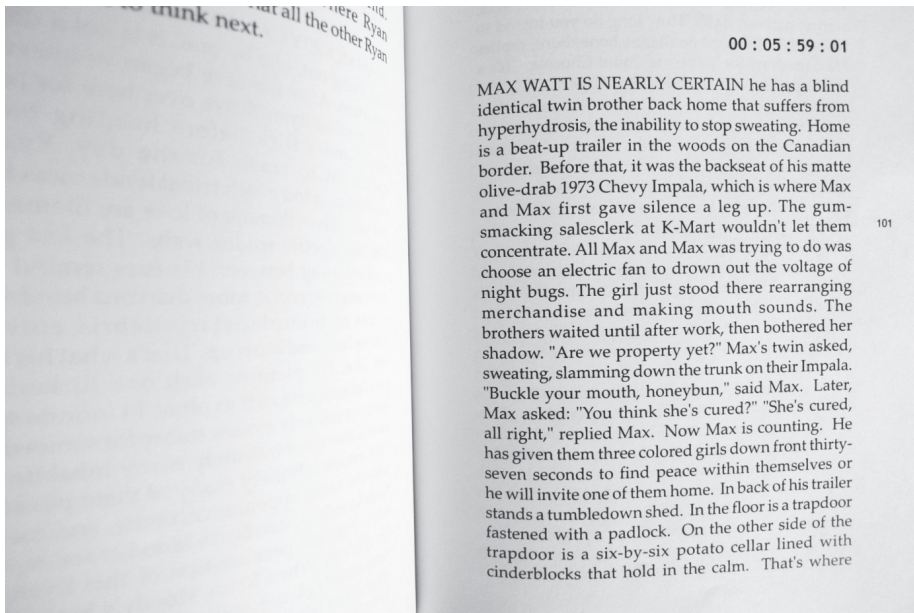
Všetky tieto digitálne literárne diela vznikli ako spracovania lineárneho (s výnimkou *Composition No. 1*) textového obsahu, pričom ich spracovanie nebolo v rukách pôvodného autora textu, ale v rukách tvorcu digitálnej verzie. V nasledujúcej časti sa zameriame na dve fiktívne diela, pri ktorých je za obe verzie spoluzodpovedný priamo autor prvotného konceptu, ktorý teda spolupracoval aj na digitálnej verzii. Oproti situácii, keď sa dielo často už mŕtveho autora použije tak, aby odpovedalo na súčasné trendy postdigitálnej spoločnosti, v nasledujúcej stati predstavíme prístup, keď viaceré verzie diela vznikli relatívne krátko po sebe.

10:01 je postmoderným románom Lanca Olsena, ktorý bol pretvorený do hypertextového projektu s rovnakým názvom – jeho autormi sú Lance Olsen a Tim Guthrie. Pri popise hypertextového diela sa čitateľ/čitateľka dozvie, že Tim Guthrie spracoval Olsenovu fikciu pre digitálne prostredie, a podľa popisu diela tým ukázal, „ako môže písanie prirodzene žiť aj v knihe aj v browseri“.⁵ Zaujímavé je, že obe diela boli vydané v roku 2005. Román je formálne rozdelený podľa kapitol, ktorých názvami sú časové údaje, označujúce minúty a sekundy ostávajúce do začiatku filmu. Dej sa odohráva v kine amerického nákupného centra a postavami sú návštevníci kina. Kniha predstavuje model lineárneho čítania, pri ktorom sa čitateľ/čitateľka dostáva do myšlienok a pocitov jednotlivých návštevníkov kinosály. Označovaný čas teda predstavuje aj koncepčný rámec – v každej kapitole sa dozvedáme len o niektorých postavách. Napriek tomu, že takýto fragmentovaný text by v inom prípade mohol nabádať k multisekvenčnému čítaniu, odrátavanie času a časová súslednosť akoby nútili čitateľa/čitateľku držať sa určeného sledu kapitol. Rámec časovej linearity sleduje sekvenciu strán knihy a podporuje čitateľský zážitok z lineárne plynúceho deja. Oproti tlačenej verzii, hypertextová verzia ponúka viaceré

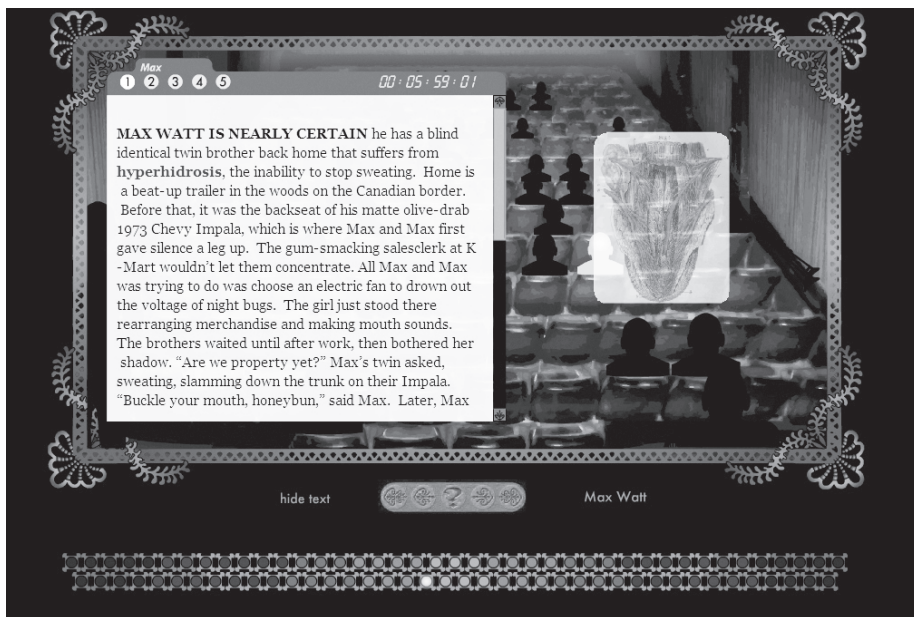
4 Pre viac informácií o literárnych mobilných aplikáciách pozri článok Husárová, Literature on Tablets: Poetics of Touch, 2013.

5 Pozri informáciu o diele: http://collection.eliterature.org/1/works/olsen_guthrie__10_01.html.

možnosti postupu. Čitateľ/čitateľka môže postupovať lineárne – pomocou výberu jednej z 81 bodiek v dolnej sekcii obrazovky –, alebo si z orámovaného vizuálu, reprezentujúceho pohľad zozadu na sediacich divákov v sále, vyberá jednu z postáv. Pri kliknutí na jednu z postáv (všetky majú iba čierne obrysy hláv a ramien) sa zobrazí textová lexia a čas, v ktorom tento úsek deja prebieha.



Kniha 10:01



Webstránka 10:01

Prvá veta väčšinou obsahuje meno postavy, takže postupne sa čitateľ/čitateľka dozvie pár informácií o všetkých návštevníkoch kina. Z vizuálneho hľadiska dielo predostiera okrem farebnej ilustrácie kinosály aj fotky, obrázky, ktoré sa zobrazia pri niektorých lexiách ako súčasť textu o danej postave. K niektorým postavám je priradená aj zvuková stopa – majúca iba funkciu emocionálneho zafarbenia, ktoré reprezentuje spomienky postavy alebo to, čo postava v kine prežíva: dýchanie, zvuková stopa vlaku, hudobný podmaz prezentujúci hudbu v nákupnom centre, zvuk stupňujúceho sa napätia, dážď, pulzovanie krvi. Toto intermediálne hypertextové dielo nefunguje iba ako kópia pôvodného diela. Rozdiel je popri intermediálnej zložke aj v zážitku iného spôsobu prechádzania dielom – cez postavy. Z hľadiska textového obsahu nastali isté zmeny v presune knihy do mediálneho prostredia. Text je obsiahlejší – kniha obsahuje 103 kapitol, pričom webová verzia vynecháva 24 z nich. Posledné dve lexie na webe ponúkajú vizuál pripomínajúci spustenie filmu a informáciu o weboch autorov a vydavateľstva. Čiže na webe sa čitateľ/čitateľka dostane k 81 lexiám, z čoho 79 je verziami textu z knihy. Webová verzia obsahuje aj pár externých linkov, ktoré čitateľa/čitateľku vedú na iné webové stránky. Väčšina textu ostáva v dvoch verziách zachovaná, na niektorých miestach došlo k jemným obmenám alebo k skracovaniu textu. Na pár miestach autori pracujú aj s možnosťami kinetického textu: text sa preskupuje, aby naznačil tzv. poetické magnety (00:03:03:14), alebo sa text zobrazuje postupne (00:04:11:11). Význam diela ani dej sa však žiadnou z týchto obmien zásadne neovplyvnili. Celkový príbeh sa pri zmene spôsobu čítania nezmení – obe diela končia ohňom v sále. Avšak výber prostredníctvom kliknutia na postavy v sále a fakt, že rozprávač je síce heterodiegetický, ale fokalizátorom každej lexie je prináležiaca postava, akoby zdôrazňoval aj priestorovú dimenziu a s tým súvisiacu multisekvenčnosť. Multisekvenčnosť, teda možnosť viacerých sekvencií, sledov textu, je všeobecne v hypertextovej teórii atribútom priestorovej štruktúry, nie čitateľského prechádzania textom. Samotné čítanie je lineárne – čitateľ/čitateľka si v hypertextoch síce vyberá z viacerých možností postupu, ale dokáže vždy reálne čítať iba jeden text. Hoci sa čitateľovi/čitateľke typického hypertextu ponúkajú možnosti v uzloch, väčšinou je možné sledovanie iba jednej cesty z prítomnej rozvetvenej štruktúry. Linearitu ako nevyhnutný princíp čítania hypertextov presadzuje Jay David Bolter, keď tvrdí, že každé čítanie hypertextu „musí byť lineárnym zážitkom, pretože

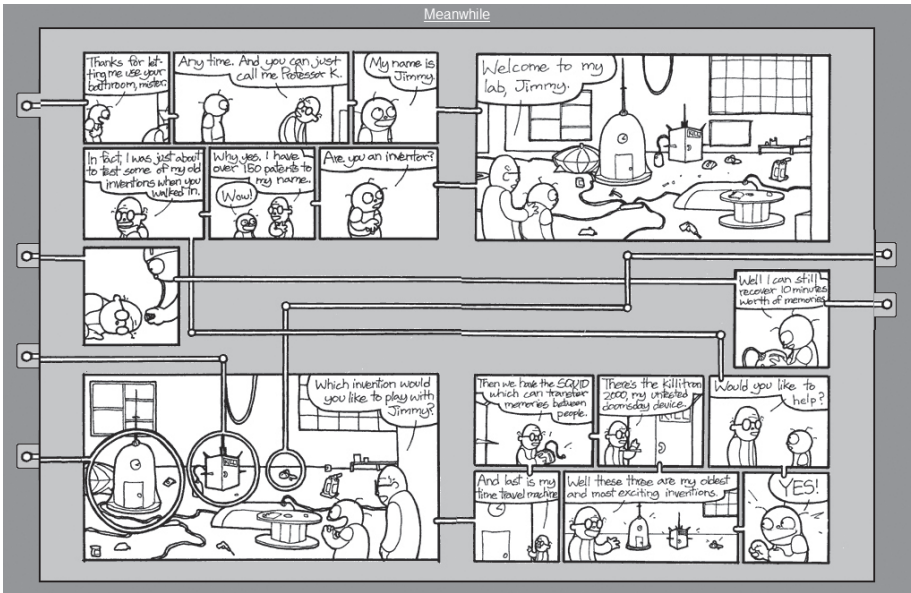
čitateľ/čitateľka sa musí pohybovať z epizódy na epizódu pomocou aktivácie liniek a čítania prezentovaného textu" (Bolter 2001: 128). Avšak fakt, že čítanie je lineárne a hypertextová štruktúra je multilineárna, je dôsledkom toho, že časový sled je lineárny, pričom priestorová štruktúra môže byť multilineárna – z čoho vyplýva aj multisekvenčný charakter jednotlivých lexíí. Čitateľ/čitateľka prechádza cez lexie lineárne (vybrať si v jednom okamihu z dvoch vetiev a vedieť ich naraz prečítať je pre kogníciu človeka v súčasnom stave asi nereálne), multilineárna je hypertextová topológia. Multilinearita a multisekvenčnosť sú aspektmi usporiadania formálnej štruktúry hypertextov, zatiaľ čo linearita a sekvenčnosť fungujú pri čitateľovom spoznávaní diela ako nástroj pre vytvorenie komplexného sémantického prepojenia a organizáciu sujetu. Linearita a sekvenčnosť sú preto atribútmi špecifického prechodu dielom. Len zriedka asi možno pri čítaní hypertextov hovoriť – pre ich dosť krátky a väčšinou sémanticky saturovaný rozsah – o Barthesovom pojme „tméza“, čiže o preskakovaní nudných častí, „trhline, ktorá vznikla z jednoduchého princípu funkčnosti" (Barthes 1994: 126 – 127), teda o (v istých momentoch) ignorovaní sekvencie v prospech toho, aby sa čitateľ/čitateľka čo najrýchlejšie dostal k zaujímavejším pasážam.

V prípade 10:01 sa dá o tméze uvažovať len sotva – fragmenty sú krátke a veľmi dynamické. Dve verzie tohto fiktívneho diela poukazujú na rozdielnosť lineárnej tlačenej a multisekvenčnej digitálnej literatúry. Peter Hunt považuje za zásadný rozdiel medzi tlačenou a hypertextovou formou vo všeobecnosti fakt, že na rozdiel od hypertextu, koniec knihy ostane vždy rovnaký a nezáleží na tom, koľkokrát čitateľ/čitateľka text prečíta (Hunt 2000: 116). Hypertext, vzhľadom na svoju multisekvenčnú podstatu, vie naraz ponúknuť viaceré konce. 10:01, ktorého jeden spôsob ovládania je založený na čítaní prostredníctvom klikania na postavy, pojednáva o vzťahoch, prepojeniach ľudí v kinosále alebo o ich aktuálnom prežívaní. Tieto prepojenia, ktoré bývajú často definované prostredníctvom „mapy" vzťahov, nie sú zdrojmi aktívnych linkov. V diele 10:01 sa vzťahy budujú v mysli čitateľa/čitateľky, ktorý/ktorá si tak vytvára „kognitívnu mapu príbehu." No vzhľadom na fakt, že lexie nie sú určené iba časovou reláciou, ale aj menom fokalizátora, ktorého si vyberáme z interaktívneho obrázku, čitateľ vie, koho perspektívu následne dostane. V tlačenej verzii nie sú lexie svojou príslušnosťou definované dvakrát (z hľadiska času a postavy), tým pádom sa poskytuje len jeden spôsob čítania – lineárneho,

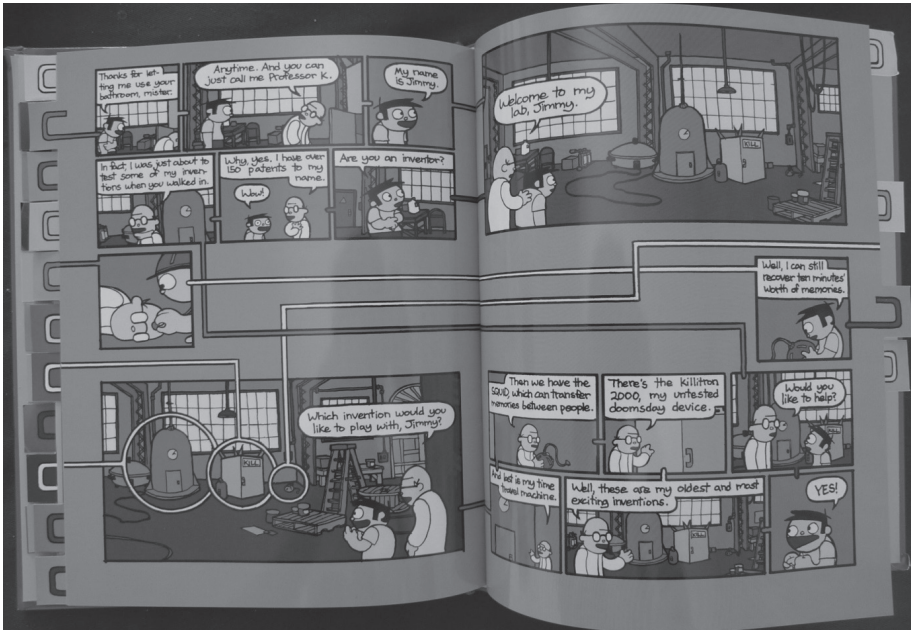
odkazujúceho na časovú os. Digitálna verzia poskytuje multisekvenčné čítanie – čitateľ má k dispozícii výbery hneď na viacerých úrovniach: prvou je čítanie cez časový rámec alebo cez postavy. Spôsob čítania cez časový rámec síce pripomína rovnaký spôsob ako v tlačenej verzii, avšak oproti tlačenej verzii, kde text postupuje lineárne od prvej strany po poslednú, v digitálnej verzii je všetkých 81 kapitol zobrazených ako rovnocenné bodky, vedľa seba v dvoch líniách. Je teda z hľadiska manipulácie veľmi jednoduché vybrať si ktorúkoľvek lexiu. Druhá úroveň výberu znamená výber buď jedného z 81 časových údajov, alebo výber jednej z 37 postáv. 10:01 sa tým prezentuje nielen v súvislosti s „rozšíreným pojmom času“ (ako sa o tlačenej verzii vyjadril Stephen Paul Martin; Martin 2006: online), teda vnímania času ako subjektívnej dimenzie (v zmysle Bergsonovského uvažovania o čase), ale aj ako mozaika ľudských osudov, spomienok, asociácií, mentálnych procesov, tvoriaca obsah časovo-priestorovej dimenzie kinosály v malom americkom meste 10 minút a jednu sekundu pred začatím filmového predstavenia.

Odlišnou formou presunu tlačenej literatúry do digitálneho priestoru je komix *Meanwhile* (Medzitým) od Jazona Shigu. Kniha *Meanwhile* vyšla vo farebnej verzii v roku 2010, potom, ako čakala 10 rokov na svoje vydanie.⁶ Dovtedy Shiga komix šíril v pár ručne vyrobených tlačенých kópiách a na internete v čierno-bielej verzii. V roku 2011 vznikla v spolupráci Shiga a Andrewa Plotkina, autora textových počítačových hier, aj verzia pre iPad a iPhone, dostupná na Apple Store. Komixový príbeh *Meanwhile* existuje v troch rôznych verziách, medzi ktorými nie sú z obsahového hľadiska takmer žiadne rozdiely (podľa slov Plotkina na jeho webstránke, príbehy v knižke a v tabletovej verzii sú „takmer identické, pár panelov bolo aktualizovaných“; Plotkin 2011: online). Najevidentnejším rozdielom medzi knižkou, tabletovou verziou a webovou verziou je farebnosť – zatiaľ čo knižka a aplikácia sú farebné, webová verzia, ktorá vznikla (odhliadnuc od ručne robených tlačенých verzií) prvá, je čierno-biela. Komix *Meanwhile* ponúka vo všetkých troch verziách príbeh o malom chlapcovi – Jimmovi.

6 Pozri Côme 2010: online.

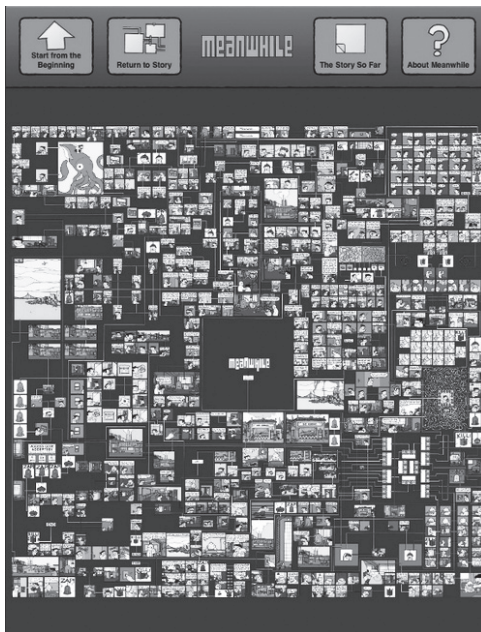
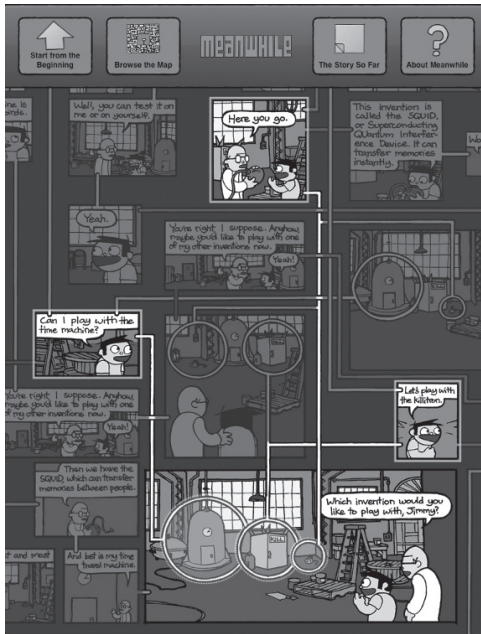


Webstránka Meanwhile



Kniha Meanwhile

3



Verzia Meanwhile pre iPad, iPhone

Na rozdiel od tradičného prechádzania strán od prvej po poslednú, *Meanwhile* poskytuje iný zážitok postupu dielom. Panely komixu ponúkajú rozvetvenia príbehu, pričom čitateľ sa dielom posúva pomocou rozhodnutí o slede situácií, v ktorých sa Jimmy ocitá. Už prvá strana umožňuje výber – dá si Jimmy vanilkovú alebo čokoládovú zmrzlinu? Interakcia v knihe má podobu sledovania čiary reprezentujúcej vybrané rozhodnutie až k okraju knihy, kde farebná čiara prechádza do strany, ktorú má čitateľ/čitateľka otočiť pre sled deja. Podľa obalu knihy, čitateľ/čitateľka sa dokáže dopracovať k 3 856 možnostiam sledu príbehu. Jimmy sa v príbehu dostáva do vedeckého laboratória, kde si môže vybrať z troch prístrojov: prístroj na čítanie mysle, stroj na cestovanie časom alebo Killitron 3 000. Príbeh pracuje s ideami paralelných svetov a ich prepojení, s rôznymi časovými rovinami, s ideou deštrukcie sveta pomocou jedného silného stroja. *Meanwhile* je plný hádaniek, skrytých tajomstiev a enigmatických návodov k vyriešeniu záhad, ktoré môžu fiktívny svet zachrániť alebo zničiť.

Rozdiel medzi tromi verziami nie je v príbehu, ani v možnostiach sledu príbehu, či v prepojeniach medzi panelmi. Zásadná diferenciácia verzií tohto extrémne prelinkovaného komixu je v základných možnostiach médií. Shiga využil ako zásadný práve princíp manipulácie jednotlivých médií – v knižke čitateľ/čitateľka listuje stranami, na webe kliká na interaktívne body, v aplikácii sa dotýka prstami. Vzhľadom na nekonvenčný formát komixu, médium akoby umocňovalo zážitok z príbehu. V tlačenej verzii, čitateľ neobracia list až po prečítaní celej strany, ale už po prečítaní pár políčok, ktoré nútia k výberu, a tým k nalistovaniu ďalšej stránky. Vo webovej verzii sa namiesto listovania kliká na interaktívne „záložky“ na obrysoch digitálnej verzie. Táto verzia silno pripomína knižný vizuál – a to ako vizuálom jednotlivých „dvojstránok“, tak aj „orezaním“ do obdĺžnikového tvaru. Interaktívna aplikácia funguje na inom princípe – na princípe tzv. „nekonečného plátna“ (*infinite canvas*), princípe, ktorý predstavil komixový teoretik Scott McCloud vo svojej knihe *Reinventing Comics*. Princíp „nekonečného plátna“ znamená, že celý komix existuje na jednej digitálnej stránke, respektíve plátne, ktoré môže byť teoreticky nekonečné. V prípade *Meanwhile* to znamená, že celý komix je vyobrazený na jednej stránke/plátne a čitateľ sa cez jednotlivé políčka pohybuje pomocou dotykovej interakcie. Políčka, ktoré sú práve aktívne, sú svetlejšie ako zatemnený zvyšok „komixového plátna“. Políčka, ktoré majú nasledovať,

sú orámované žltou farbou. Podobne ako v iných prípadoch digitálnej literatúry na tablete (*#Carnivast* od Mez Breeze a Andyho Campbella, *Shadows Never Sleep* od Aye Karpińskiej), aj v *Meanwhile* je využitá funkcia priblíženia a vzdialenia (*zoom in, zoom out*), čitateľ sa preto vie zorientovať, kde sa v rámci plátna nachádza. Dotyková verzia ponúka aj možnosť kliknutia na hornú záložku *The Story So Far* (*Doterajší príbeh*), kde sa čitateľovi vyobrazia panely, ktoré prešiel, pričom môže svoje predošlé rozhodnutia zmeniť. Na otázku, čo získava *Meanwhile* z tejto dynamickej, interaktívnej formy na tablete, Andrew Plotkin odpovedá: „Plynulosť. Nebrzdí ťa mechanika otáčania stránok a sledovanie čiary vedúcej na ďalšiu stranu. Môžeš prefrčať prirodzenou rýchlosťou čítania a ľahko sa vrátiť späť, bez nutnosti držať si strany prstami, ako to je pri knihách žánru *Vyber si vlastné dobrodružstvo*.” (Plotkin 2011: online)

Na rozdiel od digitálnej verzie románu *10:01*, komix *Meanwhile* nie je obohatený o ďalšie médiá. Zachoval sa štýl animácie, obsah panelov a ich počet. Dotyková verzia predstavuje oproti predošlým verziám iné vizuálne rozvrhnutie diela, ktoré však vyplýva z usporiadania komixu ako „plátna”. Táto verzia sa navyše silno opiera o pôvodnú Shigovu mapu komixu, na základe ktorej celý komix vytvoril. Rôzne verzie sú hlavne verziami „čitateľskej mechaniky”: otáčanie stránok verzus klikanie verzus dotyk interfejsu. Ak by sa pri *10:01* dal na rozdiel od jeho tlačenej verzie uplatniť koncept „multisenzorického čítania” proponovaný Maribeth Back, pri *Meanwhile* nemožno uvažovať o rozšírení senzorických stimulácií v rôznych verziách. Jasonovi Shigovi nejde o využitie diverznej mediálnej škály, ktorú by daná verzia mohla poňať, ale skôr čisto o „preklopenie” diela do týchto verzií bez prinášania ďalšie vrstvy. *Meanwhile* tým pádom presne dokladuje rozdielnosť čitateľskej mechaniky na troch platformách, avšak čítanie komixu, v zmysle prechádzania očami vizuálno-textovým obsahom a hľadania významu/súvislostí, sa v rôznych verziách nemení. Možno to má za následok práve fakt, že tento komiks bol už vo svojej pôvodnej verzii multisekvenčný a Jason Shiga invenčne pracoval s priestorom stránky (čo je v zásade atribútom aj komixového žánru). Je samozrejmé, že podstata týchto troch verzií je odlišná, v závislosti od ich matérie: knižka je tlačená na papieri, „nositeľmi” webovej verzie a dotykovej aplikácie sú dva rôzne kódy a ich algoritmy. No vzhľadom na to, že všetky tri platformy sú vlastne len formálnymi obmenami toho istého diela bez zásadných zmien (až na to, že čierno-biela verzia na webe neposkytuje taký vizuálne zaujímavý

zážitok ako farebné verzie), prieskumnícka funkcia čitateľa, estetická aj poetická funkcia diela ostávajú nemenné.

Záver

Široká škála diel ergodického charakteru písaná v minulosti naznačuje, že vo fragmentárnom, multisekvenčnom, multilineárnom charaktere elektronického hypertextu sa zrkadlí tradícia tlačenej literatúry. Počítačové médium však umožnilo prepojiť jednotlivé fragmenty spôsobom, ktorý sa v médiu tlači nevyskytuje – pomocou elektronického prepojenia vo forme linkov na interfejs digitálneho média. Mechanizmus konštrukcie linkov, ktorý spôsobuje, že po „kliknutí“ sa čitateľ dostane na ďalší fragment, robí „netriviálne úsilie“ (Aarseth 1997: 1), oproti listovaniu v tlačenej dokumente, trochu jednoduchším, automatickejším. Nevyhnutnosť listovania v knihách, typická pre lexikónový typ literatúry, sa anuluje. Čitateľ hypertextu len ojedinele (napríklad pri čítaní hypertextových verzií Queneauovho sonetu *Cent mille milliards de poèmes*) vytvára kombinácie a permutácie, ktoré by pripomínali niektoré diela prevažne z barokovej a avantgardnej literatúry. Lexie hypertextových diel sa väčšinou neradia tak voľne, ako je to v prípade listov Saportovho *Composition No 1.*, roliek Schüffelenovho *deus ex scatola* alebo Johnsonových kapitol v *The Unfortunates*. Hypertextové diela, aj napriek svojej oprávnenej povesti literatúry náročnej na čítanie (Landow hovorí o „problematickom koncepte dezorientácie“), poskytujú v porovnaní s mnohými tlačenými ergodickými textami ľahší prechod dielom, a to najmä z dôvodov previazanosti jednotlivých fragmentov a nekomplikovaného prechádzania medzi textovými časťami prostredníctvom hypertextových odkazov. Technológia počítačového média na jednej strane uľahčila čitateľovu manipuláciu s dielom (v prípade, že čitateľ je oboznámený so všeobecným princípom navigácie pri hypertextoch či na tabletoch a pozná, alebo sa vie zorientovať v dizajne konkrétneho digitálneho diela) a na druhej

7 Podľa Landowa, koncept dezorientácie definoval Jeffrey Conklin, podľa ktorého užívateľ vo veľkom komplexe informácií v hypertextovom systéme musí vedieť, kde sa v sieti nachádza a ako sa dostať na chcené miesto. Podľa Landowa je koncept dezorientácie spôsobený nedostatkom skúseností s hypertextovými systémami, objavuje sa v špecifických prípadoch, môže sa objaviť aj pri čítaní tlačeného textu, keď je text pre čitateľa náročný alebo keď je nekvalitne dizajnovaný a nemusí byť nevyhnutne negatívnou skúsenosťou (Landow 2006: 150 – 151).

strane si uchovala hravú povahu – „ochrannú známku“ ergodickej literatúry.

V tejto štúdii sme sa pokúsili bližšie predstaviť niektoré diela experimentálnej literatúry, ktoré bývajú na základe svojej formálnej stránky usúvzťažňované s digitálnou literatúrou a označované ako proto-hypertexty alebo ako ergodická literatúra (Aarseth). Romány využívajúce odkazy vo forme čísel referenčných strán (*Nebo, peklo, raj*) alebo formát slovníkových hesiel (*Chazarský slovník*) bývajú vnímané ako priami predchodcovia hypertextových diel. V tejto štúdii sme sa zamerali aj na tie diela, ktoré existujú v dvoch verziách – tlačenej a digitálnej, pričom obe verzie vznikli krátko po sebe a spoluautorom oboch je autor textu, ktorý spolupracoval s programátorom. Dielo *10:01* ponúka rôzne funkcie čitateľa – tlačaná verzia ponúka funkciu interpretačnú, zatiaľ čo digitálna verzia aj funkciu interpretačnú a prieskumnícku. Autori *10:01* toto dielo podstatne zmenili pri presune z tlačenej do digitálnej verzie – umožnili viaceré spôsoby čítania, dodali vizuálny a zvukový rozmer, sémanticky zhodnotili vizuálny priestor, ktorý digitálna verzia pretvára z mentálnej predstavy, ktorú čitateľ získava pri čítaní textu. Otázkou však je, aký vyvstáva rozdiel medzi tlačnými a digitálnymi dielami v prípade, že obe využívajú princípy typické pre elektronickú literatúru, ako fragmenty textu, linky, rôzne vetvenia textu. V tomto prípade sa už nedá uvažovať o rozdielnych funkciách čitateľov, v oboch prípadoch ide o prieskumnícku funkciu. Otázkou rozdielov sme sa pokúsili zodpovedať prostredníctvom analýz verzií komixu *Meanwhile*. *Meanwhile* existuje v troch verziách: v tlačenej, webovej a ako dotyková aplikácia. *Meanwhile*, komix, ktorý už vzhľadom na svoj žáner zhodnocuje priestorovú dimenziu aj v tlačenej podobe, sa vo svojich ďalších verziách takmer vôbec nemení, podstatne sa mení iba čitateľská „mechanika“.

Rozdielna situácia nastala v prípadoch, keď bola tlačaná lineárna poézia či próza apropriovaná, kombinovaná, (inter)mediálne a interaktívne spracovávaná autormi elektronickej literatúry – a to už nielen v podobe hypertextu, ale medzi iným aj ako interaktívna kinetická vizuálna báseň (*The Sweet Old Etcetera*), gamebook (*Batwochwał*), poetický generátor (*Sea and Spar Between*), interaktívna inštalácia (*Text Rain*) či dotyková aplikácia (*Alice for the iPad*).

Viacerí teoretici upozorňujú na fakt, že pri čítaní digitálnej literatúry treba mať na zreteli, že ide o dielo, ktoré neexistuje iba na interfejs. To, čo sa na interfejs zobrazí, je reprezentáciou príslušného kódu. Čítanie digitálnej literatúry si tak vyžaduje aj vnímanie dát (textu, zvuku, obrazu) a procesu

(výpočtov, algoritmov) (Wardrip-Fruin 2010: 29 – 58). Na čítanie kódu ako nutnosti pre porozumenie digitálnej literatúre upozorňuje aj Mark Marino vo svojom prístupe nazvanom „critical code studies” (Marino 2006: online). Hoci sa obsah diela *Meanwhile* vo svojich rôznych verziách nemení a čitateľ verzie číta „z povrchu” svojho média rovnakým sledom, vedomie toho, že výslednej podobe na obrazovke predchádzajú iné procesy, má pre poučených čitateľov digitálnej literatúry za následok, že si uvedomujú špecifiká rôznych verzií (čo pravdepodobne nepriamo ovplyvňuje aj ich čítanie). Otázkou ostáva, ako vníma rôzne verzie človek, ktorý si nie je vedomý kódových procesov. Na druhej strane je tiež otázne, ako budú tieto verzie vnímať deti, o ktorých hovoríme ako o „digital natives”, lebo sa s digitálnymi technológiami stretávajú od skorého veku. Pri recepcii digitálnej literatúry sa uvažuje o tzv. „nielen-čítaní”, aktivite „založenej na hybridizácii rôznych mentálnych, taktilných, motorických, vizuálnych a telesných úkonov” (Strehovec 2012: 32). Je možné, že rovnako, ako je pre generáciu ľudí, ktorí vyrástli s tlačnými textami, ťažké čítať text inak, aj keď je vytvorený v inom ako tlačnom médiu, tak pre generáciu „digital natives” bude možno ich skúsenosť s digitálnym textom ovplyvňovať ich prístup k tlačenej knihe.

Literatúra

Aarseth E. J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The John Hopkins University Press, 1997.

Atomic Antelope, *Alice for the iPad*, 2010 [cit. 2014-09-11] <https://itunes.apple.com/us/app/alice-for-the-ipad/id354537426?mt=8>.

Barthes R., *Potešenie z textu* [In:] *Rozkoš z textu*, Prel. A. Blahová a M. Minárik, Bratislava, Slovenský spisovateľ, 1994.

Barthes R., *S/Z*, Praha, Garamond, 2007.

Back M., *The Reading Senses* [In:] *Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovation in Digital Domains*, Ed. G. Liestøl, A. Morrison, T. Rasmussen, Cambridge, MA: The MIT Press, 2003, s. 157 – 182.

Bolter J. D.: *Writing Space: The Computer, Hypertext and the Remediation of Print*, 2nd ed. Mahwah, NJ, Lawrence Erlbaum, 2001.

Clark M., *The Book of Sand: a Hypertext* [cit. 2013-10-20] <http://bookofsand.net/hypertext/>.

Clifford A., *The Sweet Old Etcetera*, 2006 [cit. 2014-10-11] http://collection.eliterature.org/2/works/clifford_the_sweet_old_etcetera.html.

Coover R., He Thinks The Way We Dream: Review in *The New York Times*, November 20, 1988 [cit. 2014-01-09] <http://www.nytimes.com/books/98/12/06/specials/pavic-khazars.html>.

Côme M., *Meanwhile by Jason Shiga*, 2010 [cit. 2013-10-30] <http://www.du9.org/en/chronique/meanwhile1261/>.

Cortázar J., *Nebe, peklo, ráj*, prel. Vladimír Medek, Praha, Mladá fronta, 2001.

Cramer F., *Combinatory Poetry and Literature in the Internet*, 2000 [cit. 2014-10-04] http://www.dvara.net/hk/combinatory_poetry.pdf.

Cramer F., *Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination*. Rotterdam, Piet Zwart Institute, 2005.

Hunt P., *Futures for Children's Literature: Evolution or radical break?* [In:]

"Cambridge Journal of Education" 2000, 30, s. 111 – 119.

Husárová Z., *Literature on Tablets: Poetics of Touch* [In:] "Studies in Foreign Language Education" 2013, No.1, Nümbrecht, Germany: Kirsch-Verlag, s. 81 – 122.

Husárová Z., Montfort N., *Shuffle Literature and the Hand of Fate* [In:] "Electronic Book Review", 2012, August [cit. 2013-10-30] <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/shuffled>.

Johnson B. S., *The Unfortunates*, London, Panther, 1969.

Kerr C., *The Multiple Perspectives of Jekyll & Hyde*, 2004 [cit. 2013-10-25] <http://www.calumkerr.co.uk/jekyll/>.

Koskimaa R., *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond*, 2000, [cit. 2008-09-09] <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>.

Landow G.P., *Hypertext 3.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore: The John Hopkins University Press, 2006.

Marino M., *Critical Code Studies*, 2006 [cit. 2013-11-27] <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology>.

Martin S. P., *Already Too Many Stories in the World*, 2006 [cit. 2013-10-30] <http://www.electronicbookreview.com/thread/endconstruction/cinematic>.

McCloud S., *Reinventing Comics*, New York, William Morrow Paperbacks, 2000.

Montfort N., Strickland S., *Sea and Spar Between*, 2010 [cit. 2014-10-11] <http://blogs.saic.edu/dearnavigator/winter2010/nick-montfort-stephanie-strickland-sea-and-spar-between/>.

Morris D., *Frankenstein*, inkle, 2012 [cit. 2014-09-11] <https://itunes.apple.com/app/frankenstein-for-ipad-iphone/id516047066>.

Olsen L., *Architecture of Possibility: Reading Milorad Pavić Reading*, 2000 [cit. 2013-10-27] <http://www.lanceolsen.com/pavic.html>.

Olsen L., *10:01*, Baltimore, Chiasmus Press, 2005.

Olsen L., Guthrie T., *10:01*, 2005 [cit. 2013-10-25] http://collection.eliterature.org/1/works/olsen_guthrie__10_01.html.

Pavić M., *Chazarský slovník*. Prel. J. Samcová, Bratislava, Slovart, 2003.

Pavić, M., *Landscape Painted with Tea*. Trans. Ch. Pribičević-Zorić, New York: Alfred A. Knopf, 1990.

Pisarski M., *Kybertext je viac než „kyber“* [In:] *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Ed. B. Suwara, Z. Husárová, Bratislava, Ústav svetovej literatúry, SAP, 2012, s. 61–74.

Pisarski M., Bylak M., *Bałwochwał*, 2013 [cit. 2014-10-11] <http://www.ha.art.pl/schulz/start.html>.

Plotkin A., *The part where I tell you about Meanwhile*, 2011 [cit. 2013-10-26] <http://gameshelf.jmac.org/2011/10/the-part-where-i-tell-you-about-meanwhile/>.

Queneau R., *Cent mille milliards de poèmes*, Paris, Gallimard, 1961.

Saporta M., *Composition No 1*, Paris, Editions du Seuil, 1962.

- Saporta M., *Composition No 1*, Visual Editions, 2011 [cit. 2013-10-26] <http://www.visual-editions.com/our-books/composition-no-1>.
- Schäfer J., *Literary Machines Made in Germany: German Proto-Cybertexts from the Baroque Era to the Present* [In:] *Cybertext Database* Ed. M. Eskelinen, R. Koskimaa, Jyväskylä, University of Jyväskylä, 2006 [cit. 2008-10-24] <http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/77.pdf>.
- Shiga J., *Meanwhile*, New York, Harry N. Abrams, 2010.
- Shiga J., *Meanwhile*, 2001 [cit. 2013-10-20] <http://www.shigabooks.com/interactive/meanwhile/01.html>.
- Shiga J., Plotkin A., *Meanwhile*, 2012 [cit. 2013-10-21] <https://itunes.apple.com/us/app/meanwhile-for-ios/id458451517>.
- Simanowski R., *Hypertext. Merkmale, Forschung, Poetik*, 2002 [cit. 2009-05-30]. <http://www.dichtung-digital.de/2002/07-31-Simanowski.htm>.
- Strehovec J., *Digitálny literárny text v ríši nových médií: Text ako jazda* [In:] *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Ed. B. Suwara, Z. Husárová, Bratislava, Ústav svetovej literatúry SAV a SAP, 2012, s. 25 – 44.
- Suwara B., *Globalizácie/antiglobalizácie a preklad (aj kybertextov)* [In:] *Preklad a kultúra* 2. Ed. E. Gromová, D. Mügllová, Nitra, Univerzita Konštantína Filozofa, 2007, s. 198 – 210.
- Wardrip-Fruin N., *Five Elements of Digital Literature*. [In:] *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*. Ed. R. Simanowski, J. Schäfer, P. Gendolla, Bielefeld, transcript Verlag, 2010, s. 29 – 58.
- Utterback C., Achituv R., *Text Rain*, 1999 [cit. 2014-10-11] <http://camilleutterback.com/projects/text-rain/>.

**Recepce
internetu
v
českých
literárních
časopisech**

**Karel
Piorecký**
Ústav
pro
českou
literaturu
AV ČR

Česká literární kultura byla a je velmi obezřetná vůči možnostem, výzvám a komunikačním principům internetu. Na základě studia recepce internetu v českých literárních periodikách se pokusím modelovat horizont očekávání (srov. Jaus 2001), s nímž se literatura na českém internetu střetávala od druhé poloviny 90. let 20. století do sklonku nultých let století jednadvacátého. Ideály, vize, plány i obavy obsažené v recepčních textech totiž realitně plasticky evokují dobovou atmosféru a při konfrontaci s konkrétními realizacemi literární projektů na internetu umožňují lépe posoudit okolnosti a příčiny neúspěchu české digitální literatury i relativně silnou pozici otevřených publikačních platform určených pro amatérskou tvorbu v kolektivním povědomí o literatuře na internetu.

Neznámý internet jako antikrist i mesiáš

4 Zcela mimo dosah chápání většiny z nás vzniká zcela nový svět kultury internetu, počítačových her a virtuální reality. Děsíme se takového světa, pokládáme jej za pseudokulturu, a nebo rovnou za projevy přicházejícího, dobro a zlo, skutečnost s podvodem směřujícího Antikrista. Možná, že je to pravda. Ale jak to můžeme vědět s jistotou, když o tom novém světě nic nevíme? (Putina 1996: 12)

Těmi to slovy se obrátil 28. září 1996 literární kritik a historik Martin C. Putna k českým básníkům, kteří se sešli na hradě Bítově, aby se zamýšleli nad tématem „Slovo na konci milénia“. Tato část jeho proslovu dobře postihuje tušení přicházející mediální změny, jejíž kontury jsou ovšem nejasné. Není proto divu, že pro české literáty, akutně trpící pocitem společenské marginality a mediálního nezájmu, znamenal neznámý technologický nástroj spíše další obavy, než naději na pozitivní změnu. Důvodem obav byla ovšem především neznalost – strach z neznámého.

Zanedlouho se začaly v literárních periodikách objevovat články informující o existenci internetu a jeho možné relevanci pro literární svět. Prvním monotematickým textem zveřejněným v českém literárním periodiku a informujícím o internetu jakožto novém médiu, které by mohlo znamenat i cosi pro literární komunikaci, byl krátký článek Miroslav Klivara *Nové médium a literatura*. Pozoruhodné je, že nevyšel v některém z vůdčích literární časopisů ani nevzešel od některého z mladých progresivních literátů. V listopadu 1996 ho otiskl „Obrys-Kmen“, který vycházel jako měsíční příloha komunistického deníku „Haló noviny“. Jeho autor Miroslav Klivar se před Listopadem pohyboval v oficiálních uměleckých a vědeckých strukturách (přednášel marxismus-leninismus na AVU, byl stážistou na ÚV KSČ), ve své činnosti výtvarné, literární i odborné akcentoval přesahy umění do oblasti techniky a vědy i do oblasti elektronických médií (je např. též autorem studie *Estetika televize*). Po Listopadu se stal několikrát předmětem veřejných polemik, v nichž byl probírán rozpor mezi jeho normalizačním působením (je rovněž evidován jako agent STB) a aktivitami v době polistopadové (prezident Evropského klubu Franz Kafka Praha, prezident Masarykovy akademie umění, představený Mezinárodního rytířského řádu Konstantina Velikého a. d.).

Samotný článek věcně a poměrně přesně popisuje základní principy fungování internetu. Relevanci nového média pro literární kulturu shledává Klivar v možnosti zintezivnění a internacionalizaci komunikace mezi spisovateli a literárními vědci, k čemuž mají sloužit internetové konference: „Internet tedy umožňuje vytvořit vskutku globální celosvětovou komunikaci v oblasti umělecké literatury a literární vědy ve velice rychlých časových dimenzích a komunikovat s kýmkoli formou dialogu s umělci a literárními teoretiky a vědci kdekoli na světě.“ (Klivar 1996: 2) v kontextu komunistických noviny toto vyzdvihování dostupnosti globální komunikace pro každého působí jako reminiscence na doby hlásící se k socialistickému internacionalismu. Skutečnost, že jako první literární periodikum o internetu informoval „Obrys-Kmen“, tedy časopis v soudobém kontextu zaujímající zcela marginální roli a zároveň časopis ideově ve své době (vůči protransformačnímu liberalismu) extrémně konzervativní, je paradoxní ale zároveň logická. Za nedlouho se totiž má internet stát jednou z cest, po kterých se někdejší představitelé normalizace budou snažit vrátit do veřejné literární komunikace (v roce 2002 bylo na internetu obnoveno vydávání časopisu „Divoké víno“; od roku 2001 vydával „Obrys-Kmen“ na síti beletristickou přílohu „Dlaň“). A snad i proto právě oni tak brzy vytuší, že internet, radikálně demokratizující přístup k veřejnému diskurzu, jim může dát novu příležitost (kterou v tištěných médiích nachází jen velmi obtížně).

29. května 1997 se v pražském Centru Franze Kafky konala konference Literatura a masmédiá. Miroslav Klivar na ní vystopil s příspěvkem „Literatura v Internetu“, který následně otiskl bulletin Obce spisovatelů „Dokořán“ (3/1997). Všimněme si už předložkové vazby v názvu příspěvku. Nikoli dnes běžné „na Internetu“, ale „v Internetu“. Klivar tedy použil předložku, která se běžně užívala při referování o publikaci v elektronických médiích (v televizi, v rozhlasu) i v médiích tištěných (v knize, v časopise). Nové digitální médium sice dávalo na odiv svou specifičnost, avšak bylo recipováno stávajícími způsoby kognitivními a jazykovými. (K článku je připojen ještě dovětek Jana Čulíka, kde už je použita vazba „na Internetu“). Klivar nepřinesl ve svém článku oproti článku předchozímu nic významně nového, akcent ovšem položil za výčet konkrétních webových stránek s úplnými linky, jejichž obsah se týká české literatury (umístění Máchova Máje na internet, stránka o Bohumilu Hrabalovi, web nakladatelství Votobia či Klubu Julesa Verna ad.). Svou hodnotovou

pozici vůči Internetu v závěru článku ovšem ještě zpřesnil a posílil: „Dále se v Internetu překonává distance psychologická, osobnostní rozdíly mezi autory, literárními vědci a kritiky, protože interakce je bezprostřední, bez bariér společenského styku a je umožněna rychlá výměna rolí mezi komunikujícími lidmi.“ (Klivar 1997a: 38) Byť Klivar tuto výpověď formuloval jako konstatování, šlo spíše o jeho vizi evidentně nepodpořenou širší zkušeností. Byť je zcela logické, že ho fascinovala teoretická možnost vstoupit do diskuse s kýmkoli z literárního světa – tedy i s těmi literáty, kteří patřili do generačně či ideově odlišných sociálních okruhů. Čistě iluzorní je ovšem představa bezprostřednosti komunikace – ta je evidentně míněna nikoli technicky, ale institucionálně, Klivar de facto chválí internet za to, že vyřazuje z literární komunikace redakce či jiné institucionalizované segmenty, které by mohly některým upřít příležitost vstoupit do veřejné diskuse.

Roku 1997 završil Miroslav Klivar svoji osvětovou činnost vydáním tenké brožurky nazvané *Internet – nové médium literatury*, v níž zopakoval základní technické principy fungování internetu a doplnil svůj výklad širší sadou příkladů internetových služeb, které dle jeho názoru mohou být relevantní pro literaturu a její tvůrce – jednalo se však především o službu elektronické pošty a elektronické konference, tedy o služby bez jakékoli literární specifičnosti. Nadále mu připadala jako klíčová geografická neomezenost a také rychlost nových prostředků komunikace. Ovšem ani okrajovou zmínkou není uvedena možnost využít internet k literární tvorbě či ke zveřejnění literárního textu.

Internet jako virtuální knihovna a první polemika nad jeho „zbytečností“

Zanedlouho po Klivarovi a „Obrysu-Kmeni“ tematizoval vztah internetu a literatury časopis „Tvar“, když v únoru 1997 na titulní straně otiskl článek básníka Norberta Holuba nazvaný *Liternet*. Rovněž on nabídl jistou propedeutiku k užívání nového, neznámého a také trochu obávaného média, vyzdvihl možnosti, které síť otevírá pro získávání informací o literatuře, a pozastavil se nad apatičností české literární kultury vůči těmto možnostem:

Že literatura je ghetto, jsem věděl, ale že to české ghetto je do sebe tak zahleděné, jsem přece jenom netušil. V konfrontaci asi s největší antisegregačním produktem tohoto století, s internetem, se projevila v roce 1996 jako výrazný

ignorant. V klasických literárních periodikách padlo na adresu internetu jen několik vedlejších poznámek, povětšinou o méně zasvěcených, o to více odsuzujících. Utrousí-li někdo povýšeneckou větičku o internetové pakultuře, je to stejně pakoidní výrok, jako by razil termín katolická pakultura.

(Holub 1997: 1)

Tato Holubova slova dobře evokují dobovou atmosféru v české literární kultuře, které dominovala ostrážitost, nechuť a přehlíživé ignorování nového média. Za pozornost rovněž stojí, že i Norbert Holub, který si na rozdíl od Miroslava Klivara na nedostatek publikačních příležitostí nemohl stěžovat, vyzdvihoval „antisegetační“ charakter internetu, tedy teoretickou rovnost publikačních příležitostí pro všechny, možno říci demokratizaci literárního diskursu, k níž internet jednoznačně směřoval. Je si ovšem vědom i limitů a rizik, která s sebou neomezená publikační možnost přináší: „kdokoli zde může publikovat svoje básně, bez ohledu na to, jak jsou špatné. A to se bohužel netýká jenom poezie, ale čehokoliv.“ (Holub 1997: 4) V závěru svého článku odmítl stavět literaturu do opozice vůči internetu a vyzval k překonání strachu k tohoto média: „Literatura je ghetto, ohraničené nejen myšlenkově, ale hlavně jazykově. Internet je pak dobře propojenou soustavou ghett, mezi nimiž člověk může těkavě procházet, anebo si pečlivě zabydlovat to svoje ghetíčko. Přiznejme si už konečně, že také literatura je virtuální realita, a přestaňme se jí už bát.“ (Holub 1997: 4)

Norbert Holub napsal svůj článek ostrým perem a není divu, že se brzy dočkal emotivních reakcí. Mladý literární kritik Petr Cekota Holubovu stať příkře odmítl v článku *Zbytečný internet*, když internetu přiznal možnost pozitivního přínosu pouze jako „terapeutického prostředku pro některé frustrované literáty.“ (Cekota 1997: 9) Pozitivně naopak zareagoval žijící klasik české poezie Miroslav Holub: „Zcela souhlasím s hodnocením internetu a jeho úlohy; budoucnost virtuální reality zvané poezie zajisté není garantována jen našimi sličnými a více či méně neprodejnými knížtičkami.“ (Holub M. 1997: 2)

Na diskutovaný článek *Liternet* navázal Norbert Holub svým vystoupením na bítovském setkání básníku v roce 1998 nazvaném *The Pure Czech Cottage in the Global Village aneb česká chýše ve světové vesnici*. Vyzdvihl význam internetu pro mezilidskou komunikaci (rychlost a efektivita v komunikaci komunit sdílejících společný zájem), ale zejména si položil otázku „jak jsou v síti, ne

sice zrovna viery pravé, ale lepšího a rychlejšího dorozumění, zastoupení čeští poetové majores? – tedy autoři, jejichž význam je neoddiskutovatelný a jež má smysl překládat do nějakého jiného jazyka" (Holub N. 1998: 10). Sestavil proto výčet kanonických autorů, k jejichž jménům internetový vyhledávač je schopen přiřadit určitý počet odkazů. Holub de facto vycházel z představy internetu jako virtuální knihovny či antologie, v níž by naši největší básníci neměli chybět. A rozhořčil se hned potom, co zjistil, že tam relevantní zastoupení nemají. Holubova kritika internetu je založena nikoli na logice digitálního média, ale na logice knižní kultury, pro kterou jsou konstitutivními aspekty reprezentativnost, výběr a snaha obsadit omezenou publikační plochu.

Neoavantgardní vize

Petra Odilla Stradického ze Strdic

Na témže bitovském setkání básníků ovšem promluvil i Petr Odillo Stradický ze Strdic (vl. jménem Petr Stančík), který ve své *Přednášce s mnoha názvy* vyzval k překonání zmíněné knižní logiky a k přijetí internetu jako výzvy k avantgardnímu hledání nových podob literatury. Petr Odillo Stradický ze Strdic – se zřetelnou dávkou ironie a nadsázky – vyšel z premisy, že poezie už nikoho nezajímá, resp. už neexistuje, eventuelně existuje jen pro naivky a blázny. „Je třeba nalézt nové krajiny“, vyzýval tehdy Stradický, a zmíněnou novou krajinu viděl v internetu jakožto médiu, které mění a bude měnit každodenní život i vnímání světa jako takového.

Pokud (dosud ještě poměrně) panenské území kyberprostoru neobsadíme, nekolonizujeme my, básníci, pak nepřestane být poetické. Ale poetičtí přestane být my. (...) Budeme se možná ještě několik generací utěšovat vzájemným tištěním svých veršů v literárních časopisech, které budeme číst zase jen my. A až všichni básníci vymřou, poesie nezmizí, jen se bude nazývat jinak – třeba hacking nebo webmasterství. (Stradický ze Strdic 1999c: 68)

Zároveň ale varoval před povrchním přístupem k literární komunikaci zprostředkovávané internetem:

Osídlit Internet ovšem neznamená tam jen psát, vydávat na webu literární časopisy – to všechno se již děje. Je to však až běda povrchní (...). Osídlit Internet znamená, že do něj pokorně vyrazíme jako elektroničtí minnesengři, že budeme jeho nový, virtuální svět stvářet, hníst, určovat jeho zákony i pravidla a že jej nakonec učiníme nekonečně rozsáhlou a líbeznou básní. (Stradický ze Strdic 1999c: 69)

V rozhovoru pro časopis „Tvar“ k těmto svým vizím Stradický připojil ještě poněkud utopickou představu, že se internet prostřednictvím reklamy stane novým prostředkem obživy autory literárních textů: „Internet funguje zdarma díky reklamě. Reklama je vlezlá, může dílo rušit, to uznávám, ale umožňuje, aby si ho čtenář zdarma přečetl, a navíc i to, že autor dostane honorář. Vidím v tom ideální kompromis.“ (Stradický ze Strdic 1999a: 9) K poněkud fantasmagorickým představám také patřila Stradického vize, že nová internetová poezie způsobí zánik metafor, protože „poesie vůbec přestane popisovat autorovy stavy a představy, přestane být záznamem touhy. Stane se konáním. Básník bude svými básněmi přímo tvarovat vesmír – tím také zmizí rozdíl mezi uměním slovesným a výtvarným.“ (Stradický ze Strdic 1999b: 4)

Stradický ale nepředstavuje možnosti internetové literatury pouze jako nástup progresivní a nové tendence, ale zároveň jako návrat k nejstarší tradici, tedy ještě před objevení knihtisku, kdy literární dílo nebylo fixováno tiskem, a tudíž bylo závislé na interakci a úzkém vztahu autora a příjemce, kteří si své role pravidelně vyměňovali, a tak zajišťovali život literárního díla. Podobně sbližuje role autora a čtenáře také internet. Stradický na to upozornil v eseji „NETmrtelnost, NETonečnost“ z roku 2001. I zde apeluje na to, aby internet byl umělci přijat ve své jinakosti jako inspirativní nový nástroj pro genezi nového umění, nikoli jako snadný prostředek k šíření tradičně strukturovaného a vytvářeného umění:

Internet a mobily byly zpočátku jen uměleckým OBJEKTEM, staly se nejprve rekvizitou filmů, o něco později je začali používat i literární hrdinové. Nyní přichází čas, aby se staly SUBJEKTEM umění, to jest, aby umělecká díla čerpala z nových možností komunikace, aby přijala styl a výrazové prostředky Internetu. Aby tvůrci prostě přijali Internet jako materiál, záznamové médium

svého díla, podobně jako jím už je mramor, papír, nebo chvění zvuku. A aby se zároveň mohoucnostmi Internetu nechali inspirovat. (Stradický ze Strdic 2001)

4 Tyto Stradického vize, ne nepodobné úvahám avantgardních básníků 20. let o filmu, byly na sklonku devadesátých let spíše ojedinělým jevem. Častější podobou reakce na vstup nového média do literární komunikace byly spíše rozpaky a obavy z toho, že se básnická tvorba může v nové mediální situaci a pod vlivem internetu snadno zaměnit za pouhé mechanické ovládnutí nových komunikačních technologií. „Básníkem není ten, kdo ovládá počítačový program Windows a na internetu je jako doma," (Bauer 1999: 7) napsal v roce 1999 Michal Bauer v polemice s Petrem Odillem Stradickým ze Strdic. Podobně vyjádřil Petr Král v roce 1998 na Bítově uspokojení nad tím, že se české poezie „dosud nedotkly jisté světové trendy (...): návrat angažované tvorby, jejíž znamenají snahy uvést programově do básně typické soudobé jevy – od internetu po genetické manipulace." (Král 1999: 35)

Faktem je, že se Stradickému nepodařilo pro své neoavantgardní pojetí digitální literatury získat širší okruh stoupenců a sympatizantů. Pokusil se o to mimo jiné i spoluautorstvím manifestu *Dodekadence*, který vyšel v silvestrovském čísle literárního časopisu *Salon*, byl stylizován zčásti jako postmoderní recese, nicméně jasně zdůraznil plán maximálně využívat možností internetu pro literární tvorbu (Vragoun 2000: 1). K manifestu se ovšem připojili pouze Markéta Horáková, Jaroslav Jádor Rovenský, Bohuslav Vaněk-Úvalský a Bogdan Trojak. „Očekáváme přesun velké části umění právě na internet a v tomto směru připravujeme několik projektů," (Trojak 2000: 9) vyjádřil plány a představy skupiny dodekadentů Bogdan Trojak v rozhovoru pro časopis „Tvar".

Počátky teoretického a literárněkritického diskursu o české literatuře a internetu

Slabé povědomí o charakteru nového média a jeho možnostech pro literaturu a literární komunikaci bylo dáno – kromě chudých osobních zkušeností – nedostatkem odborných statí, které by danou problematiku uchopily na jiné než esejistické či manifestační úrovni. Jedním z prvních teoretických příspěvků otištěných v českých periodících, jenž poučeně zkoumal vztah literatury a internetu, byla stať filmového historika Petra Szczepanika *Digitální narativita*

aneb Píšící čtenář publikovaná roku 1999 v časopise „Tvar“ (původně se ovšem jednalo o přednášku proslovenou na semináři *Literatura a média*, který se v srpnu téhož roku konal v Bystřici pod Hostýnem). Je příznačné, že Szcze-panikův text je ve své klíčové pasáži psán v budoucím čase – jedná se o vizi budoucí podoby literárního textu jako multimediálního hypertextu:

Jak si tedy představit hypertextové vyprávění? Z prvků, které byly v souvislosti s narativitou zmíněny výše, dojdou proměny především faktory prostorové, časové a logické souvislosti. Na úkor příběhu se naopak zviditelní textualita vyprávění a stopy vyprávěcích aktivit (v extrémním případě v reálné podobě). Vyprávění se stane roztržštěným a zároveň provázaným paradoxním prostorem s různými časy a se stopami různých narativních nebo čtenářských aktů. Text nebude možné hltat jakožto průzračný nástroj pro vstup do fiktivního světa diegeze. Uzlové body a otevřenost nám budou připomínat naše tvůrčí možnosti a heterogenitu textu samotného, materialitu znaků a nesa-mozřejmost jejich řazení. Čtenářská pasivita a čtení jako denní snění nám budou přímo technicky znemožňovány, budem nuceni přijmout roli aktivnější a vyrovnat se s poněkud zneklidňujícím faktem neukončenosti, nedefinitivnosti a radikální různorodosti. Vyprávění nebude oknem do jiného světa, ale spíše hmatatelným procesem, prací, která nás čeká, výzvou k participaci a sdílení. (...) Další zneklidnění nám přinese prostupnost médií: psaného slova se zvukem, obrazem, videozáznamem nebo 3D grafikou: prostupnými se stanou nejen hranice díla a hranice mezi čtenářem a pisatelem, ale také hranice literatury. (Szczepanik 1999: 1, 4)

Je pochopitelné, že se v tomto „gründerském“ období uvažovalo především o narativních textech jako adeptech pro realizaci v digitální a hypertextové podobě. Využití animačních technologií pro tvorbu digitální poezie bylo tehdy ještě hudbou budoucnosti, resp. představovalo těžko překonatelnou technickou bariéru. Ale v tehdejší uvažování nešlo pouze o technické možnosti a jejich využití, byl přítomen názor, že „elektronická síťovost je bližší živlu románovému než básnickému“ (Szczepanik 1999: 4), protože román je svou podstatou (a v bachtinovském pojetí) mnohohlasý a heterogenní, což lépe ladí s technikou hypertextu, než tradiční básnická jednohlasnost lyrického monologu. „Těžko si asi představíme, jak takový niterný lyrický monolog spo-

lečně tvoří parta internetových literátů (i když ani to není vyloučeno)" (Szczepanik 1999) píše v roce 1999 Petr Szczepanik. Avšak zároveň dodává: „Bylo by ale nasnadě si představit možnosti, které skýtá propojení lyrického verše např. s pohyblivým obrazem." (Szczepanik 1999: 5)

4 Szczepanik ovšem nezůstává pouze v teoretické rovině, ale v závěru článku zmiňuje i dvě díla zveřejněná na českém internetu roku 1999, která se této vizi hypertextové digitální literatury v českém prostředí blíží: projektu *HyperHomer* Petra Odilla Stradického ze Strdic a hypertextový román *Město* Markéty Baňkové (ostatně díla tohoto druhu v české literatuře jediná jak v roce 1999, tak v roce 2013). V případě projektu *HyperHomer* je Szczepanik značně kritický – jeho technická nedokonalost ho limituje natolik, že zůstává de facto u konceptu, nedostatečně využívá multimediální možnosti internetu a především centrální pozicí úvodního textu jde autor dle Szczepanikova názoru proti logice hypertextu. O neúspěchu tohoto ambiciózního digitálního experimentu svědčí i fakt, že tato Szczepanikova zmínka je prakticky jediný ohlas, kterého se Stradický ze Strdic po zveřejnění *HyperHomera* dočkal.

Poněkud smířlivější je Szczepanik vůči *Městu* Markéty Baňkové, ale i zde má zásadní námítky vůči estetice i funkčnosti díla, nicméně oceňuje žánrové rozpětí románu a tematizaci nejisté identity, typické pro internetovou komunikaci. Recepce zmíněného díla Markéty Baňové byla rovněž velmi nízká, nicméně *Město* se může pochlubit alespoň jednou „regulérní“ recenzí v literárním časopise. Jindřich Jůzl ji otiskl v revue „Labyrint“ a pojal ji jako výraz hlubokého zklamání. Aspekt zklamaného očekávání je ostatně určující pro oba české pokusy o hypertextový experiment – od literatury vznikající v logice nového média publikum očividně očekávalo cosi nového, překvapivého, literárně silného, strhujícího, či alespoň dílo, které využije možnosti média maximálně a ospravedlní tak svůj „úrok“ od tištěné kultury ke kultuře digitální. To nesplnilo ovšem ani jedno z těchto děl. Jůzl je zklamán z chudé nabídky interaktivních možností, které mu *Město* nabízí: „(...) podle mého názoru je rozhodovacích situací, křížovatek, které by měly text rozrůžňovat a nabízet další eventuality, málo, přesněji řečeno jen jediná... Právě možnosti interaktivnosti byly využity jen minimálně; představoval bych si text s množstvím zákoutí, výhybek, slepých cest, hlavních a vedlejších tahů atd." (Jůzl 1999: 68) Zklamán je (na rozdíl od Szczepanika) rovněž čistě literární kvalitou textu, příběh hodnotí jako banální, útržkovitý, stylově roztříštěný a nevyrovnaný. Oceňuje

originalitu (což je dáno zřejmě neznalostí mezinárodního kontextu digitální tvorby), nikoli už provedení, od kterého očekává mimo jiné dokončenost, což je ovšem v rozporu s autorčiným záměrem postupně rostoucího díla i logickou digitálního textu:

Město Markéty Baňkové chápu jako originální specifický pokus, který nedopadl příliš dobře. Autorka se možná pokusila o něco, co bylo v dané chvíli nad její síly – stvořit v první řadě silný příběh, který by byl zároveň dobře formálně sestaven. Nebo se nechala „svést“ možnostmi, jež se nabízely, a nedokázala je využít... *Město* je rozpracované, nedokončené... Jeho výjimečnost spočívá v ojedinělosti. Tu ovšem může záhy ztratit (Jůzl 1999: 69).

Jůzl de facto očekával překvapivý experiment s bohatými možnostmi nového média – ovšem při zachování tradičních literární kvalit románu, které jsou v rozporu s podstatou digitálního média.

Město Markéty Baňkové rezonovalo více ve světě výtvarného umění, než ve světě literatury – svědčí o tom mimo jiné i fakt, že projektu *Město* je věnována pasáž v akademických *Dějínách českého výtvarného umění* VI/2 1958/2000, kdežto literární kritika a historie ho nechala téměř bez povšimnutí. Baňková se dokonce stala tvář na obálce společenského časopisu „Reflex“, který s ní přinesl rozhovor. V něm se autorka vyjádřila o internetu jako o médiu, které pro ni znamená zásadní zlom v umělecké komunikaci. Na internetu ocenila především větší svobodu, která je dána čtenáři. Čtenář má podle Baňkové dostat příležitost pohybovat se textem „dle své vlastní vůle, nikoli pouze v přímé závislosti na tom, co mu naordinuje spisovatel. Spisovatel je vůbec despota, napíše jeden lineární příběh a vám nezbyvá než ho číst jak ovce od začátku do konce... jaká nuda... a mé *Město* má ambice stát se postupně tím spleťtým labyrintem, něčím, co můžete číst více způsoby, vracet se zpět a jít po jiné odbočce, nebo nemusíte číst vůbec, stačí koukat na obrázky, poslouchat zvuky (Baňková 1999). Dát svobodu čtenáři je cílem, který vychází z autorčina vášnivého čtenářství, časopisu „Reflex“ se svěřila: „Když jsem byla malá holka a četla knihu, stalo se mi, že jsem se pro nějaký příběh nadchla a pak byla nespokojena s tím, jak knížka dopadla. Četla jsem ji po druhé, po třetí, po páté – beznadějně. Pokaždé to skončilo stejně“ (Baňková 1999).

Vedle zmíněného Szczepanikova článku patří k nečetným raným příkladům odborně kompetentních úvah o internetu stať Ivana M. Havla „Jitro kyberkultury“ otištěná v literární revue *Host* v červnu roku 2000. Havel se zde zamýšlel nad obecným vlivem internetu na proměnu kultury a nevyhnul se ani aspektům relevantním pro kulturu literární, především pak restrukturalizaci literární komunikace vyvolanou sbližování čtenářských a autorských rolí. Mnohé Havlovy formulace musely soudobému čtenáři připadat nadsazené, s odstupem času se však jejich význam naplňuje: „nástup kyberkultury postaví lidstvo do obdobně závažné revoluce v jazykové komunikaci jako vynález písma a posléze knihtisku. (...) Místo listování vašimi ranními novinami budete se »brouzdat« (...) libovolným množstvím rozmanitých, třeba i vzájemně si odporujících zpráv, které proudí kyberprostorem.“ (Havel 2000: 33-34) Zřejmě i pod vlivem zážitku z mezinárodní konference *Softmoderna. Literatura v síti*, která se konala v roce 1998 v pražském Goetheinstitutu, přijal (v českém prostředí nikdy nenaplněnou) představu literární revoluce, kterou přinesou experimentující autoři: „Již existují hypertextové romány. To ovšem může znamenat revoluci v literatuře: nedočítání, vrácení se a čtení napřeskáčku, to vše jednou bude nejen dovolené, ale dokonce samozřejmé a nutné, bude to záměrem autora a potěchou čtenáře“ (Havel 2000: 34). Upozornil však také na aspekt radikálně demokratizovaných publikačních příležitostí a tendenci k vzniku virtuálních komunit, které se zanedlouho ve formě tzv. literární serverů staly dominantním segmentem českého literárního internetu.

Rok 2001: přelom v české literární recepci internetu

Role internetu při formování soudobé literární kultury sílila pozvolna – a s počátkem nového milénia dosáhla takové intenzity, že si ho nemohla nevšimnout i vůdčí literární periodika. Přelomovým rokem české recepce internetu byl rok 2001. Právě v tomto roce revue „Prostor“ (č. 52) přinesla tematické číslo věnované internetu, v Národní knihovně proběhl seminář *Soužití knihy a internetu* a na stránkách literárních časopisů proběhlo hned několik anket, v nichž byli spisovatelé dotazováni na svůj vztah k internetu a na perspektivy tohoto média pro soudobou literaturu. Téma „internetové literatury“ viselo ve vzduchu a doléhalo do českého prostředí ze zahraničí, ze zmíněných anket ovšem vyplývá, že pro většinu oslovených spisovatelů bylo i v roce 2001 velkou

neznámou. Na otázku „Literárních novin“ „Jaký máte vztah k žánru internetové literatury?“ odpověděla tehdy Daniela Hodrová slovy: „Internetovou literaturu neznám, ne že bych se tomu vyhýbala, ale nemám doma internet a ani ho neplánuji.“ (Dvě otázky 2001: 10) Poněkud snazší byla tato otázka pouze pro Ondřeje Neffa, nadšeného propagátora internetu a vydavatele elektronického časopisu „Neviditelný pes“: „Místo čehosi technicky chladného jsem objevil intimní lidský prostor. (...) Objevují zde souvislý proud jakéhosi anonymního lidového vypravěčství.“ (Dvě otázky 2001: 10)

Rozpětí soudobé literární recepce internetu od skepse a obav o již tak oslabený zájem o knihy a čtení až k nadšenému vizionářství budoucí, nové podoby literárního světa je dobře patrný na tematickém bloku „Literatura a internet“, který byl otištěn v časopise *Host* (3/2001). Blok otevírá článek Petra Minaříka „Konec literatury v on-line přenosu?“ plný zklamání nad nivelizací literárních hodnot na internetu: „Za literaturu lze vážně a seriózně prohlásit cokoli, a není jak se proti lži ohradit. Zveřejnění kdejakého blafu vydávaného za literaturu je minimálně podvod, matení, nespravedlnost. Bezbrhává volnost odnímá společnou zodpovědnost. A ztrácí se paradoxně prvek komunikace. Texty od všech pro všechny ničí to, čemu se říká čtenářská obec, jež zdaleka není vytvářena pouze společným vnímáním jednoho textu.“ (Minařík 2001: 55) Minařík dochází k závěrům, k nimž nutně dojde každý, kdo internet hodnotí v intencích knižní kultury. Emblematickým obrazem se stala mylná představa internetu jako obří knihy, kterou je třeba popsat: „Se vznikem nového média přibude i prostoru, který je třeba zaplnit.“ (Minařík 2001: 55) Po Minaříkově skepsi následuje naopak nadšenecké pojednání Miroslava Vejľupka *Zkušenosti a vyhlídky české internetové literatury*, v němž autor především vyzdvihl své vlastní literární aktivity na internetu, konkrétně edice Zonty, projekt Litterate a almanach *Adieu 2000*, který na webu zveřejnil na podzim roku 1999 a jeho součástí učinil rovněž anketu mezi českými spisovateli zaměřenou k jejich čtenářským a publikačním zkušenostem s internetem. Miroslava Vejľupka lze charakterizovat jako reprezentanta toho typu propagátorů literatury na internetu, kterým nadšení a fascinace novým médiem brání v racionální úvaze nad možnostmi literárního využití nového média i v kritické sebereflexi vlastního počínání na internetu. Leccos naznačuje už jazyková stránka jeho textu, v níž se například místo „čtenář“ důsledně užívá nijak nedefinovaný neologismus „videočtenář“. Entusiasmem a optimismem prodchnuté výroky typu „literatura

uvyká internetu ochotněji, než si frustrovaní a skeptici zpočátku připouštěli" (Vejlupek 2001: 58) byly v příkrém rozporu se soudobou realitou české literatury na internetu. Vejlupek značně nepřesvědčivě dokládá svá tvrzení internetovými aktivitami recesistické skupiny Dodekadentů a svým vlastním projektem *Litterate*, jehož specifikem údajně je „nazření kyberprostoru jako paralelního vesmíru." (Vejlupek 2001: 60) Ve skutečnosti jde pouze o chaotickou skrumáž edic, časopiseckých titulů a textů pocházejících z části od regionálních autorů (projekt *Kybernétés* změřený k regionu Prácheňska), z části od normalizačních literátů (Milan Blahynka, Jaroslav Čejka, Karel Sýs, Jiří Žáček, Jiří Karen, Vladimír Brandejs), ovšem okrajově i etablovaných autorů (Ivan Klíma, Roman Szpuk, Ludvík Vaculík, Ota Ulč ad.). Charakteristické při tom je, že Vejlupek ani okrajově nezmiňuje aktivity Petra Odilla Stradického ze Strdic a Markéty Baňkové, které by jeho nadšenecké vize mohly snad přeci jen podpořit. K digitálnímu experimentu rovněž inklinující WEB www.magazlin.cz naopak charakterizuje jako „neplodný".

Zmíněný tematický blok završuje „Elektronická" anketa, v níž byly na své publikační a čtenářské zkušenosti s literaturou na internetu dotázáni soudobí spisovatelé – většinou ti, kteří o literární možnosti internetu již dříve projeví zájem (Stradický, Šanda, Trojak, Zapletal ad.). Informačně nejceněnější je odpověď Zdeňka Zapletala, který popsal svůj pokus o internetový román na pokračování, který vytvářel v interakci se čtenáři a posléze ho vydal knižně pod názvem *Půlnoční pěšci*. Výmluvná je ovšem i pasáž, v níž Zapletal přiznává, že nevlastní internetové připojení, literaturu na internetu nečte a sdílí klasické argumenty zastánců vydávání literatury v knižní formě: „Myslím si, že k požitkům ze čtení patří i to, jak kniha vypadá, jak voní, možná i chutná, intimita, toho předmětu, možnost listovat a podobně. Lézt do postele s PC nebo nějakým čtecím zařízením mi připadá stejné jako lehnout si s nafukovací pannou." („Elektronická" anketa 2001: 62) Hodnotu internetu ve vztahu k literatuře viděl především v nabídce publikačních příležitostí pro mladé autory.

Ze zmíněné ankety *Almanachu Adieu 2000* je pozoruhodná zejména odpověď Vladimíra Pistoria, který hranici mezi elektronicky a tiskem šířenou literaturou vnímal jako hranici mezi „ukájením grafomanských pudů" a „skutečnou literaturou". Razil rovněž tezi, že literatura není demokratická – nezbytná je role nakladatele, jeho výběr a práce na textu: „Literatura není demokratická a stejná práva vyžadují pouze druhořadí autoři. Směs nezredigovaných textů

bez jakéhokoliv výběru bude zajímat jen jejich autory." (Anketa z jedné kapsy 2000) Většina odpovědí však byla silně ovlivněna absencí jakékoli zkušenosti respondentů s literaturou využívající možnosti nového média či alespoň jeho prostřednictvím šířenou. Tak Milan Blahynka dospěl k dojmu, že elektronické knihy spočívají na principu hry: „a estetický prožitek z elektronických knih? Vyplývá z obrovského podílu hry v nich; hře se doslova propadá. Až to děsí. (...) Přitažlivost elektronického publikování právě tak jako elektronického psaní vyplývá právě ze všestranně se uplatňujícího a projevujícího principu hry." (Anketa z jedné kapsy 2000) Na rozdíl od Blahykovy přecenění role média názor Evy Kantůkové představil druhý extrém – od digitálního média autorka čekala pouze služebnou technologickou roli, která nezasáhne estetiku a recepci literárního díla: „Knihu v digitální podobě jsem ještě nečetla, ale estetický prožitek by se těžko lišil rozdílem obrazovky od potištěného papíru." (Anketa z jedné kapsy 2000) Ludvíka Vaculíka zase vedla neznalost předmětu k apriornímu odmítnutí být jen představy literatury na internetu. Vaculík použil častý argument obránců tištěné knihy jakožto smyslově vnímatelného fyzického předmětu, jehož samotná materialita je nenahraditelná:

Elektronická kniha neexistuje, je to jen zpráva o ní: o její existenci někde jinde. Ani deset minut bych nevydržel číst z obrazovky. Nikdy jsem to ani nedělal. Ani nevím, jak to vypadá. Nevím, o čem je to řeč, a nepotřebuju to vědět, protože je mi to protivné. Kniha je kromě toho, co říká, i sama předmět: je možno vzít ji do ruky, ocenit její postavu a tvář, odložit, zastavit se v čtení a přemýšlet, vracet se. Je to činnost uspokojující několik smyslů. (Anketa z jedné kapsy 2000)

Jako jediný z bohaté osobní zkušenosti odpovídal Ondřej Neff, vydavatel elektronických novin *Neviditelný pes*, který jednak upozornil na lidovou literární kreativitu, která se na internetu začala spontánně rozvíjet, jednak zmínil úskalí, do kterých může publikování na internetu vést:

Konstatuji, že spontánně vznikl nový žánr literární tvorby – jsou to anonymní texty apokryfického charakteru, parodie na rozmanité návody a ustanovení, všelijaká desatera, fiktivní citáty a podobně. Zdá se, že ožívá i prastarý žánr anekdoty – legrační příběhy jsou překládány z jazyka do jazyka a kolují po

světě rychlostí doslova světelnou. Psaní v elektronické podobě vede jednak k lehkosti, jednak k lajdáctví – je velmi těžké udržet hranici mezi jedním a druhým. Taky leckdy vede k ukecanosti, protože nejsou žádné limity rozsahu textu. (Anketa z jedné kapsy 2000)

Nástup nového média a existenci literatury v něm s pochopením a jako nevyhnutelnou budoucnost popsal Pavel Verner: „Spor mezi tištěnou a elektronickou knihou se odehrává v rovině estetické, a je adekvátní sporu, jenž musel probíhat v patnáctém století, kdy začal Guttenberg odlévat kovové litery z matric.“ (Anketa z jedné kapsy 2000)

Literární servery a generace Y

Tyto ankety se ale vesměs minuly s hlavními nositeli mediální změny, s nejmladší generací autorů, kteří dosud jinde nepublikovali než právě na literárních webech a spadají k tzv. generaci Y, která bývá sociology vymezována zejména jako generace mladých, kteří již nepamatují dobu před rozšířením internetu. Na českém internetu se díky zájmu této generace autorů rozvinul zejména fenomén tzv. literárních serverů, tedy webových aplikací, které primárně slouží pro prezentaci amatérské literární tvorby a umožňují komukoli bez výraznějších omezení publikovat své literární pokusy a vést o nich diskusi. Vzestup zájmu o literární servery lze dokumentovat vývojem návštěvnosti webu www.pismak.cz, který od roku 2000, kdy ho denně navštívilo 400 uživatelů, strmě stoupal až na 2800 návštěvníků denně v roce 2011. Nahlíženo z hlediska převažující literární kvality byly tyto publikační a komunikační platformy marginálním jevem. V průběhu několika málo let se ovšem tato literární fóra stala základním prostředím, jehož prostřednictvím nejmladší literární generace vstupuje do literární komunikace.

Neobsazené místo „průkopníků“ internetové literatury bylo poměrně lákavou pozicí v rámci soudobé literární kultury. A tak se ho snažili získat nejen neoavantgardní experimentátoři, ale i reprezentanti amatérské literární scény, která – alespoň co do rozsahu – neměla v české „internetové“ literatuře konkurenci. Zdeněk Horner, provozovatel serveru www.pismak.cz, proto volil značně sebevědomou dikci, když v roce 2000 na stránkách *Literárních novin* informoval o této publikační platformě:

Literatura, zejména poezie, prožívá na internetu renesanční vzestup. Vzniká zde nový druh okamžité komunikace o literárním artefaktu. Na internetové stránce www.pismak.cz můžete 24 hodin denně číst nebo publikovat různé literární pokusy. (...) Zdá se, že zájem o elektronické publikování roste úměrně úbytku možností v oblasti tištěné poezie. (Horner 2000: 15)

To byla ovšem realita prezentovaná dikcí propagačního textu. Ve skutečnosti k žádnému přesunu z tištěných médií na literární servery nedocházelo. Literární servery se staly doménou amatérské tvorby, která by v literárních periodikách a v nakladatelstvích nedostala příležitost, protože nedospěla dostatečně daleko svou kvalitou.

V rozhovoru pro časopis *Weles* vyzdvihl Ladislav Zedník šíři přispěvatelů serveru Totem jako jistou sociologickou kvalitu a dokonce ho prezentoval jako „názorný vzorek píšící populace“. Literární texty publikované na daném serveru tvořily totiž pro pravidelné přispěvatele normu literárnosti. Tištěná literatura nicméně zůstávala jako vyšší kvalitativní stupeň, jehož úroveň nejlepší příspěvky ze serverů též dosahují: „úroveň mnoha děl je – podle mého názoru – natolik vysoká, že by bez potíží obstála v konfrontaci se současnou tištěnou tvorbou.“ (Zedník 2003: 18) Propagátoři literárních serverů také s oblibou vyzdvihovali specifičnost těchto publikačních platforem, zejména pak prostředků pro relativně intenzivní komunikaci mezi čtenáři a původci textů: „Kterýkoli čtenář může pod dílem vyjádřit svůj názor na ně.“ (Zedník 2003: 19) a demokratičnost publikačního prostoru, jak zdůraznil Lukáš Horký v rozhovoru pro „Tvar“: „Na Totemu je princip skutečně zcela demokratický, co tam kdo dá, to se tam objeví.“ (Horner-Horský-Pleska 2006:4)

Literární periodika ovšem paralelně s těmito propagačními texty přinášela i reflexe literárních serverů pořízené poněkud objektivnější optikou vnějšího pohledu – svou kvantitou však byly v menšině vůči textům propagátorů kultury literárních serverů. Jejich autoři nešetřili pochybnostmi a zklamáním, které plynulo zejména z průměrné kvality příspěvků na serverech i z úrovně reflexí nad nimi, ze záplavy insitních textů, u kterých chybí běžnému čtenáři motivace namáhavě hledat kvalitní příspěvek. Vojtěch Kučera přirovnal server Písmák k tržišti, resp. k samoobsluze a zásadní problém nespátřil v principu fungování, jako spíše v literárním obsahu daného serveru: „Rozhodně dobrý nápad, ale ani prostorná a přehledná samoobsluha není všechno. Každý trhovec, a když

už ne on, tak každý správný majitel tržnice, by měl vědět, že i ta sebenaleštěnější zimní jablka jsou k jídlu až v lednu, nikoli už v září..." (Kučera 1999: 72) Ani tato podoba digitální existence literatury nemohla v kritické reflexi obstát, jelikož nebylo přítomno specifické hodnotící paradigma, které by zohlednilo amatérský a komunitní charakter literárních serverů. Při konfrontaci s běžným literárněkritickým pohledem musely servery nutně propadnout. Zčásti se do této neadekvátní konfrontace dostávaly literární servery i přičiněním samotných jejich propagátorů, kteří neradi přiznávali mediální a hodnotovou specifičnost literárních serverů – jejich cílem bylo tyto publikační platformy prezentovat jako rovnocenné s tištěnými médii.

Pro aktéry literárního života kolem literárních serverů byl tento uzavřený komunitní svět jedinou představitelnou formou existence literatury a literární komunikace na internetu, patrné je to ze slov Zdeněka Hornera v rozhovoru pro „Tvar“: „servery jsou pořád ještě výzkumnou laboratoří, určovat nějaké kvalitativní parametry pro redaktora na internetu, to je prostě těžký. Vydavatel nebo šéfredaktor tištěného časopisu ví, co v časopise chce mít, a podle toho si vybere redaktory, ale takhle to na internetu nechodí." (Horner-Horský-Pleska 2006:4) Sebekriticky Zdeněk Horner ovšem přiznal, že slabinou literárních serverů je absence literární kritiky a nižší prestiž ve srovnání s tištěnými médii:

Internet by potřeboval opravdové kritiky, lidi věci znalé, ale jak je zaplatit? Jak je nalákat? Jistě, mnohé kritiky v papírových médiích také nikdo neplatí, ale je fakt, že jsou »zaplacení« jakousi prestiží. Být kritikem na Písmáku nebo Tote-mu zní legračně, zatímco být kritikem „Tvaru" a mít tam své články, to jakousi prestiž pořád ještě má. (Horner-Horský-Pleska 2006:4)

Horner, poněkud v rozporu s podstatou radikálně demokratického média, veřejně vystupoval jako propagátor literární kritiky na literární serverech, sám se o ni snažil a věřil, že je možné toto slabé místo literárních serverů překonat.

Na otázku, co je frustrující na internetu, odpověděl Zdeněk Horner „Nekonstruktivnost. Nelze se ničeho dobrat, nelze se na ničem sjednotit. (...) Vypadá to, že společná prezentace lidí z internetu na základě dejme tomu nějakého společného literárního názoru vůbec není možná." (Horner-Horský-Pleska 2006: 5) Na jednu stranu organizátoři a přispěvatelé literárních serverů

zdůrazňovali specifickou formu literární komunikace, na druhou stranu byla v jejich vědomí stále přítomna představa ideálu odvozeného od principů literárního komunikování v tištěných médiích. Otevřenost publikačního prostoru a radikální demokratičnost přístupu k němu vnímali jako danost, která nemá alternativu: „Proč by nemohl publikovat kdokoliv, když je to technicky možné?“ (Horner-Horský-Pleska 2006) ptal se Zdeněk Horner.

Propagátoři literárních serverů uvažovali v dimenzích dichotomie tištěná – internetové literatura (nikoli např. amatérská – profesionální, resp. tvorba amatérů – zkušených autorů) a vyvozovali z toho závěry o prestiži jednotlivých typů literatury. Za server Totem se v tomto smyslu vyjádřil Lukáš Horký: „Tištěná literatura má stále ještě větší renomé než internetová. Nejsme v situaci, že by byly rovnoprávné.“ (Horner-Horský-Pleska 2006) Z vyjádření Lukáše Horkého pro časopis „Tvar“ vyplynulo, že sebepojetí příspěvatele literárního serveru počítá s jakousi specifickostí internetového autorství, které je skromné ve svých očekávaních ohlasu a naplňuje se samotným vědomím, že text byl přečten: „Jako internetovému autorovi mi možná stačí, že uživatelé serveru můj příspěvek četli, popř. pod příspěvek napsali, že se jim to líbilo nebo nelíbilo.“ (Horner-Horský-Pleska 2006: 4)

Veronika Křištofová, od roku 2003 majitelka serveru Písmák, si v rozhovoru pro deník *Právo* postěžovala, že literární servery jsou vnímány s nedůvěrou a nepropojují se se sférou literatury „profesionální“ vydávané tiskem, k čemuž podle jejího názoru není důvod: „Přitom je internet jen jiným druhem nosiče téhož, tedy textů“ (Křištofová 2005: 4). Uzavřenost zároveň vysvětlila i z druhé strany – příspěvatelé serverů vnímají především sebe navzájem, navzájem se ovlivňují, na literární dění mimo komunitní prostředí serveru příliš nereagují: „Autoři se spíš než Krchovským nechávají strhnout kolegy na serveru. To je další kouzlo internetové literatury.“ (Křištofová 2005: 4)

Pozice literárních serverů v soudobé české literární kultuře, navzdory povzdechům Veroniky Křištofové, prokazatelně sílila. Dokládá to prostor, který časopis „Tvar“ v roce 2005 poskytl výběru básní ze serveru Totem, když pro tyto texty uvolnil celou svou pravidelnou přílohu. V úvodním slově k této edici Gabriel Pleska označil za zásadní problém literárních serverů převahu nekvalitních textů a obtížné hledání literární kvality: „Díly se ale zcela demokraticky nazývají i texty bez literárních ambicí, výtvarný balast či emoční odpad všeho

druhu. Zásadním problémem potom je jak z té záplavy vyzobat kvalitní zrnka a neutratit celý život." (Pleska 2005: 2)

4 V roce 2007 byly už literární servery prezentovány v literárních časopisech jako de facto jediná forma interakce nového média a literatury, viz perex k článku Jonáše Hájka *Regiony bez krajiny. Poezie (z) jednoho serveru*: „V poslední době zaznamenaly literární časopisy nárůst básnických textů, které byly původně svěřeny internetu, a opakovaně upozornily formou rozhovoru na to, jakým způsobem funguje nové médium coby zprostředkovatel původní básnické tvorby" (Hájek 2007: 42). Z článku rovněž jasně vyplývá absolutní absence povědomí o literárním experimentu s digitálním médiem a o celém hnutí digitální poezie, resp. elektronické literatury (srov. Block-Heibach-Wenz 2004), které se rozvinulo v jiných evropských literaturách. Českou situaci Jonáš Hájek zobecňuje jako princip: „Skutečná internetová poezie neexistuje, možnosti, které médium nabízí, zůstávají nevyužity." (Hájek 2007: 42) Zároveň však prezentoval zveřejňování textů na literární serveru jako akt poloveřejný, jako jakýsi mezistupeň mezi soukromou a veřejnou existencí textu: „vnímám Totem spolu s jinými jako *takovej lepší šuplík*." (Hájek 2007: 42) Postoj Jonáše Hájka, pravidelného přispěvatele serveru Totem, k digitálnímu publikování je určován popřením významu diferencí mezi médii. I Hájek si je vědom rozdílů, ale nepovažuje tyto rozdíly za podstatné, literární server je pro něj plnohodnotným způsobem zveřejnění, který má „pouze" navíc některé funkce, které tištěné periodiku nenabízí. V rozhovoru pro časopis „Tvar" k tomu poznamenal: „Nepociťuji žádnou dichotomii mezi virtuálním a řekněme tradičním literárním prostředím. Internetový server je dobrým zprostředkovatelem pro získání první reflexe vašeho psaní, pro první orientaci." (Hájek 2007: 4)

Polemika nad mediální specifičností literárních serverů

V letech 2008–2009 získali provozovatelé a přispěvatelé literárních serverů už relativně vysoké sebevědomí, podpořené mimo jiné úspěchy některých přispěvatelů ve sféře tiskem vydávané literatury, a začali literární texty, zejména poezii publikovanou na literárních serverech prezentovat jako součást soudobé literatury rovnocennou s tiskem vydávanými texty, nebo naopak unikátní a novátorský typ literatury. Pozice literárních severů v soudobé literární kultu-

ře se vyjasňovala také prostřednictvím polemik. Polemické reakce vyvolal zejména článek Karla Pioreckého *Kde začíná současnost* („Tvar“ č. 20/2008), v němž autor kriticky analyzoval specifickou komunikační praxi literárních serverů a její přesahy do tištěných literárních médií:

Zdánlivě neslučitelné světy amatérských literárních serverů a na druhé straně literárních časopisů a knižně vydávané poezie se spojily. Nutno dodat, že spolu s tím do literární kultury vstupují jevy a postoje determinované důvěrou zkušeností jejich nositelů s kulturou a literární komunikací na literárních serverech, kde se jejich pojetí poezie a její recepce utvářelo. Literární servery nepředstavují prostředí, kde by se rodily inovativní tendence, ba právě naopak. Naprostá otevřenost a neregulovanost těchto publikačních platforem podporuje většinové a velmi naivní pojmání poezie jako intimního sebevýrazu, svěřování a psychohygieny. (Piorecký 2008: 7)

Básník Jonáš Hájek (a v podobném duchu i jiní) ve své polemické reakci vyjádřil názor, že literární servery nejsou vlastně ničím výrazně nové a specifické a že se neliší od tištěných periodik a knih ani hodnotově, tedy obvyklým poměrem kvalitních a nekvalitních příspěvků: „O žádný přelom podle mne nejde; jediné skutečné novum je ona ‚radikální demokratizace autorství‘, kterou lze chápat i pozitivně (aspoň se dočasně odloží hra na elitářství). (...) dobrých i špatných básní tam vzniká stejně málo jako v knihách nebo časopisech.“ (Hájek 2008: 3)

Zakladatel serveru Písmák Zdeněk Horner do polemiky vstoupil článkem *Kolektivní vina?* z pozice zkušeného praktika a obhajoval názor, že literární servery snesou srovnání s tištěnými médii, pouze jsou spojeny s jinými komunikačními a evaluačními mechanismy a jejich síla je v demokratičnosti a neelitářství: „Internet je specifický tím, že jsou na něm uživatelé citliví na sebemenší závan nesvobody. (...) Výsledkem mého letitého pozorování je, že evaluační systém v technickém slova smyslu není možný bez ztráty návštěvnosti, aktivit a popularity. (...) Po letitých zkušenostech jsem toho názoru, že se texty svým množstvím filtrují samy.“ (Horner 2009:9) v Hornerově pojetí se literární servery staly svébytným organismem, který nesnese zásahy zvnějšku a nejlépe se mu daří, pokud je nechán svému živelnému vývoji.

Jiří T. Král reagoval na Pioreckého článek z opačné pozice než Hájek či Horner, a sice pozice radikálního zastávce mediální změny, jejímž nositelem

v oblasti literatury jsou v jeho pojetí právě literární servery. Charakteristiky literární serverů, které Piorecký označil za jejich slabiny, naopak vyzdvihl jako progresivní a nevyhnutelné znaky mediální a literární revoluce:

Hlavní slabinou jeho tezí je necitlivost k diferencím, které si osvojuje dospívající (nebo nedávno dospělá) generace. Piorecký připomíná člověka, který horuje pro zachování koněspřežné dráhy ve chvíli, kdy si bez jeho vědomí ostatní už postavili dálnici. Právě dnes totiž stojíme tváří v tvář skutečné revoluci – a to slovo je nutné použít, i když možná zavání přílišnou siláckostí, protože co takových revolucí v literatuře jsme už zažili... Přesto tentokrát nejde o plácnutí do vody – jen slepý nevidí, že vnímání informací, zábavy i uměleckých děl se radikálně mění. (Král 2009: 40)

Jiří T. Král de facto vyslovil jakýsi manifest literárního webu 2.0 ještě před tím, než se začalo o tomto fenoménu (zejména vlivem boomu sociálních sítí) mluvit:

V tuto chvíli je internet od knih oddělen pomyslnou zdí: jenže právě ona možnost skladovat texty v něčem podobném – a přesto tak vzdáleném knize – tuto zeď značně poboří. Důležité se stanou třeba jen konkrétní básně či krátké texty. Stejně jako hudební alba i básnické sbírky totiž málokdy stojí poslouchat/číst celé. Revoluce je neuctívá vůči jménům: vždycky zůstanou vodítkem, že tu či onde je větší šance najít kvalitu, ale čím dál víc půjde právě jen o vodítko. Není třeba mít velkou fantazii k představě, že si prostě vytvoříte jakousi vlastní antologii básní, kde bude Seifert, Nezval i pár neznámých nicků. (Král 2009: 41)

Polemika se pochopitelně neodehrávala pouze na stránkách literárních časopisů, ale rovněž přímo na dotčených literárních serverech. Na serveru Totem reagoval nick jafa kultivovaně napsaným a argumentačně relativně silným článkem *Poezie v síti*. Připojil se de facto k Hornerově hodnocení serverů jako demokratického a antielitářského prostoru:

Servery usnadňují komunikaci tím, že umožňují předložit čtenářům autorské „kreace“ rychlou cestou a bez nutnosti ucházet se o přízeň redaktorů, ale nijak

nenutí autora vycházet vstříc většinovému očekávání a vkusu. Zároveň umožňují publikovat i méně literárně ambiciózním autorům (či autorům rozvíjejícím jiné kvality textu), což též vidím jako pozitivum. (Jafa 2009)

Server Písmák otevřel nad Pioreckého názory diskusi, potom co nick egil (Ladislav Zedník) přepsal inkriminovanou pasáž článku na web. Pozoruhodný je sám fakt, že účastníci internetové diskuse velmi ocenili samu skutečnost, že je text přítomen přímo na serveru – v jiném případě by se světy literárního serveru a literárních časopisů neprotly. Ve srovnání s příspěvkem na Totemu byla zde úroveň argumentace i jazykového stylu poněkud nižší, resp. proměnlivá. Rozrůzněné byly i postoje diskutujících. Základní spor se vedl mezi menšinovou skupinou diskutérů, kteří připouštěli základní předpoklad, že médium ovlivňuje komunikaci a sdělovaný obsah (nick StvN: „Poměrně zjevným důkazem, jak internet determinuje poesii a prózu jeu básníků neschopnost vytvořit koncepčně ucelenou sbírku a u prozaiků napsat delší souvislý text.“), a převažující skupinou zastánců názoru, že médium žádný takovýto vliv nemá (např. nick neroušek: „samozřejmě, že médium nedeterminuje poezii, nechápu, kde jsi takový blud sebral, poezie je determinována pouze jeho autorem-jeho celkovou úrovní a talentem“). Zároveň však diskutující přispěvatelé Písmáka uznávali, že literatura na internetových fórech a literatura v tištěných médiích představují dva oddělené prostory, které se protínají jen velmi málo, většinou však odmítali jakoukoli hodnotovou diferenciaci (nick Winter: „V současném stavu tak vzniká jakási »dualita« prostoru, tisku a internetu, přičemž platí, že (už z povahy média) jsou oba světy slučitelné jen velmi, velmi těžce. Neplatí ale, že jeden svět je horší a druhý zase lepší“). Většina příspěvků v diskusi se ovšem nesla v osobním antielitářském tónu a s presupozicí právě probíhající a hodnotově ambivalentní literární revoluce: (Yenn: „Nemohu si pomoci, ale text pana Pioreckého mi přijde jen a pouze úsměvný – na dálku je z něj cítit ukřivděnost onoho vyvoleného, pravého a jediného arbitra, redaktora či recenzenta, který cítí hrozbu, že by to v budoucnu mohlo jít i bez něho.“). [Všechny citace Zedník 2008].

Iniciátor diskuse nakonec přiznal, že jeho kritický postoj k literárním serverům je dán také zklamaným očekáváním, že se v českém prostředí rozvinou literární experimenty s novým médiem:

Můj (snad někdy skutečně hyperkritický) vztah k literárním serverům je dán zčásti taky hlubokým zklamáním z toho, jakým způsobem česká poezie vstoupila do kontaktu s internetem. Jsme až děsivě vzdáleni tendencím, které se v západních literaturách rozvíjejí pod názvy digital poetry, epoetry či cyber poetry a jsou součástí širších uměleckých proudů (net art, web art). (Piorecký 2009: 10)

4

Internet jako pomůcka pro hendikepované (závěr)

Recepce internetu v českých literárních časopisech jakožto v hlavním mediálním teritoriu literární kultury ukazuje, že nová digitální technologie a nové síťové médium sehrálo v českém prostředí nejvýznamnější roli pro autory, kteří byli v soudobém literárním procesu nějakým způsobem hendikepováni. Volnou analogii tu lze zahlédnout se situací na sklonku 19. století, kde tehdy progresivní nová technologie psaní, kterou přinesl psací stroj, byla rovněž zprvu užívána jako kompenzační pomůcka pro hendikepované spisovatele, tehdy tělesně a zdravotně hendikepované (srov. Piorecká 2013).

V případě mediální situace na sklonku století dvacátého však šlo o hendikep jiného druhu, hendikep symbolický a sociální. Jako první v internetu uviděli příležitost autoři, kteří svůj symbolický kapitál prohospodařili v době normalizace. Tradiční komunikační kanály jim z pochopitelných důvodů zůstávaly spíše uzavřeny a internet pro ně přinesl naději na překonání tohoto hendikepu a očekávání návratu do veřejného literárního diskursu. Druhou silnou (resp. nejsilnější) skupinou autorů, kteří internetem překonávali svůj hendikep, byli naopak autoři, kteří nikdy žádným symbolickým kapitálem nedisponovali a tradiční literární média jim rovněž nedávala příliš mnoho příležitostí k tomu, aby ho získali – totiž autoři amatérští, začínající či neúspěšní.

Bez hendikepů a s ambicí přinést nový tvůrčí impuls do české literatury naopak vstoupily do diskuse o literatuře a internetu pouze autoři nečetných digitálních experimentů. Svými halasnými prohlášeními (zejména Stradický ze Strdic) vzbudili vysoká očekávání umělecky náročné, veskrze nové a možnosti nového média maximálně využívající literární struktury. Nedokonalá, umělecky slabá i svým rozsahem mizivá realizace těchto smělych plánů se však střetla s poněkud uměle přiživovaným horizontem očekávání. Výrazný efekt zklamaného očekávání vedl velmi rychle k diskreditaci literárních

experimentů na českém internetu, k nimž se od sklonku devadesátých dosud nikdo nevrátil, což je dáno i velmi slabou pozicí experimentální literatury v kontextu české literární kultury po roce 1989). Zánik této linie literatury na českém internetu byl podpořen i začnou neinformovaností o ekvivalentním dění v jiných evropských literaturách a minimální odbornou reflexí.

Volnou pozici progresivní literární tendence využívající možnosti nového média tak obsadila linie amatérské literární tvorby na internetu, která byla silná nikoli umělecky, ale sociálně (stabilně narůstající kvantitou autorů a soudržností komunit vznikajících kolem literární serverů). Na své straně měla rovněž morální argumenty – očekávání demokratičtějšího přístupu k publikování a odstranění elitářského přístupu k literatuře naplnila plnou měrou. Amatérské literární servery se tak staly de facto jedinou formou existence literatury na internetu, kterou česká literární kultura akceptovala jako možnou a progresivní.

Strukturu a hodnotovou diferenciaci recepce internetu v českých literárních periodických tak můžeme vztáhnout k širšímu procesu demokratizace literárního diskursu, který byl nástupem nových digitálních médií akcelеровán a analyzované recepční texty ho relativně bohatě dokumentují. V návaznosti na Normana Faircloughe, resp. jeho knihou *Discours and Social Change* (1992), můžeme o demokratizaci (literárního) diskursu uvažovat jako o procesu odstranění asymetrií v diskursivních právech, povinnostech a prestiži jednotlivých skupin uživatelů literárního jazyka. Dominance publikačních platforem založených na principu diskusního fóra se potom jeví jako součást konverzačního diskursu, který stále silněji proniká do médií a, jak upozornil Faircough, stírá hranice mezi veřejnými a soukromými sférami (srov. Fairclough 1992: 201nn).

Studie vznikla v rámci grantového projektu GAČR P406/12/P603.

Literatura

Aneкта z jedné kapsy [In:] *Elektronický almanach ADIEU 2000*, 2000 [cit. 2013-06-20] <http://www.v-art.cz/adieu2000/zaklad.htm>.

Baňková M., *Hraju si*, „Reflex“ 1999, č. 19 [cit. 2013-07-23]

<http://mesto.avu.cz/tisk/rozhovorreflex.html>.

Bauer M., *Úvahy nad sborníkem Bítov '98 (Stančíkova neznalost, anebo Stradického podvod?)*, „Tvar“ 1999, č. 12, s. 7.

Block F. W., Heibach Ch., Wenz K. (eds.), *p0es1s. Ästhetik digitaler Poesie / The Aesthetics of Digital Poetry*, Berlin, Hatje Cantz, 2004.

Cekota P., *Zbytečný internet*, „Tvar“ 1997, č. 6, s. 9.

Dvě otázky, Přispěli D. Hodrová, J. Stránský, M. Vajchr, O. Neff, I. O. Štampach, J.

Dvořák, Z. Pavelka, „Literární noviny“ 2001, č. 39, s. 10.

„Elektronická“ anketa. Odpověděli E. Hakl, J. E. Frič, V. Kremlička, K. Rudčenkova, P. Stančík Odillo Stradický ze Strdic, M. Šanda, B. Trojak, Z. Zapletal, „Host“ 2001, č. 3, s. 61–62.

Fairclough N., *Discours and Social Change*, Cambridge, Polity Press 1992.

Havel I. M., *Jitro kyberkultury*, „Host“ 2000, č. 6, s. 32–35.

Hájek J., *Pohoda navenek, velký zmatek uvnitř*, Připravil L. Kasal, „Tvar“ 2007, č. 11, s. 1, 4–5.

Hájek J., *Region bez krajiny. Poezie (z) jednoho serveru*, „Host“ 2007, č. 10, s. 42–43.

Hájek J., *Nakažení?*, „Tvar“ 2008, č. 21, s. 3.

Holub M., *[S podstatným potěšením konstatuji ...]*, „Tvar“ 1997, č. 6, s. 2.

Holub N., *Liternet*, „Tvar“ 1997, č. 4, s. 1, 4.

Holub N., *The Pure Czech Cottage in the Global Village aneb česká chýše ve světové vesnici*, „Tvar“ 1998, č. 19, s. 10.

Horner Z., *Písmák*, „Literární noviny“ 2000, č. 20, s. 15.

Horner Z., Horný L., Pleska G., *Publikovat od středy do pátku*. Připravili B. Správcová, L. Kasal, „Tvar“ 2006, č. 11, s. 1, 4–5.

Horner Z., *Lyrik. Kolektivní vina*, „Tvar“ 2009, č. 1, s. 9.

Jafa *Poezie v síti*, „Totem“ 2009 [cit. 2013-07-24] <http://www.totem.cz/enda1.php?a=308227>.

Jaus s H. R., *Dějiny literatury jako výzva literární vědě* [In:] *Čtenář jako výzva*, M. Sedmidubský, M. Červenka, I. Vízdalová (eds.), Brno, Host, 2001, s. 7–38.

Jůzl J., *Město jako internetový román*, „Labyrint revue“ 1999. č. 5/6, s. 68–69.

- Jůzl J., *Poesie na českém internetu*, „Obratník“ 1999, č. 3, s. 17–20.
- Klivar M., *Nové médium a literatura*, „Obrys-Kmen“ 1996, č. 11, s. 2.
- Klivar M., (1997a), *Literatura v Internetu*, „Dokořán“ 1997, č. 3, s. 37–38.
- Klivar M., (1997b), *Internet – nové médium literatury*, Praha, MAU, 1997. s. 14.
- Král J. T., *Na prahu revoluce aneb Poučme se ze zkušenosti katolíků*, „Psí víno“ 2009, č. 48, s. 40–41.
- Král P., *Česká poesie a svět po katastrofě* [In:] Bítov '98: *Poezie: Svět a domov. Kdo je autor poezie?*, M. Pluháček (ed.), Brno, Petrov, 1999, s. 32–36.
- Křištofová V., *Na internetu se rychle žije i umírá. Rozmlouval Štefan Švec*, „Právo“ 2005, č. 187, příl. „Salon“, č. 430, s. 4.
- vk- [Kučera V.], *Internetová literární samoobsluha. Písmá k – amatérské literární umění*, „Weles“ 1999 č. 9, s. 71–72.
- Minařík P., *Konec literatury v on-line přenosu?*, „Host“ 2001, č. 3, s. 55.
- Piorecká K., *Mašinová práce. K technologii psaní před rokem 1914* [In:] *Člověk a stroj v české kultuře 19. století*, T. Petrasova, P. Machalíková (eds.), Praha, Academia, 2013, s. 182–196.
- Piorecký K., *Kde začíná současnost? O současné české poezii*, „Tvar“ 2008, č. 20, s. 6.
- Piorecký K., *Udržet vědomí rozdílů*, „Tvar“ 2009, č. 2, s. 10.
- Pleska G., *[Internet, nebo přesněji literární servery...]* „Tep – totální e poezie“, s. 2–3. Příloha časopisu „Tvar“ 2005, č. 13.
- Putna M. C., *Kázání k umírajícím*, „Literární noviny“ 1996, č. 47, s. 12.
- Stradický ze Strdic, P. Odillo (1999 a), *Kašpaři a umělci šli vždycky spolu*, Připravili B. Správcová, L. Kasal, „Tvar“ 1999, č. 16, s. 8–9.
- Stradický ze Strdic, P. Odillo (1999 b), *Zavináč v Síti aneb Konec metafor*, „Právo“ 1999, č. 210 (9. 9.), příl. „Salon“, č. 133, s. 4.
- Stradický ze Strdic, P. Odillo (1999c), *Přednáška s mnoha názvy* [In:] Bítov '98: *Poezie: Svět a domov. Kdo je autor poezie?*, M. Pluháček (ed.), Brno, Petrov, 1999, s. 62–69.
- Stradický ze Strdic, P. Odillo, *NETmrtnost, NETonečnost*, 2001 [cit. 2013-04-20] <http://www.ardor.info/net.html>
- Szczepanik P., *Digitální narativita aneb Píšíci čtenář*, „Tvar“ 1999, č. 16, s. 1, 4.
- Trojak B., *Internet šetří naše lesy. Ptal se P. Cekota*. „Tvar“ 2000, č. 9, s. 8–9.
- Vejlupek M., *Český elektronický almanachismus*, „Tvar“ 2000, č. 15, s. 5.
- Vejlupek M., *Literární dění na internetu*. „Dokořán“ 2000, č. 15, s. 70–72.

Vejlupek M., *Zkušenosti a vyhlídky české internetové literatury*, „Host“ 2001, č. 3, s. 56–60.

Vragoun A., *Dodekadence. Dar české literatury světové kultuře třetího tisíciletí*, „Právo“ 2000, č. 300, příl. „Salon“, č. 198, s. 1.

Zedník L. [EGIL], *Hlasy uvnitř Totemu. Setkání s redaktory a autory internetového serveru www.totem.cz*, Připravil a uvádí P. Sobek. „Weles“ 2003, č. 18, s. 16–20.

Zedník L. [EGIL], *TVAR 20/2008; Karel Piorecký o literárních serverech*, 2008 [cit. 2013-05-05] <http://www.pismak.cz/index.php?data=read&id=305740&pg=1&>.

Zemánek J., *Od ideologie reality k pluralitním modelům. České umění elektronických médií v devadesátých letech [In:] Dějiny českého výtvarného umění VI /2. 1958–2000*, R. Švácha, M. Platovská, Praha, Academia, 2007, s. 903–927.

Od	
setěratyry	Jana
k	Kostincová
elektronické	Katedra
literatuře:	slavistiky,
Rulinet	Pedagogická
mezi	fakulta
samizdatem	Univerzity
a	Hradec
experimentem	Králové

Od 90. let minulého století, kdy se v ruštině poprvé objevily výrazy Runet, Rulinet, *setěratyry*, prošla ruská literatura na internetu dynamickým vývojem. Prošla obdobím, kdy vyvolávala velká očekávání spojená s novými publikačními možnostmi, novým prostorem pro svobodnou diskusi i s estetickým experimentem, prošla i obdobím skeptických vyjádření právě na téma tvůrčího využití technických možností poskytovaných novými médii. Tento text si klade za cíl stručně shrnout dosavadní historii *setěratyry* od jejích počátků až k novému rozvoji, akcelerovanému zdokonalující se technikou i tvůrčím hledačstvím ruských autorů, shrnout dosavadní vývoj, který lze vymezit jako přechod od samizdatu k novému experimentu, od *setěratyry* k elektronické literatuře.

Zatímco výrazy Runet – ruský internet, Rulinet či, řidčeji užívaná varianta, RusLitNet – ruský literární internet, tedy oblast ruského internetu zaměřená na literaturu, se používají zcela běžně a jejich význam nevyvolává žádné pochybnosti, v případě termínu *setěratúra* je situace složitější. Výraz *setěratúra* (síťová literatura) prošel vývojem, i v současné době je možné narazit na různé způsoby jeho vymezení. Můžeme se setkat s použitím termínu *setěratúra* pro označení veškeré psané literatury (beletrie), publikované na internetu, tedy děl klasických, současných i začínajících domácích i zahraničních autorů (Pašteková 2008: 114). Také Tomáš Glanc uvádí ještě v roce 2011, že *setěratúra* v širším smyslu označuje veškeré texty, které jsou umístěny na internetu, včetně digitalizované starší literatury. *Setěratúra* v užším smyslu pak Glanc vymezuje jako „specificky internetovou beletrii, obsahující např. aspekt interaktivní komunikace nebo hypertextové struktury; případně se na vzniku takového díla podílí větší množství autorů, a nemůže být proto bez ztrát přeneseno na papír. (...) Anebo jsou to práce, které byly prvně zveřejněny na internetu nebo vůbec nebyly publikovány v papírové podobě“. (Glanc 2011: 11) Ani v současných ruských textech není použití termínu *setěratúra* zcela jednotné, záleží samozřejmě i na tom, nakolik je autor, který jej používá, blízký internetovému prostředí, zda je příznivcem internetu a literatury na něm publikované, z jakých pohnutek o *setěratuře* píše.

Zorientovat se v tom, co tedy vlastně je, případně v různých obdobích existence Rulinetu bylo chápáno pod pojmem *setěratúra*, umožňuje kniha Sergeje Kuzněcova *Ощупывая слона. Заметки по истории русского Интернета* (*Ohmatávat slona. Poznámky k historii ruského internetu*), vydaná v roce 2004. Z pohledu roku 2004 autor vzpomíná na 90. léta minulého století, na dobu počátků Runetu, Rulinetu, na první literární experimenty spojené s internetem. Kniha je sestavena jednak z autorových vzpomínek, dále z článků o internetu, o literatuře na internetu, které psal v 90. letech, a z komentářů k nim, pořízených z perspektivy roku 2004. Takto strukturovaný text názorně ukazuje, jak rychle ubíhá čas v prostředí internetu, jak rychle se měnily, zastarávaly, mizely různé literární projekty, jak rychle se měnily a zastarávaly názory na to, co přinese internet pro literární život. Důležitost internetu pro literaturu, intenzitu, s jakou byl od začátku orientován Runet na oblast literatury ovšem Kuzněcov připomíná neustále: „Už od svého vzniku byl Runet literaturocentrickým

prostředím: možná proto, že v polovině 90. let se obrázky načítaly příliš pomalu."¹ (Кузнецов 2004: 100) Literaturu publikovanou na internetu také vřazuje do tradice ruského samizdatu:

„Рускоязычный интернет, stále častěji označovaný prostě Runet, začínal jako jev nanejvýš literární. (...) Jestliže bereme v úvahu tradiční ruský literaturocentrismus, není nic překvapivého na tom, že mezi ruskými uživateli internetu, rozestými po celém světě, se objevilo mnoho lidí, kteří psali poezii i romány, povídky i divadelní hry. Svá díla vyvěšovali na síť. Tak se stal internet novým typem samizdatu, v němž bylo možné vydat svá díla, obvykle aniž by bylo nutné utrácet peníze a, a to hlavně, prakticky neomezeným množstvím výtisků.“² (Кузнецов 2004: 118)

Pokud jde o *setěraturu*, její význam už v článku z roku 1997 nazvaném *Между самиздатом и сетературой* (Mezi samizdatem a setěraturou), Kuzněcov vymezuje zcela jasně. Vysvětluje, že jde o literární díla, která byla od samého začátku orientována na existenci v internetu, protože využívala ty možnosti, které jim poskytovala síť. Byly to především hypertexty, a dále literární hry. (Кузнецов 2004: 118) Pod označením literární hry má Kuzněcov na mysli interaktivní literární projekty typu *Буриме* (*Burime*), o nichž podrobněji pojednám v dalším textu.

Ve své knize Kuzněcov prostřednictvím svých starých článků i komentářů k nim oživuje atmosféru 90. let 20. století, období průkopníků Runetu i *setěratury*, období prvních literárních projektů, evokuje atmosféru tehdejší pospolitosti účastníků Runetu, počátečního entuziazmu spojeného s novým médiem a objevováním jeho možností. Zároveň jeho reflexe z perspektivy přelomu první dekády 21. století ukazuje nejen to, jak rychle se novinky stávaly běžnými, jak rychle se nové médium vyvíjelo, rozšiřovalo a se svým rozšířením i měnilo. Ukazuje také změnu pohledu na možnosti Rulinetu, na to, co může v oblasti literatury přinést nového, jak může ovlivnit literární scénu. Kuzněcov

1 „Когда Рунет только возник, он был литературоцентричной средой: возможно, потому, что в середине девяностых картинки грузились слишком медленно.“ (Кузнецов 2004: 100)

2 „Учитывая традиционный русский литературоцентризм, нечего удивительного, что среди рассеянных по всему миру русских интернетчиков оказалось достаточно много людей, писавших стихи и романы, рассказы и пьесы. Свои произведения они выкладывали на Сеть. Таким образом, Интернет оказывался новой разновидностью самиздата, в котором можно было напечатать свои произведения, обычно вовсе не тратя денег и, главное, практически неограниченным тиражом.“ (Кузнецов 2004: 118)

uvádí, že v roce 1996 věřil, že budoucnost literatury je v hypertextualitě a že o čtyři roky později přiznává: „Jediné, co dala literatuře síť, je nový způsob šíření. A i ten, jak nyní víme, není příliš efektivní.“³ (Кузнецов 2004: 144) Velmi blízký názor na vývoj Rulinetu a *setěratu* prezentuje ve své práci i polská badatelka Alicja Wołodźko-Butkiewicz, která měníci se podobu Rulinetu od 90. let do začátku 21. století podrobně zmapovala ve studii *Nowe medium dla literatury* zařazené do monografie *Od pierestrojki do laboratoriów netliteratury* (Wołodźko-Butkiewicz 2004: 174).

5 Z hlediska počátků Runetu a očekávání s ním spojených je možné označit 90. léta minulého století za období nadšení a prvních experimentů testujících, co mohou nové technické možnosti přinést v oblasti literární tvorby. Velká očekávání spojená s žánrem hypertextu zmiňuje nejen Kuzněcov, objevují se i v besedě nazvané prostě *Setěratu*, zveřejněné v červenci 2000 v časopise *Литературная газета* (*Literární noviny*). Debaty se účastnili významní organizátoři tehdejšího literárního života na internetu, Sergej Kostyrko, Dmitrij Kuzmin, Vjačeslav Kuricyn, Kirill Kutalov, Lev Pirogov a Max Fraj. Kutalov se v úvodu besedy zamýšlel nad pojmem „síťový autor“ a také nad otázkou autorských práv v éře internetové literatury: „Pojem »síťový autor« se stane aktuálním, až *setěratu* ukáže nemohoucnost a zaostalost některých jakoby neotřesitelných a jasných zákonů, například zákona o autorských právech.“⁴ (Сетература 2000: online) Spolu s nadšením mnoha ruských průkopníků internetu z možností hypertextové literatury připomíná tento výrok obdobné názory 90. let z amerického prostředí, jejichž reprezentantem je především George Landow. Podobně jako v prostředí americkém dochází i v Runetu k jistému ochladnutí prvotního nadšení a určitému rozčarování na začátku 21. století. Tato skepse vůči Runetu, Rulinetu a jeho možnostem zaznívá už v besedě roku 2000, S. Kostyrko uvádí, že očekával, že se v literárním internetu setká s něčím „výlučně internetovským“ a dlouho se snažil zachytit charakteristiky nové estetiky. Marnost tohoto hledání shrnuje slovy: „... na literární internet

3 „В 1996 году я верил, что за гипертекстовостью – будущее литературы. Или, по крайней мере, одно из будущих. Через четыре года я признал: единственное, что дала литературе Сеть, – новый способ распространения. Да и тот, как мы теперь знаем, оказался не слишком эффективным.“ (Кузнецов 2004: 144)

4 „Понятие »сетевой автор« станет весьма актуальным, когда сетература покажет бессилие и отсталость некоторых вроде бы незыблемых и четких законов, например закона об авторском праве.“ (Сетература 2000: online)

nahlížím jako na jakousi kulturní infrastrukturu, jako na prostor, který poskytuje literatuře servis, ale netvoří ji podle svých vlastních zákonů."⁵ (Сетература 2000: online) Ovšem právě tento prostor nově nabídnutý literatuře a literátům je v 90. letech pro ruskou literaturu nesmírně důležitý. I Kuzněcov ve své knize opakovaně zdůrazňuje pohled na Runet jako na nový samizdat, uvádí, že ihned po vzniku světové sítě se vytváří trojí model internetu, a sice internet jako samizdat, archiv a knihovna. Popisuje také případ kombinování těchto modelů v nejznámější knihovně Runetu, „Knihovně Maxima Moškova“ (www.lib.ru), která obsahuje speciální oddíl „Samizdat“. (Кузнецов 2004: 10)

Mnozí zastánci Runetu a Rulinetu tedy vyjadřovali často skeptické názory na možnosti estetického přínosu *setěratury*, na možnosti rozvoje estetického experimentu v internetovém prostředí, ovšem všichni se shodují na tom, že nezpochybnitelným přínosem Rulinetu je možnost zpřístupnění literárních textů, jejich rychlá a neomezená distribuce, publikační svoboda, kontakt autora se čtenáři, možnost bezprostřední reakce na zveřejněná díla.

Alexej Andrejev, autor manifestu *setěratury* nazvaného CETERA, využil hru slov, vycházející z konfrontace azbuky a latinky (azbukou napsané „CETEPATYPA“ připomínající latinské „CETERA“) a o síťové literatuře píše jako o literatuře jiné. Její jinakost vidí právě ve svobodě – nezávislosti na financích, na existující hierarchii literárního života: „Svoboda Sítě, její všeobecná dostupnost, aktivita – to vše je velmi důležité zejména pro současnou ruskou literaturu, kterou za jednu nohu už chytil hbitý trh (talent neznamená nic, reklama vše!) a za druhou ji drží kostnatou rukou »tradice klasiky«.“⁶ (Андреев 1997: online) Také Sergej Korněv, další z teoretiků *setěratury*, ve své stati *Сетевая литература и завершение постмодерна. Интернет как место обитания литературы* (*Síťová literatura a završení postmoderny. Internet jako místo obývané literaturou*) zdůrazňuje právě důležitost publikační svobody, kterou internet poskytuje, stejně jako funkci internetu jakožto literárního salónu, který je otevřený 24 hodin denně.

5 „... к литературному Интернету я отношусь как к некоей культурной инфраструктуре, как пространству, обслуживающему литературу, но не рождающему ее по собственным законам.“ (Сетература 2000: online)

6 „Свобода Сети, ее вседоступность, активность – это очень полезно именно для сегодняшней русской литературы, которую за одну ногу уже прихватил шустрый рынок (»talant – ничто, реклама – все!«), а за другую держат костлявой рукой »традиции классики«.“ (Андреев 1997: online)

Souvislost se samizdatem je i z těchto tvrzení o publikační svobodě a svobodné diskusi patrná. Samizdat se objevil v ruské literatuře v druhé polovině 20. století, jeho prostřednictvím se šířila díla neoficiálních autorů, v malém množství exemplářů, v nízké kvalitě a samozřejmě s velkým rizikem. Bylo to v době, kdy ruská literatura existovala v linii domácí, dělené dále na oficiální a neoficiální, a v linii emigrační. Domácí neoficiální tvorba se mohla šířit právě prostřednictvím samizdatu, případně proniknout do zahraničí a vyjít v tzv. tamizdatu. Tato situace trvala do 80. let, kdy v důsledku politických změn dochází k opětovnému sjednocení všech tří proudů ruské literatury do literatury jedné. Tato změna však nebyla v žádném případě hladká, byla provázena boji o místo v literární hierarchii, soupeřením o čtenáře, byla spojena s přechodem literatury do tržního prostředí. Velice podrobnou analýzu tehdejší situace podává ruský autor Michail Berg v knize *Литературократия. Проблема присвоения и перераспределения власти в литературе (Literaturokracie. Problém přivlastnění a přerozdělení moci v literatuře)*. Berg vychází z teze Jeana Paula Sarrtra o tom, že v Evropě se literatura jako hodnota vyššího řádu etablovala v polovině 19. století. Zatímco zmizení literaturocentrických tendencí v evropské a americké kultuře je vymezeno lety 1950 – 1960, v Rusku zůstaly, i z důvodu jeho vynucené izolace od mezinárodního kontextu, literaturocentrické tendence zakonzervované o několik desetiletí déle. Mezi příčinami, které vedly i v Rusku ke změně postavení literárního pole ve společenském prostoru uvádí Berg následující: „změna požadavků masového spotřebitele, pro kterého právě literatura po několik staletí byla synonymem kultury, zrušení cenzurních omezení, která dovoľovala kulturním produktům přisvojovat si symbolický kapitál „zakázaného ovoce“ a být nástrojem překonávání normativních omezení – společenských, morálních, sexuálních, pokles zájmu o náboženství, a tedy o knihu, konkurence ze strany jiných polí (video a audiokultury).“⁷ (Berg 2000: 181-182)

7 „изменение запросов массового потребителя, для которого именно литература в течение нескольких столетий была синонимом культуры, отмена цензурных ограничений, позволявших произведениям культуры присваивать символический капитал »запретного плода« и быть инструментом преодоления нормативных границ – социальных, нравственных, сексуальных, падение интереса к религии а значит, к книге, конкуренция со стороны других полей (видео и аудиокультуры).“ (Берг 2000: 181–182)

V ruské tradici, sahající až do středověku, Berg zdůrazňuje stereotyp posvátného vztahu k slovu, ke knize, a zvláštní status spisovatele jakožto proroka. O tomtéž píše významný ruský kulturolog Alexandr Pančenko ve stati *Přechod od středověké literatury k literatuře moderní*: „Kniha nebyla věc, nýbrž svého druhu nezcizitelné jmění. Spíše než by člověk vlastnil knihu, vlastní kniha člověka, »lécí« ho. Kniha představuje podobně jako ikona duchovní autoritu, duchovního vůdce. Čtení knihy není akt, nýbrž proces. (...) ne náhodou ve staré ruštině slovo »čtu« znamenalo jak »čtu«, tak »uctívám«." (Pančenko 2012: 177) O pozici básníka píše Pančenko následující: „Rus byla od věků hrdá na své svaté, mimo jiné na jejich »hojnost«, která byla vnímána jako záruka Boží přízně a ochrany. Jenže Petr I. jako by pozastavil ruskou svatost. (...) Od carů se tedy národ odvrátil, svatých získal méně, než ztratil. Zůstali básníci." (Pančenko 2012: 297) Postavení literatury v ruské společnosti nejen ve 20. století tedy lze shrnout slovy Anny Golubkové: „Až do začátku éry postmodernismu byla v Rusku literatura více než jen literatura."⁸ (Голубкова 2011: 72)

Berg uvádí, že snížení aktuálnosti literárního diskurzu začalo ihned po srpnovém puči roku 1991. (Berg 2000: 205) Přibližně v té době přichází do Ruska internet a přináší nové možnosti při šíření umělecké literatury i pro rozvíjení svobodné diskuse. V Rusku s nástupem tržních vztahů dochází samozřejmě k radikálním změnám ve vydavatelské činnosti, ale, jak píše významný ruský sociolog literatury Dubin, také k rozpadu distribuční sítě – zaniká velké množství knihoven a knihkupectví, v provincii se systém distribuce knih v podstatě hroutí. (Дубин 2010: 246) Internet se tedy stává velmi důležitým fenoménem literárního života; během několika let se etabluje jako monumentální knihovna, prakticky veškeré texty ruské umělecké literatury jsou digitalizovány a zpřístupněny online.

Jak je patrné z výše citovaných vzpomínek Sergeje Kuzněcova, první tvůrci Rulinetu byli velmi často také jeho prvními teoretiky, ti, kdo experimentovali v oblasti *setřatury*, často také tento experiment reflektovali v teoretických textech, později ve vzpomínkách na průkopnické období Rulinetu. Nesmírně zajímavou osobností, spojenou s Rulinetem je z tohoto pohledu Roman Lejbov. Jakožto literární vědec oceňuje internet jako bohatou zásobárnu textů, „prostor“, v němž zůstává zachována i ta část textů, které v dřívějších

8 „До наступления времен постмодернизма литература в России была больше чем просто литература." (Голубкова 2011: 72)

dobách často zanikaly, ať už byly zničeny samotnými autory, případně nenávratně poškozeny nepříznivými okolnostmi. Zároveň je Lejbov jedním z prvních a nejznámějších autorů, kteří se pustili do tvůrčího experimentu na internetu, do tvůrčího zkoumání nových možností jím poskytovaných, a to právě už v 90. letech minulého století. Bezesporu nejznámější je jeho projekt ROMAN – POMAH, hypertextový román, který vznikl formou kolektivního autorství v letech 1995-1997. Kuzněcov zdůrazňuje nutnost psát v ruštině název POMAH vždy velkými písmeny a vysvětluje výhodu této podoby názvu tím, že je možné ji napsat azbukou i latinkou. Celý projekt je dosud na internetu uchován, z jeho archivu je patrné, že autoři nepsali ještě azbukou, ale z technických důvodů se museli uchýlit k transliteraci. Tato forma jednoho ze základních textů Rulinetu ukazuje technické problémy, s nimiž se autoři v 90. letech museli potýkat, zároveň také odkazuje na jazykovou hru, kterou využil při pojmenování svého manifestu „CETERA“ A. Andrejev.

Východiskem projektu ROMAN je jednoduchý příběh, milostný příběh, který Lejbov umístil na internet, a čtenáře vyzval, aby jej rozšiřovali, aby v libovolném místě pokračovali a příběh dále rozvíjeli. Spolu s Dmitrijem Maninem pak poskytli čtenářům a potenciálním autorům návod Jak psát ROMAN a Jak číst ROMAN. Jak uvádí Soňa Pašteková ve svém článku *Hypertextová literatura v ruskom kultúrnom prostredí*, „Roman je postmodernou virtálnou paródiou, metatextovou hrou s kultúrnymi a ideovými modelmi minulosti – sovietskeho režimu, s ktorým sa ruská spoločnosť 90. rokov vyrovnávala. Cieľom projektu je podľa autorových slov kultúrno-filozoficko-sexuálna zábava.“ (Pašteková 2008: 116)

V roce 2010 se Lejbov v přednášce *Современная литература и Интернет* (*Současná literatura a internet*) a v následné diskusi vyjadřoval i ke svému hypertextovému projektu, i k fenoménu *setěratyry* obecně. Při této příležitosti vyjádřil značně skeptický názor jak na svůj vlastní projekt, tak i na tvůrčí možnosti *setěratyry*.

„Naděje 90. let, které jsem, nutno říci, nesdílel, předpokládaly, že internet přinese principiálně novou formu existence ruské literatury, že knihy budou vypadat takto: klikneš na odkaz, otvírá se další stránka, a člověk sám dopisuje

pokračování a posílá je na síť. Všichni se budou radovat a také psát pokračování od kteréhokoli místa. Já jsem to dělal, zajímalo mě, co z toho vznikne. Nevzniklo nic.”⁹ (Лейбов 2010: online)

Na Rulinet pohlíží Lejbov jako na neocenitelný archiv, označuje ho jako knihovnu a kuřárnu, a vysvětluje tato obrazná označení jako vyjádření vztahu a vzájemného působení textového a řečového, stabilního a nestabilního principu, prostředí pro uchovávání informace a prostředí pro komunikaci. (Лейбов 2010: online)

Projekt ROMAN je ukončený, na internetu dostupný, v kontextu *setěraturny* velmi často citovaný a nesmírně populární. Jako takový představuje významný příklad literárního experimentu v počátcích Rulinetu. Naznačuje také cestu, jakou se experiment v 90. letech ubíral, byla to cesta interaktivně zaměřených projektů, vytvořených na principu hry. Autoři těchto projektů využívali již existující literární hry a přenášeli je do internetového prostředí, definovali pravidla a vyzývali návštěvníky stránek k aktivnímu zapojení se do hry. Takto zahájené projekty pak už mohly pokračovat bez účasti, bez dalších aktivních zásahů jejich iniciátorů. Prvním takovým projektem, který mnozí považují za nejúspěšnější svého druhu, byl projekt Dmitrije Manina *Буриме* (*Burime*), zahájený v roce 1995 a dosud aktivní. *Burime*, z francouzského *les bouts rimés*, je hra spočívající v tom, že její účastníci píšou čtyřverší na zadané rýmy. Na stránce *Буриме* je tato hra mírně modifikovaná – zájemce dostane rým přidělený náhodným výběrem ze slovníku. Aby ovšem mohl rým dostat, musí nejprve do slovníku nový rým dodat. Účastníci hry tak nejen veršují, ale také neustále doplňují zásobu rýmů pro další potenciální hráče. O interaktivní hře *Буриме* se zmiňuje ve své knize také Sergej Kuzněcov, který ji označuje za „nejúspěšnější pokus vytvořit z člověka a počítače svérázného poetického kentaura.“¹⁰ (Кузнецов 2004: 113)

⁹ „Надежды 90-х годов, которые я не разделял, надо сказать, были на то, что Интернет даст принципиально новую форму бытования русской литературы. [...] что книжки будут вот такие: ты нажимаешь на ссылку, будет открываться другая страница, и ты будешь сам дописывать продолжение и посылать его в сеть. Все будут радоваться и тоже писать продолжения с любого места. Я это делал, мне было интересно посмотреть, что получится. Ничего не получилось.” (Лейбов 2010: online)

¹⁰ „Самая успешная попытка создать из человека и компьютера своеобразного поэтического кентавра.” (Кузнецов 2004: 113)

Podobně se o interaktivní básnické hře na Runetu vyjadřuje Lejbov, když o jiném projektu, který vytvořil spolu s Dmitrijem Maninem, píše jako o stroji na společnou výrobu haiku (*машинка для совместного производства хокку*). Také tento „stroj“ dosud funguje. Tento projekt, *Сад расходящихся хокку* (*Zahrada rozvětvujících se haiku*), je velmi zajímavý nejen svou dlouhou existencí, ale také tím, že do určité míry propojuje žánr interaktivní poetické hry s žánrem hypertextu. Už název projektu odkazuje k povídce Luise Borgese *Zahrada cestiček, které se rozvětvují* (v ruském překladu *Сад расходящихся тропинок*), která je obecně přijímána jako jeden z textů zakládajících tradici hypertextuality. Lejbov na úvodní stránce projektu vysvětluje pravidla psaní haiku i způsob zapojení se do projektu a dává do kontrastu haiku – „japonský vynález se starým rodokmenem“, a Zahradu – „inovaci internetové éry“ (*Сад расходящихся хокку*, online). Účastník hry zde vstupuje do virtuálního dialogu s dalšími jejími účastníky, a to nejen tím, že čte to, co napsali ostatní, a že očekává, že si i jeho verše někdo přečte. Tento hravý dialog je bezprostřednější, autoři haiku využívají již existující texty – první verš zvoleného haiku použijí jako poslední pro své vlastní haiku, nebo naopak poslední verš zvoleného haiku jako svůj první. Právě takto vzniká *Zahrada rozvětvujících se haiku*, na stránce je dokonce dostupná její momentální mapa, která ještě zdůrazňuje spřízněnost projektu s tradicí hypertextu.

Ačkoli je Lejbov značně skeptický k tvůrčím možnostem internetu, přestože jeho význam vidí, podobně jako ostatní vystřízlivělí nadšenci 90. let, zejména v jeho možnostech jakožto neomezeného archivu, zmiňuje se ještě o jedné oblasti internetové literatury, kterou považuje za hodnou zájmu. Touto oblastí je právě literární hra, o níž uvádí: „herní možnosti, které poskytuje internet – prostředí pro literaturu, a také hra pro literaturu – to není zanedbatelná věc. Třeba ne jako hlavní chod, ale jako koření určitě. Herní možnosti jsou velké.“¹¹ (Лейбов 2010: online)

Navzdory svým úspěšným projektům, navzdory respektu vyjádřenému tvorbě D. Manina na Rulinetu, hovoří Roman Lejbov ještě v roce 2010 značně skepticky o možnostech tvůrčí koexistence literatury a internetu. Nicméně proti této skepsi zaznívá optimistický hlas hodnotící tvůrčí experiment druhé

¹¹ „игровые возможности, которые предоставляет Интернет, – среда для литературы, да и игра для литературы – это совсем немаловажная вещь. Пусть не в качестве основного блюда, но в качестве приправы – несомненно. Игровые возможности очень велики.“ (Лейбов 2010: online)

poloviny první dekády 21. století. Pro toto období je typický rychlý vývoj a vzrůstající popularita žánru videopoezie. V roce 2007 se v Moskvě uskutečnil první ruský festival videopoezie »ЗРЯ!«, jeho organizátory byli Andrej Rodionov, současný ruský básník, organizátor básnických slamů, publicista, autor článků reflektujících současnou ruskou poezii, a jeho žena Jekatěrina Trojepolskaja, filmová kritička. »ЗРЯ!« byl později přejmenován na festival »Пятая нога«, koná se každoročně a zůstává největším festivalem videopoezie v Rusku. Ačkoli je žánr videopoezie v ruském kontextu ještě mladý, úspěšně se již prezentoval na mezinárodní scéně, video Fedora Kudrjašova na verše Maxima Amelina *Кукучка* (*Kukačka*) zvítězilo na berlínském festivalu Zebra, ukázky z moskevského festivalu se promítají na Benátském bienále nebo na Londýnském knižním festivalu.

Lze tedy tvrdit, že po období prvotního nadšení let 90. minulého století následovalo období spíše skeptického postoje k internetové literatuře a jejím možnostem. Její význam byl spatřován především v rozšíření publikačních možností, okamžité a neomezené dostupnosti textů. Rulinet byl vnímán také jako příležitost pro začínající autory, kteří jeho prostřednictvím mohli proniknout nejprve ke čtenářům a poté do oblasti tištěné literatury, stále ještě vnímané v porovnání s literaturou elektronickou jako prestižní. Po roce 2005 se začínají prosazovat další možnosti, a sice spojení textu se zvukem a obrazem, propojení textu a audio i videozáznamu. Začlenit tuto oblast multimediální tvorby do literární tradice není jistě jednoduché, ovšem ruská literární věda se zde může opřít jednak o zahraniční teoretické práce, jednak o domácí tradici propojení vizuálního a textového principu, vedoucí od období historické avantgardy 10. a 20. let minulého století, přes ruské neoficiální umění druhé poloviny 20. století, v němž se sbližovala literatura s výtvarným uměním, až k současnému multimediálnímu umění.

Ruští tvůrci i teoretici videopoezie vycházejí při jejím definování z manifestu kanadského básníka Toma Konyvese, ve shodě s ním zdůrazňují, že text, zvuk a obraz jsou rovnocenné složky videopoezie, že audiovizuální složka nemůže být pouhou ilustrací textu. (Konyves: online) Alexandr Žitěněv uvádí: „Videopoezie se realizuje jakožto syntéza jedině tehdy, když video je nikoli prostou ilustrací, ale režisérskou interpretací textu s jasně rozestavenými

významovými akcenty."¹² (Житенев 2011: 43) Opakovaně se ovšem v textech o ruské videopoezii setkáváme s tvrzením, že pro ruské autory tohoto žánru je slovo důležité, důležitější než pro některé autory neruské, jejichž videopoezie někdy ani nepotřebuje překlad. I v kontextu multimediálního umění se tedy setkáme se zdůrazňováním významu slova pro ruské autory i čtenáře. To odpovídá Kuzněcovem zdůrazňované literaturocentričnosti Runetu i jeho tvrzení, že ruskojazyční uživatelé internetu dávají přednost psaní veršů a prózy, upřednostňují literární hru před hrou *Doom*. (Кузнецов 2004: 114)

5 Z perspektivy roku 2013 tedy můžeme konstatovat, že Rulinet se nestal pouhým archivem digitalizovaných textů a vstupní branou debutujících autorů zveřejňujících své texty na internetu v naději, že proniknou do tištěných publikací. *Setěratura*, jak ji už v 90. letech definoval Kuzněcov, existuje. Důkazem je i to, že ruská literatura je zastoupena v projektu ELMCIP (Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice), v mezinárodní databázi elektronické literatury; dále i to, že autoři, reflektující oblast ruské multimediální tvorby a experimentální literatury využívající počítačovou techniku přestávají používat termín *setěratura*. Právě zmizení pojmu *setěratura* a jeho nahrazení termínem elektronická literatura ukazuje, že v ruském prostředí dochází k překonání stadia pochybností o životaschopnosti internetové/elektronické/onlinové literatury, že ruští autoři pokračují v tvůrčím hledání a začleňují se do mezinárodního kontextu.

Termín elektronická literatura pro označení literatury vzniklé v digitální formě a určené pro čtení na obrazovce počítače se v ruském prostředí objevil poprvé až v roce 2011; Michail Vizel ho použil v recenzi na knihu Katherine Hayles *Electronic Literature: New Horizons of the Literary* z roku 2008 uveřejněné v časopise NLO. Elektronické literatuře je věnováno také deváté číslo literárně kritického almanachu *Translit*, které vyšlo v roce 2011 s podtitulem *Bonpoc o технике* (Otázka techniky). Autory almanachu jsou badatelé, kteří se dlouhodobě věnují zkoumání současného literárního experimentu, vztahu literatury a techniky, literatury a nových médií. Z velké části je almanach věnován poezii, jsou zde texty zabývající se kombinatorickou literaturou (Natalija Fedorova), fenoménem ruské avantgardy (Sergej Birjukov), novým žánrům,

¹² „Видеопоезия как синтез реализует себя лишь тогда, когда видео оказывается не простой иллюстрацией, но режиссерской интерпретацией текста с отчетливо расставленными смысловыми акцентами.“ (Житенев 2011: 43)

jejichž vznik byl umožněn rozvojem moderních technologií (Alexandr Žitěněv píše o videopoezii), novým způsobům čtení (Pavel Arseňjev). Právě tento almanach lze považovat za důkaz toho, že navzdory některým skeptickým názorům se v ruském kontextu elektronická literatura stala nepominutelným fenoménem, předmětem fundované teoretické reflexe. Je příznačné, že v almanachu se nevyskytuje termín *setěratúra*, autoři pracují výhradně s termínem *электронная литература* – elektronická literatura, a chápou ho také pouze ve smyslu definice ELO (Electronic Literature Organization), tedy jako díla, v nichž je důležitý jejich literární aspekt, díla, která využívají možností a kontextů poskytovaných buď samostatným počítačem nebo počítačem, který je součástí sítě. (Hayles: online)

Odmítnutím pojmu *setěratúra* tak autoři Translitu na začátku druhého desetiletí 21. století naznačují směr, jakým se ruská experimentální literatura v oblasti multimédií může ubírat, otevírají mnohé otázky, které perspektivně mohou být ve výzkumu ruské elektronické literatury nosné. Lze tedy tvrdit, že navzdory skeptickým hlasům začátku 21. století (Kuzněcov, Kostyrko, Lejbov) zůstává Rulinet na začátku druhé dekády 21. století významným archivem literárních textů, důležitým literárním salonem, v němž probíhají intenzivní debaty týkající se nejen elektronické literatury, ale je také oblastí živého tvůrčího experimentu.

Literatura

Hayles K., *Electronic Literature: What is it?* 2007 [cit. 2013-01-02] <http://eliterature.org/pad/elp.html>.

Glanc T., *Souostroví Rusko. Ikony postsovětské kultury*, Praha, Revolver Revue, 2011, 353 s.

Konyves T., *Videopoetry: A Manifesto*, "Critical Inquiry" 2012 [cit. 2013-11-06] <http://critinq.wordpress.com/2012/10/13/videopoetry-a-manifesto-by-tom-konyves/>

Pančenko A., *Metamorfózy ruské kultury*, Červený Kostelec, Pavel Mervart, 2012, 389 s.

Pašteková S., *Hypertextová literatura v ruskom kultúrnom prostredí*, „Slovak Review of World Literature Research“, 2008, č. 2, s. 114–121.

Wołodźko-Butkiewicz A., *Od pierestrojki do laboratoriów netliteratury. Przemiany we współczesnej prozie rosyjskiej*, Warszawa, Studia Rossica, 2004, 438 s.

Андреев А., *Cetera. Манифест Сетевой Литературы, или Личный Опыт Поэтической Независимости*, 1997 [cit. 2012-11-06] <http://www.zhurnal.ru/slova/esse/manif.htm>.

Берг М., *Литературократия. Проблема присвоения и перераспределения власти в литературе*, Москва, НЛО, 2000, 342 s.

Голубкова А., *К проблеме формирования рецептивного модуса критического высказывания*. In Транслит: литературно-критический альманах, Санкт-Петербург, 2011, č. 9, s. 72–75.

Дубин Б., *Классика, после и рядом. Социологические очерки по литературе и культуре*. Москва, НЛО, 2010, 345 s.

Житенев А., *Современная литература в контексте медиа: феномен видеопоезии*. In Транслит: литературно-критический альманах, Санкт-Петербург, 2011, č. 9, s. 40–45.

Корнев С., *Сетевая литература и завершение постмодерна Интернет как место обитания литературы*. НЛО, č. 32, 1998 [cit. 2013-01-02]. <http://www.netslova.ru/kornev/kornev.htm>.

Кузнецов С., *Ощупывая слона. Заметки по истории русского Интернета*. Москва, НЛО, 2004, 456 s.

Лейбов Р., *Современная литература и Интернет*, Polit.ru, 2010 [cit. 2013-01-07] <http://polit.ru/article/2010/02/18/leibov/>.

Буриме, 1995 [cit. 2013-06-12] <http://centrolit.kulichki.net/centrolit/cgi/br.cgi>.
Сетература. In *Литературная газета*, 2000, č. 28–29 [cit. 2013-06-12] http://old.lgz.ru/archives/html_arch/lg28-292000/Literature/art9.htm#no5.
РОМАН, 1997 [cit. 2013-06-02] http://www.cs.ut.ee/~roman_l/hyperfiction/.
Сад расходящихся хокку, 1997 [cit. 2013-01-02] <http://hokku.netslova.ru/>.

	Andrzej
Médiá	Adamski
ako	Inštitút
intersféra	mediálneho
ľudského	vzdelávania
života	a žurnalistiky,
a	Univerzita
teórie	Kardinála
mediosféry	Stefana
a	Wyszyńskiego,
mediatizácie	Varšava

Sféra medziludskej komunikácie je jednou z tých oblastí ľudského života, v ktorých je veľmi markantný vplyv vývoja nových technológií. Ide tu predovšetkým o komunikáciu chápanú ako výmenu myšlienok a informácií – nakoľko v oblasti presúvania sa z miesta na miesto zmeny nie sú až také drastické. Vyvíja sa síce letecká doprava a autá sú čoraz modernejšie, ekologickjšie a bezpečnejšie, turistické lety na Mesiac však napriek tomu nie sú štandardom, hoci sa to po prvom pristátí na striebornej planéte zdalo takmer na dosah ruky. Keď však presunieme pozornosť na realitu výmeny myšlienok a informácií, nepochybne sme svedkami zmien, ktoré majú takmer kozmický rozmer. Jednoduchosť spojenia sa s kýmkoľvek na ľubovoľnom mieste na Zemi je v súčasnosti niečím takým samozrejým, že pociťujeme takmer rozhorče-

nie, keď na odpoveď na mail musíme čakať viac než pár hodín (minút?) alebo keď nedostaneme okamžitú odpoveď na SMS-ku, ani nehovoriac o viacerých zmeškaných hovoroch.

Odpoveďou na túto skutočnosť je reflexia vedcov, ktorí sa usilujú popísať a pochopiť mechanizmy prebiehajúcich premien, ako aj predvídať ich ďalšie smerovanie a následky. Ako postrehli poľskí vedci z Univerzity Kardinála Stefana Wyszyńskiego vo Varšave (UKSW) prof. H. Seweryniak a K. Sitkowska, početné pokusy popisu tejto skutočnosti mali za následok vznik podobného počtu teórií. A preto sa hovorí o revolúciách (vedecko-technická, priemyselná, počítačová, informačná, digitálna revolúcia), o érach (éra strojov, počítačov, digitálna éra), epochách (epocha obrazu), storočiach. Ich výsledkom mal byť: „osamotený dav“ (D. Riesman), „posthistorický človek“ (R. Seidenberg), „postkapitalistická spoločnosť“ (R. Dahrendorf), „globálna dedina“ (M. McLuhan), „jednorozmerný človek“ (H. Marcuse), „informačná spoločnosť“ (T. Umesao), „postmoderná spoločnosť“ (A. Etzioni), „svet bez hraníc“ (H. Brown)¹ – treba však podotknúť, že „žiadny z týchto pojmov, príliš sústredených na jednu oblasť alebo otázku, neodzrkadľuje komplexnú povahu premien prebiehajúcich vo svete“. (Seweryniak, Sitkowska 2012)

V tomto článku by som sa chcel pokúsiť o opísanie javov, ktoré sa vyskytujú v medziľudskej komunikácii, a o ich umiestnenie do určitého modelu. Nepôjde samozrejme o komplexný opis zložitého ekosystému medziľudskej komunikácie – v rámci jedného vedeckého článku by to bola neuskutočniteľná úloha – pôjde skôr o ďalší príspevok do neustále sa rozrastajúcej vedeckej reflexie o komunikácii a médiách. Preto navrhujem použitie pojmu „intersféra“, ktorý je prebratý z geometrie. Podľa mňa tento pojem pomerne výstižne opisuje situáciu, v ktorej sú médiá prítomné v každej oblasti ľudského života. Skrz jazykovú analýzu pojmu intersféra preskúmam jeho možné odkazy na teóriu médií, sféry, sformulovanú poľským teoretikom médií biskupom Adamom Lepom, ktorá zahŕňa rozdelenie na logosféru, ikonosféru, galenosféru a sonosféru. V ďalšom slede sa pokúsím zistiť, do akej miery je chápanie médií ako intersféry ľudského života v súlade s veľmi populárnou teóriou, ktorá si v poslednej dobe získava čoraz viac prívržencov – teóriou mediatizácie rôznych

¹ Citovaný text je jednou z kapitol učebnice s názvom Media w duszpasterstwie [Médiá v pastoračnej službe], vydanej Vydavateľstvom Univerzity Kardinála Stefana Wyszyńskiego vo Varšave v roku 2014. Porov. (Seweryniak, Sitkowska 2012: 6).

oblastí života. Napriek lexikálnej podobnosti pojmov médiosféra a intersféra sa zdá, že chápanie médií ako intersféry ľudského života je rozhodne bližšie teórii mediatizácie; predstavuje akoby druhú stranu tejto teórie a môže byť jej doplnením.

V tejto práci uplatním metódu kritickej analýzy dostupných prameňov a vedeckých prác, najmä encyklopédií a slovníkov v rôznych jazykoch (s cieľom preskúmať doterajšie chápanie a výskyt pojmu „intersféra“). Následne sa budem zaoberať dielom biskupa A. Lepu a pokračovateľov jeho myšlienok. V ďalšej časti článku sa odvolám na práce autorov, ktorí sú v súčasnosti najčastejšie spájaní s vývojom teórií mediatizácie, ako napr. S. Hjarvard, F. Krotz, K. Lundby.

Médiá ako intersféra ľudského života

Keď som v monografii „Médiá v analógovom a digitálnom svete“ (vydanej v r. 2012) hľadal pojem, ktorý by čo najvýstižnejšie vyjadroval rastúcu úlohu (a v podstate hegemoniu) médií vo všetkých sférach života, navrhol som pojem „intersféra“. (Adamski 2012: 183–184) Je to slovo prebraté z geometrie. Funguje v taliančine a do poľštiny sa prekladá ako „sféra polovpísaná (do mnohostenu)“ – je to sféra tangenciálna ku všetkým hranám tohto mnohostenu². Samotný pojem „intersféra“ nemá svoj ekvivalent v poľskom jazyku. Neexistuje ani v iných jazykoch okrem spomenutého talianskeho okrem názvu belgickej spoločnosti, ktorá sa zberá výrobou drevených podláh (<http://www.intersferaprojects.be/>). Keby sme začali hľadať pravdepodobné znenie tohto pojmu v anglickom jazyku („intersphere“), narazíme na názov hudobnej skupiny (<http://www.theintersphere.com/>) alebo na medzinárodnú prekladateľskú agentúru (<http://www.intersphere.com>). Slovník Merriam-Webster definuje slovo „intersphere“ ako sloveso označujúce vstupovanie alebo vystupovanie z niečej zóny vplyvov³.

Čo má však slovo pochádzajúce z geometrie spoločné s masmédiami, ich miestom v ľudskom živote a ich pôsobením na ľudský život? Kým prejdeme k uvažovaniu o konštatácii, že médiá sú dnes intersférou ľudského života, pozrime sa na širší kontext tohto vyjadrenia.

2 Porov. Intersfera [In:] Wikipedia.it: <http://it.wikipedia.org/wiki/Intersfera>.

3 Porov. Intersphere, <http://www.merriam-webster.com/dictionary/intersphere>.

Samotné slovo „intersféra“ sa skladá z dvoch slov: predpony latinského pôvodu „inter“ (lat. „medzi“, „pomedzi“, „vnútri“), a slova „sféra“, ktoré je gréckeho pôvodu – σφαίρα („prostredie“). To znamená, že „intersféra“ je niečo, čo je „medzi prostrediami“ – môžeme povedať, že ich spája, je istým spoločným prvkom – v takomto kontexte funguje aj v geometrii. Ako ho preniesť do sveta médií?

Dovolím si malú digresiu a najprv sa bližšie pozriem na rôzne idey a slová, ktoré obsahujú slovo „sféra“ a ktoré sa vyskytujú v oblasti výskumu médií (mediálnych štúdií).

Intersféra a mediosféra

Najprv by som chcel odkázať na idey poľského teoretika médií a popredného znalca mediálneho vzdelávania, biskupa Adama Lepu. Vo svojich vedeckých prácach sa už dlhšiu dobu venuje téme ľudskej mediosféry, ktorú definuje ako niečo viac než len prvok prostredia človeka – ako samostatné prostredie médií, ktoré je v dôsledku neustále rastúceho vplyvu médií na človeka a na podobu jeho života čoraz významnejším, a v podstate jedným z najdôležitejších prostredí človeka. (Lepa 2010: online) Podľa vedca z Lodže mediosféra nie je jednoduchou sumou pôsobenia médií na človeka, ako ani náhodným súborom vplyvov. Predstavuje prostredie a to znamená, že je tvorené médiami kvôli konkrétnemu človeku a vo vzťahu k nemu. Práve človek je najdôležitejšou zložkou mediosféry, vytvárajúcou si vzťahy s ostatnými zložkami. To znamená, že podnety nielen prijíma zo strany samotného prostredia médií, ale na ne do určitej miery i sám pôsobí. Každá mediosféra človeka je preto iná a neopakovateľná. o podobe danej mediosféry, t. j. o jej skutočnom vplyve na človeka a stupni účinnosti tohto vplyvu rozhodujú hlavne počet a druh médií, ktoré tvoria mediosféru, úroveň ich aktivity a spôsob, akým jednotliviec médiá prijíma v závislosti od jeho nastavenia, preferencií, zvykov, ako aj od tzv. sprostredkovateľských faktorov (ako napr. osobnostné črty percipienta, postoj voči médiám, referenčná skupina, interakcie, kultúra, výchova, vplyv mienkotvorných osôb). To znamená, že mediosféra je spoločným dielom človeka a médií, ktoré naň pôsobia. (Lepa 2010: online)

Biskup A. Lepa v mediosfére vyčleňuje jednotlivé vrstvy. Sú nimi ikonosféra (vrstva obrazu), logosféra (vrstva slova), sonosféra (vrstva zvuku)

a galenosféra (vrstva ticha). Tieto vrstvy predstavujú elementárne hmoty pôsobiacich médií, t. j. obraz, slovo, zvuk a ticho, ktoré je zohľadňované spolu s hlukom. (Lepa 2010: online)

Lepovu myšlienku ďalej rozpracovali teoretici médií, ktorí pochádzajú o. i. z varšavského univerzitného prostredia, konkrétne z Inštitútu mediálneho vzdelávania a žurnalistiky na Teologickej fakulte Univerzity Kardinála Stefana Wyszyńskiego vo Varšave. Tu treba spomenúť predovšetkým M. Laskowskú (ktorá sa zaoberala galenosférou) a P. Drzewieckiego, ktorý sa chopil vedeckej reflexie súčasného docenenia logosféry, hlavne v kontexte dominácie audiovizuálnej kultúry, ktorá je stotožňovaná najmä s ikonosférou. Drzewiecki spája tieto pojmy s o široko chápaným mediálnym vzdelávaním a poznamenáva že „teória logosféry pôsobí ako nový prístup k mediálnemu vzdelávaniu. Je to široko chápaná výchova ku kultúre slova, myslenia a zmyslu, tvorenie nového spoločenského prostredia diskusie a intelektuálneho vývoja. Navyše, je to tvorenie prostredia v súlade s audiovizuálnou kultúrou, s použitím a docenením ikonosféry.“⁴ (Drzewiecki 2010: 10)

Ako chápanie médií ako intersféry ľudského života súvisí s chápaním mediosféry a jej zložiek ako to prezentoval Lepa? Zrejme môžeme hovoriť o akomsi pojmovom rozšírení: mediosféra začala dominovať a prenikať do všetkých ostatných prostredí života človeka a stala sa tak intersférou ľudského života. Média sa stávajú prítomnými vo všetkých oblastiach života. Prenikajú a vstupujú so sféry našej komunikácie, ale aj politiky, náboženstva, športu, ekonomiky, kultúry, bezpečnosti.⁵

4 Porov. aj: Lepa A., *Pedagogika mass mediów*, Łódź, 1998, s. 174–192; Drzewiecki P., *Mity i obrazy*, Łódź, 1999; Drzewiecki P., *Etyka galenosfery*, „*Annales. Etyka w życiu gospodarczym*” 2011, vol. 14, č. 1, s. 193–204; Laskowska M., *Teologiczne podstawy wychowania do galenosfery*, „*Paedagogia Christiana*” 2(2009), s. 139-150.

5 Treba spomenúť aj pomerne zaujímavý odkaz na teóriu noosféry (pojem V. Vernadskyho a T. de Chardina), ktorý nájdemu T. Gobana-Klasa (hoci samotný pojem noosféry sa priamo nevzťahuje na mediálne štúdiá). Tento popredný poľský teoretik médií píše: „Bleskové prestúpenie zo stavu globálnej izolácie do stavu globálneho prepojenia, ktoré sa udialo v 20. storočí spôsobuje nespočetné množstvo problémov. Intelektuálnu výzvu predstavuje obzvlášť pojem globálnej siete, najväčšieho „stroja“ („zariadenia“) skonštruovaného človekom, ktorého zložitost', prístupnosť a spoľahlivosť je fascinujúca. Idea globálnej siete vyjadruje analógiu k modernej sieti ciest, preto sa nazýva infostrada – podobá sa existujúcej sieti ciest, ktorá predstavuje kontrast medzi starým dedinským cestami a modernými diaľnicami, teda veľkokapacitnými cestami. Takáto sieť tvorí tzv. noosféru (...), ktorá omotáva Zem informačnou pavučinou (táto idea je momentálne uskutočňova-

Na tomto mieste sa vynára súvislosť s iným pojmom, ktorý túto skutočnosť opisuje: je ním pojem mediatizácie. Preto v ďalšej časti tohto článku predstavím aktuálny stav vedeckej reflexie mediatizácie. Následne budem analyzovať oblasti, ktoré podliehajú procesu mediatizácie. Predpokladám, že výsledkom tejto analýzy bude potvrdenie tézy, že veľká väčšina oblastí ľudského života (ak nie všetky) podlieha významnému vplyvu médií, čo bude rozšírením konštatácie, že v súčasnosti sa médiá stávajú intersférou ľudského života.

Intersféra a mediatizácia

6

O mediatizácii sa v poslednej dobe pomerne veľa hovorí – mohli by sme dokonca povedať, že vo vede ide o veľmi módný pojem. Za jedného z predchodcov tejto koncepcie môžeme považovať Johna B. Thompsona. V roku 1995 Thompson používal slovo „mediatization“ pri opise procesov, ktoré sú dnes pomenované pomocou anglického slova „mediatization“. Pre vývoj tejto myšlienky boli významné práce J. Habermasa, R. Silverstona, ako aj J. Martin-Barberu. V súčasnosti túto teóriu rozvíjajú o. i. S. Hjarvard, F. Krotz, W. Schulz, A. Hepp, K. Lundby. Za zmienku stojí existencia dočasnej pracovnej skupiny „Mediatization“, ktorá pôsobí pri ECREA – European Communication Research and Education Association. Skupinu vedú už spomenutí A. Heppi S. Hjarvard (Adamski 2012: 16) a jej webová stránka je dostupná na adrese: <http://www.mediatization.eu/>.

Členovia tejto skupiny konštatujú, že žijeme v dobe, kedy sú médiá prítomné takmer vo všetkých oblastiach nášho života. Čoraz viac oblastí ľudského života ako napr. naša práca, voľný čas, politika, činnosť rôznych organizácií, ekonomika a viacero iných sfér kultúry a spoločnosti sa čoraz viac opiera o mediálnu komunikáciu a využíva ju. Ide tak o určité „nasýtenie“ našej reality médiami. Pre úplné pochopenie významu a zmyslu tohto javu spomenutí vedci navrhujú koncepciu mediatizácie. Táto koncepcia sa nevzťahuje na uzavretú 14–16 teóriu zmeny médií, ale skôr podnecuje k otvorenému prebádaniu – na jednej strane ide o vzájomné pôsobenie médií a zmien, ktoré

ná v podobe serverov WWW). Ako každá metafora, aj táto má svoje mínusy, ale ako vraví Nicholas Negroponte, (...) – prechádzame od posielania atómov (doprava) k posielaniu bitov (komunikácia).“ (Goban-Klas 2002: s. 293– 294)

prebiehajú v spôsobe komunikácie, a na druhej o iné procesy spoločenských a kultúrnych zmien. Týmto spôsobom sa teória mediatizácie pokúša pochopiť a objasniť význam vývoja multimédií vo vzťahu k iným procesom súčasnosti, najmä globalizácie, individualizácie a komercializácie.⁶ Nemôžeme opomenúť ani vzťah mediatizácie ku konvergencii médií. V súčasnosti médiá (hlavne tzv. „nové médiá“) umožňujú šírenie mnohovekovej, globálnej, interaktívnej a priestorovo a časovo skomprimovanej správy s ľubovoľným obsahom, určenej globálnemu publiku. Deje sa to preto, že práve nové médiá rekonfigurujú a diverzifikujú celý proces toku informácií od odosielateľa ku adresátovi, a zároveň menia kľúčové črty mediálnych textov. V prípade starých (analogových) médií informácia musela mať svoj fyzický nosič. V nových médiách je digitalizovaná informácia zapísaná v podobe prúdu bitov, a je unifikovaná, štandardizovaná – čo spôsobuje, že môže byť ľubovoľne kopírovaná a prenášaná medzi rôznymi typmi prijímačov. (pozri Suwara 2012: 25)

Proces konvergenzie mení aj priestor ľudského života. Média sa stávajú nositeľom prítomnosti človeka vo svete. Všetky spoločenské procesy sú podmienené alebo čiastočne determinované mediálnou komunikáciou. Človek čoraz intenzívnejšie zažíva svet a seba samého, a zároveň formuje svet aj seba prostredníctvom médií, v kontexte médií v mediálnom životnom priestore. Každá oblasť ľudského života je v menšej alebo väčšej miere formovaná skrz procesy prítomné v médiách a nimi generované. Môžeme sa pokúsiť o odvážne tvrdenie, že pre väčšinu oblastí ľudského života sa média stávajú nevyhnutnými determinantmi. (pozri Drózd 2010: 32–33)

F. Krotz upozorňuje na rozdiel medzi anglickými slovami *mediated* a *mediatized* (táto slovná hračka sa celkom nedá vyjadriť v slovenčine, keďže slovo *mediated* sa prekladá ako „sprostredkovaný“, a *mediatized* ako „mediatizovaný“). Podľa Krotza sprostredkovaná komunikácia zahŕňa tri hlavné varianty v závislosti od toho, s kým daná osoba komunikuje: sprostredkovanú (mediated) interpersonálnu komunikáciu, interaktívnu komunikáciu a masovú komunikáciu, chápanú ako vysielanie a prijímanie správ so zjednoteným obsahom. V prípade mediatizovaných foriem spoločenského a kultúrneho života hovoríme predovšetkým o dôležitom význame médií v každodennom živote, práci,

6 Porov. Ecrea temporary working group "mediatization" (internetová stránka), [chýbajúci dátum publikácie], <http://mediatization.eu/>.

zábave, v spoločenských vzťahoch, politike, ekonomike, atď. (pozri Krotz 2009: 24)

Z. Oniszcuk podotýka, že v nemeckej vede o komunikácii je proces mediatizácie analyzovaný z dvoch výskumných perspektív: sociologickej a komunikologickej. Prvá perspektíva vníma mediatizáciu ako proces spoločenskej a kultúrnej zmeny, v rámci ktorej kultúra, každodenný život a identita ľudí podliehajú zmenám pod vplyvom médií. V tomto ponímaní mediatizácia vedie k zmenám v komunikačnom okolí človeka. V rámci komunikologickej perspektívy mediatizácia v prvom rade predstavuje spoločenské dôsledky procesu verejnej komunikácie, v ktorom čoraz viac dominujú médiá. A preto mediatizácia spôsobuje, že všetky subjekty tejto komunikácie sú čoraz viac nútené zohľadňovať logiku a špecifickosť fungovania médií. (Oniszcuk 2011: s. 13–14)

Pre potreby tohto článku využívam Hjarvardovu definíciu mediatizácie, podľa ktorej mediatizácia je:

dvojstranný proces veľmi pokročilej modernosti, v ktorom sa médiá na jednej strane javia ako nezávislá inštitúcia s vlastnou logikou, ktorej sa ostatné spoločenské inštitúcie musia prispôbiť. Na druhej strane sa médiá stávajú integrálnou časťou iných inštitúcií, akými sú politika, práca, rodina a náboženstvo, nakoľko čoraz viac týchto inštitucionalizovaných aktivít je vykonávaných cez interaktívne a masové médiá. (Hjarvard 2008: 105)

Koncepcia mediatizácie samozrejme nie je nová – vyvíjala sa už dlho a v myslení vedcov sa menila. Viacero vedcov uvažovalo o rastúcom vplyve médií na sféry náboženstva, kultúry, politiky, športu, vedeckého výskumu, ekonomiky, vzdelávania, každodenného života a dokonca aj na otázky súvisiacich s národnou bezpečnosťou a hrozbou terorizmu. V nasledujúcej časti sa krátko zamyslíme nad prenikaním médií do vyššie spomenutých oblastí ľudského života.

Verejný život: celebritizácia, tabloidizácia, infotainment

Medializácia spôsobuje, že úlohu doterajších mienkotvorných subjektov, hlavne expertov z rôznych oblastí – intelektuálov a vedcov – preberajú tzv. celebrity (angl. *celebrities*). V súčasnosti môžeme pozorovať tzv. proces ce-

lebritizácie tzv. „obyčajných ľudí“ – podľa O. Driessensa súvisí táto situácia so zmenou vnímania a chápania fenoménu „celebritizmu“, ako aj toho, kto môže byť pokladaný za celebritu. Podľa tohto autora sa treba na tento fenomén pozeráť cez prizmu demokratizácie, diverzifikácie a migrácie. Jeho aktuálnu podobu ovplyvňujú tri doplnujúce sa faktory: mediatizácia, personalizácia a tovarizácia/ („všetko je tovar“). (Driessens 2003: 641) Je to úzko späté aj s fenoménom tabloidizácie, ktorý spočíva v tom, že seriózne, mienkotvorné médiá preberajú vlastnosti typické pre tabloidy (bulvárnu tlač), ako aj s vývojom spravodajského druhu zvaného *infotainment*, čiže spojenia informácie a zábavy (hoci v súčasnosti tento pojem už nepredstavuje informačno-zábavný druh, ale skôr čoraz častejšie využívaný spôsob podávania informácií: hovorový štýl, ľahký obsah, vyhýbanie sa ťažkým slovám, krátke vety, hotová interpretácia udalostí, zredukovaná takmer na krátky slogan). (Laskowska 2011: 128-129) Média môžu vytvoriť celebritu z tzv. obyčajného človeka, ale aj využívať ľudí známych z iných médií alebo iných oblastí spoločenského života, snažiacich sa upútať pozornosť novinárov i recipientov.

Celebritou sa neraz stane aj novinár, ktorý vedie rozhovory s expertmi – veľmi často totiž v rozhovore využíva stratégiu partnera – experta. Neplní iba úlohu sprostredkovateľa, umožňujúceho expertovi vyjadriť jeho názor, ale zároveň diskutuje, polemizuje, vyjadruje vlastné názory a komentuje (občas negatívne) názory experta. Vďaka tomuto postoju môže predviesť svoje vedomosti a kompetencie a dostať sa tak v očiach diváka na jednu úroveň s pozvaným expertom. (Szyłko-Kwas 2010: 24–25)

Politika

Švédsky vedec K. Asp už v osemdesiatych rokoch 20. storočia upozorňoval na vplyv médií na svet politiky – hovoril vtedy priamo o mediatizácii politického života (hoci sa odvolával na ešte skorší pojem z roku 1978, *media-twisted society*, ktorého autorom bol nórsky sociológ G. Hernesa). (Hjarvard 2008: 107) Mediatizácia politiky je v literatúre jedným z najčastejšie analyzovaných aspektov tohto fenoménu.

Mediatizácia politiky sa riadi podobnými pravidlami ako vyššie opísaný proces celebritizácie. Často vedie aj k tomu, že celebritou sa stáva politik. Pokiaľ je reč o mediatizácii politiky, najskôr treba poukázať na zmeny, ktoré

pod vplyvom médií prebiehajú v správaní a výpovediach politikov. Čoraz zriedkavejšie máme do činenia s vecnou debatou a meritórnymi argumentmi. Spomenutá transformácia účastníkov politickej komunikácie, ktorá prebieha pod vplyvom médií zahŕňa široké spektrum zmien, dejúcich sa v oblasti jazyka (hovorovosť), štruktúry komunikátu (stručnosť), rozloženia akcentov vo verejnej debate (dôraz na emocionalite) a v priestore obrazových premien (estetika imidžu). (Napieralski 2010: 23) Dôsledkom toho je fenomén, ktorý môžeme nazvať „celebritizácia politikov“. Je pravidlom, že politické strany posielajú svojich dôležitejších členov na mediálne školenia a zamestnávajú ľudí, ktorí ich učia, ako sa správne obliekať, hovoriť a vystupovať pred kamerou. Čoraz častejšie jednotliví politici nadobúdajú vlastností, typické pre celebrity. Hranice medzi prvými a druhými sa nebezpečne stierajú. (Elteren 2013: 265)

Iným aspektom tohto fenoménu je pokladanie médií za mocenský nástroj, konkurujúci iným a smerujúci k ovládnutiu politickej sféry a presadeniu vlastných pravidiel i logiky. Môžeme uvažovať nad príčinami tejto vládnucej pozície médií voči politickému systému. Na tomto mieste môžeme vymenovať po prvé organizáciu a vedenie verejného diskurzu (podľa teórie *agenda setting* práve médiá tvoria hierarchiu dôležitosti vecí a problémov); po druhé kontrolu prístupu k informáciám, záležitostiam, názorom a záujmom prítomným v médiách (*gatekeeping*); a napokon po tretie význam mediálnych inštitúcií pre politickú moc a biznis (politický, ekonomický a spoločenský). Ak sa však pozrieme na fenomén mediatizácie z funkcionálnej stránky, môžeme konštatovať, že médiá kontrolujú vládu, definujú krízové situácie (usmerňujú pôsobenie moci), korigujú činnosť moci a stimulujú osobné rozhodnutia. (Oniszczyk 2011: 14-16)

Náboženstvo

Podľa S. Hjarvarda sa náboženstvo pod vplyvom mediatizačných procesov čoraz viac podriaďuje logike médií, a to jednak v oblasti inštitucionálnych úprav, symbolického obsahu, ako aj individuálnych praktík. (Hjarvard 2008: 11) Avšak všeobecným výsledkom procesu mediatizácie náboženstva nie je nový druh náboženstva ako takého (hoci niektorí hovoria o tzv. náboženstve médií, porov. nižšie – pozn. A. A.), ale skôr vytvorenie nových spoločenských podmienok, v ktorých sa zmenil spôsob definovania a praktizovania nábožen-

stva (Hjarvard 2013: 10), hoci sa zdôrazňuje, že rozmery a intenzita fenoménu mediatizácie náboženstva sa líšia v závislosti od krajiny, zemepisnej šírky, vývoja mediálnej infraštruktúry na danom území a ďalších podobných faktorov. (Hjarvard 2008: 9–11)

Aj preto je pochopenie podstaty fenoménu mediatizácie nesmerne dôležité a nápomocné pri chápaní fenoménu súčasného náboženstva. Práve médiá sa totiž stali dôležitým, ak nie základným zdrojom informácií ohľadom náboženských udalostí, informácií a skúseností. (Niemelä 2013: 1) Médiá samotné taktiež poskytujú náboženské obsahy rôzneho druhu a to vďaka prispôbovaniu náboženských symbolov a presvedčení v súlade s ich vlastnými cieľmi a náraciami (pozri Niemelä 2013, Hjarvard 2008: 15–16). Zároveň treba podotknúť, že vedci zaoberajúci sa týmto javom chápu náboženstvo rôzne; ich ponímanie býva často veľmi široké a zahŕňa témy ako mágia, čary, UFO atď. Médiá vytvárajú určitý mix, ktorý Hjarvard nazýva „náboženstvom banality“ (*banal religion*). Náboženstvo banality obsahuje niektoré prvky inštitucionálnych náboženstiev, ale spája ich s prvkami ľudového náboženstva i populárnymi koncepciami, praktikami a emóciami, ktoré odkazujú na nadprirodzené a duchovné dimenzie života. (Hjarvard 2008: 15–16) Tento fenomén možno nazvať (v trochu inom ponímaní) sakralizáciou médií alebo – ako navrhuje B. Wiecek – náboženstvom médií. Má viaceré podoby a viaceré roviny. „Počnúc od náboženských implikácií prítomných v reklamách, cez víziu ľudského života predstavenú v celovečerných filmoch, chápanie práva a poriadku v kriminálnych filmoch, vytváranie vlastnej identity v talk-show programoch, prichádzame k extatickej skúsenosti „iného života“ prítomného v reality-show“. (Wiecek 2012: 20)

Mediatizácia náboženstva analyzovaná v tomto kontexte sa stáva nástrojom sekularizácie. Médiá sa tak stávajú kultúrnym a spoločenským prostredím, ktoré preberá viacero kultúrnych a spoločenských funkcií inštitucionalizovaných náboženstiev a zabezpečuje svojim „veriacim“ prítomnosť duchovnej i morálnej autority, uspokojenie potreby rituálov a pocit komunity i spolupatričnosti. (Hjarvard 2011: 119)

Avšak mediatizácia náboženstva nemusí súvisieť iba s neužitočnými a negatívnymi javmi. Môže mať aj dobré stránky – pre potreby týchto úvah by som sa chcel zamerať na skúsenosti, ktoré má v tomto ohľade spoločenstvo katolíckej Cirkvi.

Aj zbežný pohľad nás presvedčí o tom, že médiá sa pre Cirkev stali dôležitým nástrojom šírenia viery a vytvárania komunity veriacich. Doktrína katolíckej Cirkvi, týkajúca sa médií, ich úlohy a významu v súčasnom svete veľmi výrazne podčiarkuje ich integračnú funkciu v kontexte spoločného dobra, vývoja a pokroku, nazývajúc médiá „súčasným areopágom“, avšak zdôrazňujúcu váhu etického rozmeru ako základného kritéria hodnotenia všetkých mediálnych komunikátov. (Łęcicki 2011: 34–35) Počiatočná nedôvera, ktorú voči médiám prezentovala Cirkev v 19. a na začiatku 20. storočia uvoľnila miesto pozitívnemu nabádaniu k používaniu médií ako nástroja evanjelizácie. Od čias Druhého vatikánskeho koncilu pápeži každoročne zverejňujú posolstvo k Svetovému dňu masovokomunikačných prostriedkov. Tohtoročné a minuloročné posolstvá predstavujú jednoznačný podnet k odvážnemu vstupu do sveta nových médií s hlásaním Evanjelia. „V skutočnosti si veriaci čoraz viac uvedomujú, že ak sa dobrá zvesť nebude šíriť aj v digitálnom prostredí, nemusi sa dostať k tým, pre ktorých je tento existenčný priestor dôležitý. Digitálne prostredie totiž nie je akýmsi paralelným alebo čisto virtuálnym svetom, ale je súčasťou každodennej reality mnohých ľudí, najmä mladších“ – písal Benedikt XVI. (Benedikt XVI 2013: online) v posolstve z roku 2013. Jeho nástupca, pápež František o rok neskôr dodáva:

Otvoriť brány kostolov znamená otvoriť ich aj digitálnemu prostrediu; jednak preto, aby ľudia mohli vstúpiť, nech už sa nachádzajú v akejkolvek životnej situácii a jednak preto, aby evanjelium mohlo prekročiť prah chrámu a vyjsť v ústrety všetkým. (...) Komunikácia prispieva k formovaniu misionárskeho povolania celej Cirkvi a sociálne siete sú dnes jedným z miest, kde toto povolanie treba žiť, aby sme mohli objaviť krásu viery, krásu stretnutia s Kristom. (František 2014: online)

Takému prístupu sa nemožno čudovať – mediálna civilizácia je predsa jedným z tých rozmerov života, ktorý zahŕňa a týka sa aj spoločenstva veriacich. Ti neostávajú mimo informačnej spoločnosti, ale sú v nej prítomní a dokonca ju spoluvytvárajú. (Łęcicki 2011: 78) Napriek uvedomovaniu si existencie istých nebezpečenstiev, spojených s nárastom významu nových médií v rámci skúsenosti viery (ako napr. vyprázdnenie vzťahov, preťaženie informáciami, nárast narcizmu a pýchy, relativizmus, ťažkosti pri modlitbe a kontemplácii) členo-

via Cirkvi vnímajú, aj pozitívne aspekty tohto fenoménu – „jar evanjelizácie“ súvisiacu s doteraz neznámou možnosťou odovzdani a posolstva viery takému obrovskému množstvu ľudí; inovatívne metódy formovania skupín veriacich; vyvíjanie vnútrocirkevného, ako aj vonkajšieho dialógu Cirkvi; nová vlna povolání k božej službe, budovanie komunity. (pozri Vogt 2011: 190-206) Netreba však zabúdať (a toto presvedčenie je v Cirkvi veľmi silné), že existuje istá neprekročiteľná bariéra vstupu do digitálneho sveta. Médiá a mediálna komunikácia nedokážu nahradiť živú komunitu a fyzickú prítomnosť, ktoré sú podmienkami napr. slávenia sviatostí. Avšak ako nástroj predevanjelizácie, komunikácie a svedectva môžu byť médiá neoceniteľnou pomocou.

Každodenný život

Mediatizácii podľahla aj každodenná činnosť a aktivita užívateľov médií. V roku 2012 som si položil otázku: keď vchádzame na Facebook, nezdá sa nám náhodou, že tok súkromného života sa prudko vylial poza štyri steny nášho domova a jeho často veľmi spenené vlny sa prevažujú vo verejnom a všeobecne dostupnom koryte? Známi našich známych sa stávajú našimi známymi (presne to sa nám totiž zdá, keď sledujeme diskusie a rozhovory, ktoré vedú na *forum publicum* sociálnych médií). Podobný efekt by sme mohli dosiahnuť nahradením tradičných stien domov sklenenými alebo tým, že by sme si v byte natiahli káble, ktoré by spájali monitorovacie kamery (hoci v dobe bezdrôtového pripojenia sú takéto káble takmer prežitkom). (Adamski 2012: 184) G. Murdock a P. Golding mali pravdu, keď sformulovali tézu, že vynález počítača ako nástroja zhromažďovania a bleskového spracovávanía obrovského množstva dát a jeho následné zapojenie do telekomunikačných systémov, ktoré zabezpečujú rýchlu a rozsiahlu transmisu a prenos dát a ďalšia konvergencia týchto vývojových zmien s rozhlasovo-televíznym priemyslom spôsobili v technologickom, ako aj v organizačnom aspekte fúziu, ktorá mala za následok skutočne masovú transformáciu v oblasti práce a oddychu. (Murdock, Golding 2010: 107) v tejto transformácii hlavnú úlohu zohrávajú médiá.

Ostatné oblasti

Podobné úvahy na tému prenikania médií do rôznych oblastí ľudského života môžeme predniesť vo vzťahu k:

- *Ekonomii* (globalizovanej) – v ktorej sa výroba i spotreba stali závislými od mediálnych technológií. Vo vyspelých krajinách spotreba tovarov a služieb narastá a tento nárast sa uskutočňuje industrializovaným, racionalizovaným a informatizovaným spôsobom. Vďaka internetu v nakupovaní prebieha ozajstná revolúcia – elektronické nákupy sú čoraz jednoduchšie a populárnejšie a to aj vďaka rozvoju elektronického bankovníctva a rôznych virtuálnych foriem platby. Rozvoj informačných technológií zjednodušuje personalizáciu ponuky i budovanie lojality zákazníkov prostredníctvom rozličných vernostných programov. Neoddeliteľným prvkom firemnej stratégie sa stalo vytváranie značky, reklama, aktivity public relations – spoločným prvkom v rámci všetkých týchto činností sú komunikačné prostriedky. (Hjarvard 2004: 44–47) Treba spomenúť i rastúcu závislosť svetových búrz a transakcií na informačných technológiách, citlivosť výkyvov trhu na mediálne správy rôzneho druhu alebo nekonečné súperenie spravodajských agentúr o rýchlosť poskytnutia informácií, ktoré môžu ovplyvňovať správanie burzy – momentálne sa v týchto pretekoch rátať sekundy!
- *Kultúre* – kde médiá majú hlboký vplyv na široko chápanú kultúru – sú nástrojom kultúrnej alebo širšej sociokultúrnej zmeny. Súčasná kultúra sa často nazýva mediálnou alebo spotrebiteľskou. A. Jansson definuje mediatizáciu kultúry ako proces, ktorý posilňuje a rozširuje sféru mediálnej kultúry. Mediatizácia mení aj náš spôsob využívania kultúrnych tovarov i spôsob fungovania inštitúcií súvisiacich s kultúrou. Čoraz väčšie množstvo kultúrnych artefaktov podlieha procesu digitalizácie a stáva sa všeobecne dostupným na internete. Častokrát aj múzeá využívajú interaktívne technológie – na jednej strane umožňujú virtuálnu prehliadku zbierok, na druhej využívajú multimedialnosť na zvýšenie atraktivity exponátov, prezentovaných v miestnostiach. Literatúra, film, divadlo, výtvarné umenie a všetky ostatné oblasti kultúry podliehajú zmenám pod vplyvom dynamického priebehu procesov mediatizácie – počnúc fázou tvorenia a končiac fázou diváckej percepcie. (Pozri Hjarvard 2013: 54; Mancini, Carreras 2010: 59–76) Deje sa to, pretože „masovo komunikačné prostriedky predstavujú *signum* súčasnej kultúry a ako nástroje komunikovania

istých obsahov a vzorcov správania formujú kultúrne prostredie individuálneho a kolektívneho príjemcu. Deje sa to, pretože sú nástrojmi komunikácie, a komunikácia je činnosťou, ktorá najviac rozširuje ľudského poznanie. Všetky zmeny v spôsobe komunikácie, čiže aj zmeny nástrojov komunikácie, vyvolávajú ďalekosiahle reakcie v kultúre." (Ligęza 2000: 81)

- *Športu* – kde zmluvy na prenosové práva zo športových udalostí predstavujú jeden z hlavných zdrojov príjmu mužstiev a jednotlivých športovcov (Zawadzki 2013: 510–529); kde televízne prenosy dávajú športovým udalostiam úplne nový rozmer a robia z nich určitý druh predstavenia. Šport bol vo svojej najprofesionálnejšej podobe pohltý televíziou a bez nej už v plnom rozsahu neexistuje. Veľké športové udalosti strácajú na význame, ak nie sú predmetom priameho audiovizuálneho prenosu. Na druhej strane, športové udalosti zvyšujú sledovanosť televíznych staníc. Všadeprítomnosť a dotieravosť kamier robia z prenosu svojskú reality show – môžeme dokonca hovoriť o voyerizme. (Ostrowski 2011: 198–201) Za zmienku stojí, že analogicky k skôr opísanému fenoménu celebritizácie politikov máme do činenia aj s celebritizáciou športovcov. (Modzelewska 2013: 386–393)

- *Vede* – v ktorej médiá zohrávajú čoraz väčšiu úlohu v zvyšovaní úspechov a ich popularizácii a interpretácii. Médiá sú aj arénou verejných vedeckých diskusií a spoločenskej kredibility výdobytkov vedy, ktorá sa čoraz viac orientuje na médiá. (Hjarvard 2013: 10) Nejde tu len o popularizáciu vedy, ale aj o to, že diskusie na spoločensky dôležité témy spojené s vedou sa čoraz častejšie presúvajú do médií a vedecké poznatky už nie sú hodnotené len v úzkom kruhu odborníkov na danú tému, ale na mediálnom *forum publicum*. (Välvirronen 2001: 39) M. Molęda-Zdziech poznamenáva, že v súčasnosti pozícia intelektuála vo verejnom živote vo veľkej miere závisí od frekvencie mediálnych vystúpení. (Molęda-Zdziech 2013: 155) Táto autorka v svojej monografii *Čas celebrit. Mediatizácia verejného života* predstavuje tézu, že súčasní vedci majú na výber buď stiahnuť sa z verejného života do ticha svojich kancelárií, čím strácajú vplyv na realitu, ktorá ich obklopuje, alebo prispôbenie sa pravidlám mediálnej hry a neustálu účasť na mediálnom predstavení, v ktorom sa neráta kompetencia v danej oblasti ale schopnosť formulovať brilantné i, ale aj demagogické konštatácie bez pocitu zodpovednosti za vyslovené komentáre. (Molęda-Zdziech 2013) Je to pomerne nová situácia, nakoľko experti a celebrity boli tradične vnímaní ako dve skupiny, pôsobiace v diametrálne

odlišných sférach verejného života a riadiace sa úplne odlišnými hodnotami a logikou. Experti – intelektuáli (aspoň v konvenčnom chápaní) boli tradične spájaní s vysokou kultúrou, ako aj racionálnym prístupom ku skutočnosti a s technikami spoločenskej organizácie, ktoré sprevádzajú fungovanie moderného štátu. Celebrity boli naopak spájaní skôr s populárnou a spotrebnou sférou kultúry, kde zábava prevláda nad informáciou, a emócie nad rozumom. (Lewis 2010: 581)

- *Vzdelávaníu* – v ktorom sú médiá všeobecne využívané v procese vzdelávania; rozvíja sa e-learning a multimediálne a interaktívne programy, prezentácie a pomôcky zlepšujú didaktický proces. Na druhej strane všadeprítomnosť médií prináša nové výzvy – nevyhnutnosť mediálneho vzdelávania (Friesen, Hug 2009: 68–69) „ktoré sa javí ako dôležitá potreba v modernej spoločnosti, vyznačujúcej sa komunikačnou demokraciou, ktorá si vyžaduje kritické, selektívne učenie a aktívne prijímanie mediálnych komunikátov s cieľom rozoznať ich skutočný obsah a ideologickú náplň, obsahujúcu určitú víziu sveta a človeka.“ (Łęcicki 2010: 74)
- *Bezpečnosti* – v ktorej sa takmer každá úroveň národnej bezpečnosti stáva čoraz závislejšou na voľnom toku informácií a na správaní systémov, pre ktoré majú informácie kľúčový význam (obzvlášť citlivé v tejto otázke sú armáda, ekonomika, energetika, médiá, finančné a dopravné systémy). Média môžu byť navyše využité nepriateľom ako nástroj dezinformácie, šírenia spoločenského nepokoja (najmä ak by sa rozviedkam nepriateľských štátov podarilo získať na spoluprácu významnejšie osoby zo sveta médií, ktoré by sa stali agentmi cudzieho vplyvu). (Adamski 2012: 2–3) Otázka mediatizácie spoločnosti súvisí aj s hrozbou terorizmu: v dnešnej dobe fungujú teroristi nielen preto, aby spôsobili materiálne škody a straty na ľudských životoch, ale predovšetkým preto, aby svojimi činmi ovplyvňovali spoločenské vedomie a priťahovali pozornosť spoločnosti. A to nie je možné bez masmédií. Pre teroristov sa médiá delia na vnútorné, používané na vzájomnú komunikáciu a vonkajšie, nezávislé, ale ovplyvňujúce verejnú mienku. (Goban-Klas 2009: 79–80) Práve tá je strategickým cieľom teroristov. Výnimočnú váhu v budovaní pocitu ohrozenia majú správy o útokoch. Preto môžeme hovoriť o akomsi strategickom vzťahu terorizmu a médií. Teroristi potrebujú pozornosť. Teroristické útoky nie sú určené tým, ktorí v nim zomierajú, ale skôr tým, ktorí ich sledujú a prostredníctvom médií prijímajú informácie o útokoch.

Záver

Rastúci vplyv masmédií na náš život je nesporným faktom. Komunikačné prostriedky prenikajú do čoraz väčšieho množstva jeho oblastí. Naskytá sa otázka, či v tejto situácii môžeme hovoriť o mediasfére človeka; o tom, že človek sám rozhoduje, ktoré médiá sú preňho sprostredkovateľom v poznávaní sveta, získavaní vedomosti, komunikácie? Médiá si skôr privlastňujú čoraz viac oblastí nášho života. Často nemáme vplyv na prebiehajúce zmeny a vedomé rezignovanie na výdobytky komunikačných technológií sa môže rovnať digitálnemu vylúčeniu a nebezpečenstvu vytlačenia na komunikačný okraj, na akýsi opustený ostrov.

Pre opísanie týchto premien som navrhol konštatáciu, že médiá sa stávajú intersférou ľudského života. Prezentovaná úvaha dokázala súvislosť tejto propozície s teóriou mediatizácie, v poslednej dobe veľmi rozvíjanou a podrobenou vedeckej reflexii. V súčasnosti majú médiá obrovský vplyv na rozmanité oblasti nášho života: politiku, náboženstvo, verejný a súkromný život, šport, vzdelávanie, národnú bezpečnosť a iné. Zdá sa, že chápanie médií ako intersféry ľudského života môže byť považované za doplnenie a rozšírenie teórie mediatizácie, ktorá je vo vede často a do hĺbky rozoberaná, no stále aktuálna a podrobovaná ďalším analýzám.

Preložila Joanna Ciesielska.

Literatúra

Adamski A., *Media w analogowym i cyfrowym świecie. Wpływ cyfrowej rewolucji na rekonfigurację komunikacji społecznej*, Warszawa, Elipsa, 2012.

Adamski A., *Mass Media vs. Public and National Safety*, "Ostium" 2012, č. 4, s. 1–7.

Adamski A., *The Mass Media and National and Public Safety in the Context of Terrorism*, "Disputationes Scientifcae Universitatis Catholicae In Ružomberok" 2012, č. 4, s. 154–163.

Benedikt XVI., *Sociálne siete: dvere pravdy a viery; nové priestory evanjelizácie*.

Posolstvo Svätého Otca Benedikta XVI. k 47. svetovému dňu spoločenských komunikačných prostriedkov 2013 [cit. 2014-06-07] <http://www.kbs.sk/obsah/sekcia/h/dokumenty-a-vyhlasenia/p/dokumenty-papezov/c/posolstvo-mas-media-2013>.

Driessens O., *The celebritization of society and culture: Understanding the structural dynamics of celebrity culture*, "International Journal of Cultural Studies", 2003, issue 6, s. 641–657.

Drożdż M., *Mediatyzacja życia – media masowe wobec procesów konwergencji* [In:] *com.unikowanie się w zmieniającym się społeczeństwie*, red. M. Niezgodą, M. Świątkiewicz-Mośna, A. Wagner, Kraków, Nomos, 2010, s. 17–33.

Drzewiecki P., *Renesans słowa. Wychowanie do logosfery w kulturze audiowizualnej*, Toruń, Wydawnictwo Adam Marszałek, 2010.

Ecrea temporary working group "mediatization" (strona internetowa), [chýbajúci dátum publikácie], <http://mediatization.eu/> [cit. 2013-11-23]

Elteren van M., *Celebrity Culture, Performative Politics, and the Spectacle of "Democracy" in America*, "The Journal of American Culture" 2013, č. 4, s. 263–282.

František, *Komunikácia v službe autentickej kultúry stretnutia*. Posolstvo Svätého Otca Františka k 48. svetovému dňu spoločenských komunikačných prostriedkov 2014 [cit. 2014-06-07] <http://www.kbs.sk/obsah/sekcia/h/dokumenty-a-vyhlasenia/p/dokumenty-papezov/c/posolstvo-k-svetovemu-dnu-masme-dii-2014>.

Friesen N., Hug T., *The Mediatic Turn: Exploring Concepts for Media Pedagogy* [In:] *Mediatization: Concept, Changes, Consequences* ed. Lundby K., New York, Lang, 2009, s. 63–83.

Intersfera [In:] Wikipedia.it [cit. 2013-08-07] <http://it.wikipedia.org/wiki/Intersfera>.

- Intersphere* [In:] Merriam Webster [cit. 2013-08-07] <http://www.merriam-webster.com/dictionary/intersphere>.
- Goban-Klas T., *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Kraków, PWN, 2002.
- Goban-Klas T., *Media i terroryści. Czy zastraszą nas na śmierć?* Kraków, Wydawnictwo UJ, 2009.
- Hjarvard S., *From Bricks to Bytes: The Mediatization of a Global Toy Industry*, [In:] *European Culture and the Media*, ed. I. Bondebjerg, P. Golding, Bristol, Intellect Books 2004, s. 43–64.
- Hjarvard S., Petersen L.N., *Mediatization and Cultural Change*, "MedieKultur" 2013, č. 54, s. 1–7.
- Hjarvard S., *The mediatization of religion. A theory of the media as agents of religious change*, "Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook" 2008, issue 1, s. 9–26.
- Hjarvard S., *The mediatization of religion: Theorising religion, media and social change*, "Culture and Religion: An Interdisciplinary Journal" 2011, issue 2, s. 119–135.
- Hjarvard S., *The Mediatization of Culture and Society*, London, Routledge, 2013.
- Hjarvard S., *The Mediatization of Society. A Theory of the Media as Agents of Social and Cultural Change*, "Nordicom Review" 29 (2008) 2, s. 105–134.
- Jansson A., *The Mediatization of Consumption. Towards an analytical framework of image culture*, "Journal of Consumer Culture" 2002, no. 1, s. 5–31.
- Krotz F., *Mediatization: a Concept With Which to Grasp media and Societal Change* [In:] *Mediatization: Concept, Changes, Consequences* ed. Lundby K., New York, Lang, 2009, s. 21–40.
- Laskowska M., *Infotainment – analiza aksjologiczno-etyczna zjawiska* [In:] *Media – czwarta władza?* red. M. Gołda-Sobczak, W. Machura, J. Sobczak, t. 2, Poznań-Opole, Wydawnictwo Naukowe Scriptorium, 2011, s. 127–136.
- Laskowska M., *Teologiczne podstawy wychowania do galenosfery*, "Paedagogia Christiana" 2(2009), s. 139–150.
- Lepa A., *Mediosfera człowieka*, „Łódzkie Studia Teologiczne” 2010 [cit. 2013-11-20] http://archidiecezja.lodz.pl/lst/wordpress/?p=336#_ftn2.
- Lepa A., *Pedagogika mass mediów*, Łódź, Archidiecezjalne Wydawnictwo Łódzkie, 1998, s. 174–192.
- Lepa A., *Mity i obrazy*, Łódź, Archidiecezjalne Wydawnictwo Łódzkie, 1999.

Lepa A., *Etyka galenosfery*, „Annales. Etyka w życiu gospodarczym” 2011, nr 1, s. 193–204.

Lewis T., *Branding, celebrityization and the lifestyle expert*, “Cultural Studies” 2010, issue 4.

Łęcicki G., *Edukacja medialna jako istotna cecha nowoczesnego społeczeństwa*, „Kultura-Media-Teologia” 2010, č. 3, s. 70–80.

Łęcicki G., *Edukacja medialna w służbie katechezy*, „Kultura-Media-Teologia” 2011, č. 4, s. 72–81.

Łęcicki G., *Integrative and Disintegrative Media Functions in the Information Society*, „Journalism Research” 2011 vol. 4, s. 33–45.

Lövheim M., Lundby K., *Mediated religion across time and space. A case study of Norwegian newspapers*, „Nordic Journal of Religion and Society” 2013, 26 (1), s. 25–44.

Mancini F., Carreras C., *Techno-society at the service of memory institutions: Web 2.0 in museums*, “Catalan Journal of Communication & Cultural Studies” 2010, nr 1, s. 59–76.

Mikuláš P., *Global Patterns for National Stars? Celebreality in Slovakia*, „Kultura-Media-Teologia” 2012, č. 10, s. 103–114.

Modzelewska A., *Sportowiec jako celebryta na tle kultury tabloidów* [In:] Sport w mediach, red. M. Jarosz, P. Drzewiecki, P. Płatek, Warszawa, Elipsa, 2013, s. 386–393.

Molęda-Zdziech M., *Czas celebrytów. Mediatyzacja życia publicznego*, Warszawa, Difin, 2013.

Murdock G., Golding P., *Cyfrowe możliwości a realia rynku: sprzeczności konwergencji* [In:] Murdock G., *Media, kultura i ekonomia. Krytyczne pytania. Antologia tekstów*, tłum. M. Łuczak, Wrocław, Dolnośląska Szkoła Wyższa, 2010.

Napieralski J., *Mediatyzacja polityki. Konieczność, zagrożenie czy alternatywa?*, „Refleksje” 2010, č. 2, s. 23–33.

Niemelä K., *Religion in the Nordic media: introduction*, “Nordic Journal of Religion and Society” 2013, 26 (1), s. 1–3.

Oniszczyk Z., *Mediatyzacja polityki i polityzacja mediów. Dwa wymiary wzajemnych relacji*, „Studia Medioznawcze” 2011, č. 4(47), s. 11–22.

Ostrowski A., *Telewizyjna transmisja sportowa, czyli śladami „Wielkiego Brata”*.

Wojeryzm, ekshibicjonizm, show [In:] *Oblicza Nowych Mediów*, red. A. Ogonowska, Kraków, WSZiB, 2011, s. 197–205.

Seweryniak H., Sitkowska K., *Współczesne konteksty kultury medialnej*, Warszawa 2012, [rukopis vo vlastníctve autora]

Suwara B., *Na ceste k hypermediálnemu artefaktu*, „Kultura-Media-Teologia” 2012, č. 9, s. 20–53.

Szylko-Kwas J., *Kto tu jest gwiazdą? – rola dziennikarza na przykładzie rozmów telewizyjnych* [In:] *Ludzie polskich mediów. Celebryci a redaktorzy*, red. Wolny-Zmorzyński K.i in., Toruń, Wydawnictwo Adam Marszałek, 2010, s. 21–33.

The Mediatization of Culture: The Challenge of New Media, [chýba dátum publikácie] [cit. 2014-02-10] <http://mediatization.ku.dk/about/>.

Välvirronen E., *Popularisers, Interpreters, Advocates, Managers and Critics. Framing Science and Scientists in the Media*, „Nordicom Review” 2001, issue 2, s. 39–47.

Vogt B., *To Infinity and Beyond: The Future of the Church and New Media* [In:] *The Church and New Media. Blogging Converts, Online Activists and Bishops Who Tweet*, ed. B. Vogt, Huntington, Our Sunday Visitor, 2011, s. 190–206.

Wieczorek B., *Wokół religii mediów*, „Kultura-Media-Teologia” 2012, č. 11, s.18–31.

Zawadzki K., *Sprzedaż praw telewizyjnych jako kluczowe źródło przychodów wielkoformatowych imprez sportowych* [In:] *Sport w mediach*, red. M. Jarosz, P. Drzewiecki, P. Płatek, Warszawa, Elipsa, 2013, s. 510–529.

**Kód,
udalosť,
interfejs.
Staré
umenie
vo
svetle
digitálneho
(umenia)**

**Mariusz
Pisarski**
Labolatórium
intersemiotických
a
intermediálnych
výskumov,
Varšavská
univerzita

Chrám Mahabodhi v Bódhgaji v indickom štáte Bihár, posvätné miesto budhistov a hinduistov, je ako každá atrakcia na turistickej a pútnickej ceste, vyfotografovaný zo všetkých možných uhlov. Z diaľky aj z blízka, v širokom zábere spolu s okolitou krajinou alebo ako výrez kamenného detailu. Po návrate domov nejeden amatérsky fotograf odhalí prekvapujúcu skutočnosť: žiadna fotografia nie je schopná sprostredkovať pocit, ktorý návštevník zažil na danom mieste. Hoci je to truizmus, nakoľko fotografia nikdy nezobrazí zachytený objekt taký, aký v skutočnosti je, v prípade chrámu Mahabodhi je rovnováha medzi fotografickou vernosťou a skreslenosťou narušená výraznejšie ako v prípade gotickej katedrály. Fotografia gotickej katedrály totiž fragmentárnosť fotografického detailu kompenzuje vztýčenými oblúkmi, rytmom

lodí, žiarivými vitrážami, z ktorých možno vyskladať presvedčivé fotografické rozprávania.

V Bódhgaji je to iné. Chrám Mahabodhi postavený podľa návrhu mandaly, pravidelného štvoruholníka uhlopriečne rozdeleného do štyroch častí, s výrazným centrom v podobe vztýčenej stúpy, vo vnútri ktorej sa nachádzajú najvýznamnejšie relikvie, vyžaduje od návštevníka, aby vstúpil do rituálneho priestoru, v ktorom žiadna časť nechce odpútať pozornosť od vnímania celku. Ten sa postupne odкрýva počas religióznej prechádzky okolo ústrednej stúpy. Pútnici, ktorí sa prechádzajú v smere hodinových ručičiek, obchádzajú hlavnú stavbu, pričom po ceste natrafia na rôzne reliéfy, sochy a nápisy. Bežným turistom nezostáva iné ako pripojiť sa k davu, nakoľko „zastať a obdivovať“ tu nie je súčasťou protokolu. Obzvlášť na úzkej kamenistej cestičke pod ústrednou vežou, kde prúd ľudí plynie rýchlo a pristaviť sa, je takmer nemožné. Navyše, ak chce turista zachytiť celok a ponoriť sa do príbehu rozprávanejho na stenách chrámu, musí ústrednú časť chrámu obísť viackrát.

Takýmto spôsobom, narábajúc s určitým kódom (vyzutie topánok, obchádzanie stúpy, zastávky pri najdôležitejších „stanovištiach“ v každom štvoruholníku stúpy), je návštevník vtiahnutý do istej udalosti. Namiesto fotografovania a pozerania sa stáva účastníkom istej kontrolovanej skúsenosti. Činiteľom, ktorý sprítomňuje túto kontrolu alebo je jej alegóriou, je chrámová stavba ako celok – jej interfejs. Každý vstup do vnútra mandaly, v strede ktorej sa nachádza stúpa a jej najsvätejšia socha, aktualizuje tento interfejs a z návštevníka robí svojho užívateľa.¹ v dôsledku toho práca fotoaparátu, ktorý zaznamenáva iba povrch, prenecháva priestor aktívnej práci pamäti a predstavivosti. Pravidlo (kód), udalosť (skúsenosť) a „interfejs“ (organizácia priestoru, pomocou ktorej sa táto udalosť uskutočňuje) sú módne termíny. Prečo sa však seba samých nespýtať, či ich aplikácia na kultúrne fenomény nie je oveľa staršia ako oni sami, t. j. či je takýto metodologický anachronizmus vôbec schopný vrhnúť nové svetlo na skúmaný artefakt, ako aj na súčasné problémy súvisiace s použitým súborom nástrojov.

Opierajúc sa o príklad situácie, v ktorej kód, udalosť a interfejs spoločne tvoria druh rozšíreného a prehĺbeného čítania textu kultúry, kde skúsenosť

¹ Podľa Alexandra Gallowaya, ktorý definuje fenomén interfejsu ako „alegóriu kontroly“, interfejs nie je niečo, čo sa zjavuje pred našimi očami, ale predstavuje bránu, ktorá sa otvára a dovoľuje nám prejsť niekam inam. (Galloway 2012: 65)

miesta indukovaná konštrukciou pamiatky jednoznačne kontrastuje s praxou masovej turistiky a so spôsobmi čítania, ktoré preferuje (v duchu „urob fotku a choď ďalej“), sa v ďalšej časti svojho článku budem usilovať – stručne, bez hodnotení a definitívnych záverov – predstaviť dejiny, súvislosti a perspektívy, ktoré podnecujú súčasných výskumníkov k nazeraniu na minulosť pomocou nástrojov budúcnosti.

Dejiny

Vo významnom diele Olivera Graua z roku 2003 *Virtual Art. From Illusion to Immersion* reflexiu o metódach ilúzie v priestore klasického umenia porovnávaného s imerzívnymi, iluzionistickými technikami virtuálnej reality ani raz nesprevádza pojem interfejs. Hovorí sa o ňom najmä v súvislosti s počítačom, pričom interfejs je prísne definovaný ako miesto styku človeka a stroja. Avšak ani samotní pionieri v otázke výskumu tohto javu, ako napríklad Richard A. Bolt a Nicolas Negroponte², sa neobmedzovali len na výskum počítačov. Fungovanie podľa pravidiel, ktoré je charakteristické pre operačnú vrstvu podporovanú prvkami interfejsu, môže tiež veľmi dobre poslúžiť mediácii medzi užívateľom konkrétneho systému a jeho pamäťou, medzi výskumníkom a jeho poznatkami, medzi veriacim a transcendenciou. Keď Bolt opisuje svoj priestorový, multimodálny model interakcie pomocou inštrumentáru, ktorý je rozmiestnený v špeciálnej „inteligentnej“ izbe, prirovnáva funkcie svojho Spatial Data Management – systému alebo, ako ho sám nazýva, „datalandu“, k technikám mnemotechnického usporiadania priestoru v antike, stredoveku a renesancii. Odvolávajú sa na *Art of Memory* Francesa A. Yatesa, Bolt dokonca zaviedol pojem „Simonidesov efekt“³, ktorý označuje vyvolávanie priestorového spôsobu zapamätávania si vecí, ktoré používal tento rímsky básnik⁴. Avšak za najinšpiratívnejší príklad pre súčasných „datalandov“, ktorý je zároveň aj jedným z hlavných referenčných bodov pre Yatesovu knihu (Yates 2007: 135–

2 Bolt a Negroponte viedli počítačové laboratóriá na MIT v 70. a 80. rokoch. Ďalšie informácie o ich práci: (Montfort, Wardrip-Fruin 2002).

3 Porov. (Matussek 2001: 31).

4 Simonides napríklad navrhoval, aby sa zoznam hostí pozvaných na hostinu rekonštruoval v pamäti na základe priestorového rozmiestnenia osôb pri stole.

Ďalej porov. (Marchesi 2005: 393).

163), treba považovať divadlo pamäti barokového vynálezcu a alchymistu Giulia Camilla, ktorý opísal, hoci nikdy nezrealizoval, model miestnosti-auditória, dovnútra ktorého chcel symbolicky zakódovať všetky vtedajšie kozmogonické poznatky. Návštevník auditória mal tieto vedomosti rekonštruovať na základe symbolov a rekvizít, ktoré boli rozmiestnené podľa pravidiel čísla „7“ a umiestnené na špeciálnej scéne pamäti.

Ak Camillovo divadlo pamäti bolo mnemotechnickým strojom a zároveň encyklopédiou vedomostí určených pre odborníkov, tak stredoveká katedrála bola scénou všeobecných poznatkov, ilustrovanou encyklopédiou pre gramotnú elitu aj negramotné masy. Nie náhodou sa Jay David Bolter na začiatku svojich uvažovaní o remediácii písma odvoláva na úryvok z románu Victora Huga *Chrám Matky Božej v Paríži*, v ktorom sa francúzsky spisovateľ prístupuje na hraničnom dátume stredoveku – roku vynálezu kníhtlače. Hugo sa v preňho príznačnej reflexii plnej historických porovnaní na tému reči kameňa, ktorá je prítomná na stenách teokratických a ľudových chrámov strácajúceho sa sveta, lúči s katedrálou ako encyklopédiou slovami „kniha zabije budovu.“⁵ a hoci autor toto usmrtenie budovy ako nositeľky vedomostí a vehikula ľudskej myšlienky víta s osvieteneckým optimizmom, rozšírenie „nesmrteľnej“ tlače odsúva isté aspekty reprodukovania encyklopedicky usporiadaných vedomostí o svete, ktoré sú umiestnené na stenách a v galériách chrámov, do úzadia. Bolter píše:

Stredoveký chrám vyzdobený sochami a vitrážami bol nielen symbolom autority kresťanstva, ale aj studnicou stredovekej morálky a vedomostí o svete a stave ľudstva. Chrám bol knižnicou, ktorej knihy čítali veriaci, keď kráčali loďami a upierali zrak k biblickým scénam, obrazom svätcov, alegóriám cnosti a priestupkov či vyobrazeniam neba a pekla. (Bolter 2014: 12)

5 „Ak uvážime, že tento spôsob vyjadrovania je nielen najtrvanlivejší, ale i najjednoduchší a najpohodlnejší a najprístupnejší všetkým, ak si pomyslíme, že nevliečie za sebou obrovskú príťaž a neuvádza do pohybu ťažkopádne náčinie, ak s nim porovnáme myšlienku, ktorá by sa vyjadřila stavbou, musí viesť do pohybu štyri alebo päť iných umení a celé tony zlata, celú hŕbu kameňov, celý les tráv, celý národ robotníkov, ak túto myšlienku porovnáme s myšlienkou, ktorá sa vteli do knihy, na čo stačí trocha papiera, trocha atramentu a jedno pero, ako by sme sa mohli čudovať, že sa ľudský duch vzdal staviteľstva kvôli kníhtlačiarstvu? Pretnite odrazu pôvodne riečisko rieky prieplovom vykopaným pod jeho hladinou a rieka opustí svoje riečisko.“ (Hugo 2005: 169)

Tlačená kniha znehybnila príjemcu tejto priestorovo rozmiestnenej encyklopédie, čítanie zmenila na akt skôr individuálny ako skupinový a zbavila ho rituálnych vlastností. Už len samotné prechádzanie sa po chráme a dokonca aj pozorovanie línií klenbových rebier, ktoré sa ťahali ku klenutým oblúkom na strope, malo symbolický, ak nie aj didaktický rozmer. Výraznou modifikáciou prešla mnemotechnická stránka tohto peripatetického rituálu. Ako upozorňuje Frances Yates, proces čítania kamenných kníh v gotických a neskororenesančných katedrálach bol riadený schémou „umelej pamäti“ zakomponovanou do priestoru katedrály, ktorá mala – pomocou obrazov a nápisov – pomôcť osvojiť a zapamätať si scholasticky štruktúrované vedomosti. Katedrála nebola iba stelesnením teologickej, scholastickej sumy. Interiéry vyplnené sochami a vitrážami boli nositeľmi dvojitej signifikácie, kde tie isté obrazy a sochy – *images agentes* (Yates 2007: 109) – plnili okrem svojej naratívnej a symbolickej sémantiky aj inštrumentálnu úlohu reprodukovania celku, ktorý bol pomocou nich kódovaný. Za viditeľnou budovou sa skrývala iná, neviditeľná katedrála pamäti:

Ak si sv. Tomáš Akvinský zapamätával svoju *Sumu* pomocou stelesnených podobností (angl. *corporeal similitudes*), ktoré priestorovo zodpovedali jednotlivým častiam práce, potom abstraktný obsah *Sumy* mohol byť zakomponovaný do budovy s podobou gotickej katedrály, na ktorej jednotlivých prvkoch boli umiestňované obrazy (...). Samotná *Suma* nepochybne obsahovala nepriamo vyjadrené nápovedy vedúce k tomu, aby bol jej obsah usporiadaný v priestore pomocou obrazov ako druhu umelej pamäti. (Yates 2007: 90)

Táto výnimočná situácia, keď filozofické dielo vznikne za pomoci mnemotechnických techník, a samotné – po svojom vzniku – podnecuje k tomu, aby bolo rozmiestnené v priestore podľa techník umelej pamäti, poukazuje na neskutočný potenciál architektúry, ktorá v spojení s inými umeleckými formami môže byť univerzálnym vehikulom viacerých vzájomne sa prekrývajúcich schém *signifiants*. V takto širokom kontexte môže byť interfejs chápaný ako materiálovo vyjadrená a priestorovo usporiadaná vrstva sprostredkovateľských prvkov. Sú to vehikulá, na ktoré sa navrstvuje interpretácia dvoch poriadkov, z ktorých jeden je viditeľný a hmatateľný, a druhý skrytý a „dekódovateľný“. Podobnosť s dvojčlenným semiotickým modelom tu nie je

náhodná, hoci interfejs je zložitejší a performatívny fenomén. Čo by v tejto schéme predstavovalo designát interfejsovej schémy prvkov? v prípade úzko chápaného interfejsu by úlohu *signifie* plnili neúprosne výpočty stroja, ktoré, vizualizované priaznivým spôsobom s použitím známych metafor (písací stôl, priečinok, kôš), sa stávajú nástrojom v rukách užívateľa a realizujú jeho príkazy. V prípade katedrál a divadla pamäti sú nadradeným designátom poznatky o svete a ľudská pamäť. Tieto sú kódované v ikonickej vrstve a odkódované v čase a priestore podľa pravidiel obsiahnutých v zdroji interpretácií. Takýmto zdrojom môže byť katechizmus, t. j. všeobecné, verejne dostupné poznatky, ale aj samostatné dielo, ako napr. *Suma teologická* sv. Tomáša Akvinského, známa len úzkej skupine vzdelaných užívateľov. Avšak v oboch prípadoch sú prvkami interfejsu tie isté sochy, maľby, a dokonca aj rovnaké podpisy pod obrazmi v tej istej katedrále. Prechádzajúc chrámom návštevník nachádza „stelesnené podobnosti“ medzi tým, čo vie, a tým, čo vidí, spúšťa jednu z o seba známych významových interpretácií a číta ju obohatenú o pohyb tela a prácu pamäti. Kodifikácia zápisu poznatkov v týchto architektonických podmienkach, regulovanie spôsobu ich čítania asi nikdy nebudú stopercentné, čo podporuje neúplné, variantné čítanie, ktoré je zakaždým trochu iné. Táto možnosť pomohla sakrálnym budovám plniť si svoju najdôležitejšiu úlohu univerzálneho a duchovného interfejsu, ktorý podporuje nielen poznatky a pamäť, ale aj celú sféru *sacrum*. Chrám, či je to Mahabodhi alebo Notre Dame, plní úlohu interpretácie – interfejsu, vytvorenej v súlade s rozvojom poznatkov a spirituality v období, v ktorom vznikol. V tomto zmysle by interfejs bol miestom styku človeka (jeho tela, ktoré skúma priestor počas rituálnej udalosti) a absolútna, ktoré poskytuje kultúra a technika: suma poznatkov a spirituality, ku ktorej smeruje čitateľ/užívateľ v akte čítania/skúmania.

Kontexty

V posledných desaťročiach nechýbajú v oblasti reflexie digitálneho umenia a kultúry podnety k interpretovaniu tradičného a starého umenia, ako aj vysokého a úžitkového z digitálnej perspektívy. Espen Aarseth v prelomovej práci *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* píše o „kybertextovej starodávnosti“ a spomína o. i. čínsku knihu *I Ching* a nelineárne maľby v egyptských chrámoch ako príklady diel obsahujúcich vlastnosti, ktoré dnes zdôrazňujú

výskumníci digitálneho umenia: náhodnosť, nelinearita, spoluúčasť percipienta na vytváraní diela. (Aarseth 1997: 10) Iní výskumníci k tomuto funkcionalistickému prístupu pridávajú aj štrukturálnu perspektívu: napríklad Agnieszka Przybyszewska, ktorá pracovala s príkladmi poľskej *liberatúry*, t. j. s prúdom, ktorý experimentuje s médiom tlače pomocou nástrojov, ktoré sú analogické k digitálnym stratégiám, nabáda k vnímaniu tlačenej knihy ako interfejsu textu. (Przybyszewska 2012). Ďalší poľský vedec Sebastian Strzelecki podnecuje k sledovaniu „efektov interfejsu“ mimo priestoru digitálneho umenia, napríklad vo vnútri áut. (Strzelecki 2009: 141) Ešte odvážnejšie signály prichádzajú od filozofov. Rafał Ilnicki, ktorý skúma vzťahy techniky, vedy a teológie, dokonca sugeruje, aby bola celá kultúra považovaná za interfejs, miesto styku techniky a transcendencie. (Ilnicki 2011: 10) Bolo by vhodné postupovať podľa týchto signálov, po prvé – na syntetickej úrovni – obohatením predstavených kontextov, a po druhé využitím ponúkaných stratégií na analytickej úrovni. Prvým krokom sa budem zaoberať v tejto podkapitole, druhým v nasledujúcej a v poslednej.

Keď sa pokúsime o rozšírenie uvedenej perspektívy, bolo by vhodnejšie, keby zahŕňala nielen konkrétny artefakt či jeho nekonečnú sériu, ako je tomu v prípade tlačených kníh alebo „teologických strojov“ (Ilnicki zo zaujímavej mechanistickej perspektívy hovorí o devocionáliách; 2011: 29–32), ale kultúrny priestor obklopujúci človeka. Bolo by dobré, keby sme tento priestor nechápali ako vopred daný a vždy prítomný systém, ani ako oblasť sprítomnenia transcendencie, ale ako rámec aktivít, oblasť udalostí spúšťaných a zaznamenávaných ľudským telom, ako, podľa Bolta, „konečný interfejs“ v procese skúmania okolitého „datalandu“. Dôležitým referenčným bodom pre takúto pragmatistickú perspektívu sú umelecké aktivity a z nich vyplývajúca teoretická reflexia Moniky Fleischmannovej a Wolfganga Straussa⁶. V sérii umeleckých inštalácií, ktorých ústredným prvkom je telo v interakcii s v priestore rozmiestnenou informáciou, obrazom a zvukom, Fleischmanová a Strauss pokračujú vo výskume potenciálu „dátového priestoru“, ktorý svojimi experimentmi inicioval Richard A. Bolt. Tento „priestor poznatkov“ (angl. *knowledge space*), ktorého tradícia vychádza z koncepcie „Denkraum“ Abyho Warburga, sa stáva priestorom umeleckých aktivít a novou oblasťou čítania. Priestor vybavený senzormi

6 Porov. o. i.: (Fleischmann, Strauss 2011: 48–49), ako aj: (Kluszczyński 2011: 6–21).

pohybu a mnohými inými prvkami neviditeľného interfejsu, realizovaný v prácach ako *Home of the Brain* (1990–1992) alebo *Murmuring Fields* (1997–1999) poukazuje na telo ako prah pohybu a nehybnosti, aktivity a absencie aktivity, ako na nástroj „senzorického myslenia“. o tejto druhej inštalácii nemecká umelecká dvojica ďalej píše:

Dátové priestory a priestory aktivít sú spojené vďaka neviditeľnému lokalizujúcemu postupu, pomocou interfejsu, ktorý sa opiera o videokameru, na základe čoho vzniká druh scény zmiešanej reality [angl. mixed reality, pozn. M. P.]. Táto scéna je vyplnená virtuálnymi zvukovými prvkami, ktoré tvoria poznámky filozofa [V. Flussera, pozn. M. P.]. Pohyb vo fyzickom priestore spúšťa zvuky v dátovom priestore. Pohyb rozbieja slová na sylaby a transformuje ich na zvukovú koláž (...). Audiovizuálna inštalácia sa realizuje ako inštrument pomocou pohybov tela – akustický priestor je telesne percipovaný. Vedomosti sa tu tak nezískavajú čítaním, ale prostredníctvom tela. (Fleishmann, Strauss 2008: 430)

Neprekvapuje, že práve pionierske práce a reflexia Fleishmannovej a Straussa sa stali východiskovým bodom pre náčrt fenomenológie novej paradigmy virtuálnej reality v knihe Marka B. N. Hansena *Bodies in Code*. Táto nová paradigma sa odkláňa od fascinácie interfejsmi vonkajšími voči telu, ktorá bola príznačná pre deväťdesiate roky a ranú teóriu kyberkultúry, a mala podobu systémov HMD (angl. *head mounted displays*). V tomto modeli sa človek pohyboval po umelo vygenerovanom dátovom priestore pomocou dodatočného vybavenia, špeciálnych okuliarov pre virtuálnu realitu. Pomalý rozvoj tejto futuristickej protetickej technológie pri súčasnej prudkej miniaturizácii počítačov a príklone k mobile computingu (dnes hovoríme skôr o tzv. *ubiquitous computing*, t. j. – vo voľnom preklade – všadeprítomnej komputelizácii) spôsobil, že už koncom minulého desaťročia bolo jasné, že virtuálna realita skôr prekryje skutočnú realitu než by sa manifestovala ako alternatívny, umelý svet. V tomto obrate k rozšírenej realite (angl. *augmented reality*) alebo zmiešanej realite (angl. *mixed reality*) sa telo ukazuje ako centrálny prvok, rovnako ako vo svojich raných experimentoch predpovedal William Bolt. K rovnakému cieľu

7 Porov. o. i. (Burdick, Drucker 2012: 49–59).

smeroval aj Myron Kreuger, technologický vizionár kyberpriestoru a virtuálnej reality.⁸ Hansenov teoretický projekt má za cieľ nielen návrat a potvrdenie technických experimentov z MIT, ale technologizáciu vízie francúzskeho filozofa Mourica Marlou-Pontyho, ktorý vo svojej ďalšej ontológii stiera rozdiely medzi svetom a telom. Hansen chápe techniku ako reakciu človeka na to, čo je vonkajšie, ako exteriorizáciu. Nejde teda o niečo, čo je navrstvené na „prirodzenom“ pravidle stelesneného života (angl. *embodied life*), ale o dimenziu od začiatku konštitutívnu voči tomuto stelesneniu.⁹

Dimenzia, o ktorej sa hovorí, predstavuje možno najlepšie vyjadrený kontext pre nový model interakcie, po prvé medzi človekom a počítačom 21. storočia a, po druhé medzi človekom a každým ľudským výtvorom. Nie je to tradičný model, v ktorom užívateľ sediac pri stole hľadá na počítačovú obrazovku. Nie je ani vysoko technologizovaný, pomenujme ho protetický model virtuálnej reality. Hoci v prvom prípade interfejs nesmie byť ignorovaný, a v druhom mizne, aby ponoril užívateľa do umelo vygenerovanej alternatívnej reality, v oboch je účasť tela skôr zanedbateľná. Hansenove úvahy, v ktorých podporuje svoj projekt realizovaním Marlou-Pontyho ontológie aspektmi súčasnej technosféry a reflexiou praktických teoretikov tejto sféry, predstavujú práve túto *mixed reality* (MR), občas nazývanú aj *augmented reality* (AR). Je to situácia, v ktorej digitálna doména preniká analógovú tvoriac neopakovateľný a často nerozlíšiteľný druh rozšírenej reality. Táto realita predstavuje súčasný stav percipovania sveta vo všeobecnosti. Keď do centra poľa udalostí umiestnime telo, situácia podnieti aj k revízii tradičného a analógového umenia, k skúmaniu vtedajších dátových priestorov dnešnými nástrojmi aspoň preto, aby sme zistili, nakoľko tieto nástroje dovoľia lepšie pochopiť našu aktuálnu situáciu¹⁰.

8 Odvolávajú sa na Kreugera, Fleishmannovú a Straussa, Hansen rekapituluje: „V definovaní toho, čo je VR [virtual reality, pozn. M. P.] a jej vnímanie ako javiska pre zmiešanú realitu, existuje isté ojedinelé chápanie toho, čo je virtualita. Ona totiž už nie je nejakým samostatným celkom, amorfňou dimenziou, ktorá má vlastné pravidlá, ale „priestorom vyplneným informáciou“, ktorá sa dá aktivovať, odhaľovať, premiestňovať, podrobovať novým kombináciám, pridávať a modifikovať v čase, keď sa užívateľ premiestňuje v... reálnom priestore.“ (Hansen 2006: 3)

9 Porov. (Hansen 2006: IX).

10 Samotný Hansen pomocou technologizujúcej perspektívy, vďaka ktorej interpretuje, dopĺňa a aktualizuje dielo francúzskeho filozofa, vykonáva činnosti v uvedenom duchu, hoci viac v o sfére ideí a všeobecnom duchu diskurzu ako poetiky konkrétneho diela alebo žánru. Avšak Galloway vstupuje do oblasti bližšej konkrétnemu dielu, keď poukazuje na invokáciu u Homéra, Hesioda

Metódy a príklady

Používanie kategórií „softvér“, „interfejs“ a „hardvér“ vo vzťahu k analógovému a staršiemu umeniu nie je nič nové. V nám najbližšej oblasti, v kontexte tlačenej knihy a iných umeleckých diel podobný prístup navrhli už spomínaní Przybyszewska, Jeżyk, Strzelecki.¹¹ Teraz je potrebné, pokúsiť sa o vyvodenie príznakov počnúc od miesta, na ktorom sú ešte len metodologickou sugesciou a metaforou, po miesto, na ktorom sa stanú výkladom určitej metódy, v type technologizujúcej, digitálnej archeológie kultúry. Táto metóda sa nezačína ani nekončí prirovnaním strany knihy k monitoru a porovnaním dvoch druhov interfejsu, kde ho na jednej strane reprezentujú ikony aktivované pomocou počítačovej myši, ikónky tlačidiel a odkazy navigačného digitálneho zariadenia, a na druhej strane obracanie strán s vytlačeným textom a stĺpcami, odkazmi a konvenčným paratextovým aparátom.

Východiskový kontext takejto digitálnej archeológie určujú materiálne aspekty diela, jeho výrobné metódy a – čo je veľmi dôležité – aspekty kolaborácie v oblasti autorstva, ktorá sa však v rámci tradičnej paradigmy tlače a sprievodnej koncepcie autora a autorských práv často opomína. Práve digitálnym médiám vďačíme za odhalenie týchto aspektov. To oni, okrem iného vďaka tomu, že v samotnom diele zanechávajú výrazné stopy každej aktivity, ktorá sa podieľa na jeho vzniku a fungovaní, postavili do popredia celý rad faktorov a aktérov, ktorí sa za nimi skrývajú a podieľajú sa na jeho tvorbe. Tieto faktory a títo aktéri doteraz ostávali v pozadí priehľadného textu – ako sme sa ho naučili vnímať – a ukončeného artefaktu, ktorým je tlačaná kniha, rovnako skrývajúca zložitost' svojho vzniku. Leonardo Flores vo svojej dizertácii písanej v duchu *critical code studies* poukazuje na to, aké množstvo oblastí

a iných antických autorov ako prejav interfejsu, a teda na „hraničný moment“, v ktorom sa to, čo je externé (svet mýtu, ducha), prejavuje vo vnútri diela. Porov. (Galloway 2012: 68)

¹¹ Vo výbornom texte, ktorý predstavuje úvod do intermediálnej metodológie výskumov tradičnej literatúry (a experimentálnej tlačenej literatúry) Agnieszka Przybyszewska, žiaľ, príliš všeobecne (a čo je zaujímavé – odvolávajúc sa na L. Manovicha), interfejs často stotožňuje s kódom a softvérom ako takým. Porov. (Przybyszewska 2012: 48–49). Takýto prístup však neumožňuje ani výskumná prax Hansena a Gallowaya ani základné hypotézy nových disciplín v rámci digitálnych humanitných vied, napr. *critical code studies* a *software studies*. Rekapituláciu poľských úvah o interfejsu možno nájsť v článku Piotra Kubińskiego, *Graficzny interfejs użytkownika – nowe zjawisko semiotyczne. Interfejs jako nośnik znaczeń w grach wideo*. (Kubiński 2015)

je takáto materiálna perspektíva výskumu „nemateriálnych“ digitálnych diel schopná odhaliť v analógovom kánone:

Písanie v digitálnom prostredí znamená zapojenie sa do veľmi dlhej konverzácie, ktorá prebieha nespočetne veľa hodín a je zapísaná v nespočetnom množstve riadkov kódu. Bez ohľadu na to, či vôbec dokážeme tento fakt postrehnúť alebo nie, je dôležitou súčasťou čítania elektronických dokumentov, nakoľko je toto čítanie formované ich interakciou. Svet tlače sa v tomto smere vôbec neodlišuje, keďže kým sa text v podobe knihy dostane k čitateľovi, prechádza viacerými interpretáciami. Od spisovateľa k vydavateľovi cez všetkých ľudí zaangažovaných do tlače knihy: všetci viackrát čítajú, interpretujú, prekladajú a reprodujú ten istý text. Keď siahame po tlačnom diele, obsahuje už celú nezmazateľnú históriu svojej produkcie. (Flores 2010: 31)

Rozšírený pohľad na materiálny (kód, nosič, interfejs) a autorský aspekt diela (spisovateľ, tlačiar, vydavateľ) musí sprevádzať hlboký prienik do jeho pragmatického, performatívneho či behaviorálneho rozmeru. Nielen čítanie digitálneho diela je totiž spojené s aktivitou. A hoci je zrejmé, ako pripomína Galloway, že performatívnosť počítačového kódu je oveľa silnejšia ako ilokučná performatívnosť jazyka, aspoň v deklaratívnych rečových aktoch, potom samotná úroveň čítania, akt čítania a narábania s interfejsom, nás nútia pozrieť sa na ďalšie, doteraz prehliadané behaviorálne aspekty analógového diela. Kirschenbaum a Flores upozorňujú, že stabilné, tlačené slovo sa stáva kinetickým a aurálnym v momente prečítania, hoci sa čítanie deje len v mysli čitateľa; čítanie nahlas aktivizuje pľúca, hrdlo, hlasivky, jazyk, ktoré vo vzájomnej spolupráci „vykonávajú“ čítané dielo. (Flores 2010: 27) Neprekvapuje, že Flores, opierajúc sa o model Petera Shillingsburga (Shillingsburg 1998) zavádza trojdielny súhrn procesov produkcie diela v tlači a v elektronickom médiu a zvyrazňuje pritom tri úrovne práve podľa behaviorálnych kategórií.¹²

Prvá, klasická a stále aktuálna typológia, ktorá zahŕňa celú škálu príkladov zároveň z analógovej, ako aj digitálnej literatúry, je kybertextová matica

¹² Prvá úroveň je performatika [ang. *performance*, pozn. prekl.] kreácie, druhá performatika produkcie a tretia performatika recepcie. Každá z týchto úrovní, zároveň v tlači, ako aj v digitálnom diele, predpokladá prítomnosť celého radu faktorov súvisiacich s materiálnymi aspektmi tvorby diela, počnúc výberom nástrojov, projektovaním výzoru diela až po nuansy operačnej vrstvy. Porov. (Flores, 2010: 27).

Espena Aarsetha.¹³ Aarseth, ktorý vychádza z ergodickosti (t. j. schopnosti diela členiť sa, ponúkať viaceré cesty čítania textu a vyžadovať od čitateľa netriviálne úsilie počas prechádzania dielom), hľadá diela, pre ktoré je príznačná aspoň minimálna interaktivita na operačnej úrovni alebo na úrovni kódu, a následne ich ukladá na kybertextovú sieť, vytvorenú siedmimi hlavnými premennými a ich rôznymi hodnotami.

Zapadá chrám Mahabodhi v Bódhgaji do Aarsethovej typológie?

Čiastočne a len pod podmienkou, že ho budeme chápať ako text, ktorého prvkami sú žánrové scény na reliéfoch a sochy Budhu v rôznorodých alegorických konfiguráciách. V kybertextovej perspektíve čítanie tohto textu alebo, lepšie povedané celé textové, priestorovo rozložené usporiadanie, má statickú, determinovanú, neprechodnú (!)¹⁴ povahu, neosobnú perspektívu, kontrolovaný prístup¹⁵, nemá odkazy a vyznačuje sa tým, že čitateľ tu má bádateľskú funkciu. Takáto kombinácia premenných a konštánt zaraduje Mahabodhi medzi Apollinairove *Kaligramy* (7 spoločných vlastností) a *Bledý oheň* Vladimira Nabokova (5 spoločných vlastností), hoci viacero aspektov tohto architektonického diela, hlavne peripatetika čitateľského zážitku, jeho priestorovosť zohľadňujúca geografiu a astrológiu, ako aj kódy čitateľskej súslednosti sa tu celkom strácajú. Komparatistické posudzovanie tradície s cieľom nájsť diela, ktoré sa dajú uložiť do kybertextovej matrice, predstavuje potrebné cvičenia pre teoretika a historika digitálnej literatúry, vďaka ktorým je možné stavať mosty medzi tradíciou a súčasnosťou. Avšak, hoci mojím cieľom nie je spochybňovať správnosť a užitočnosť kybertextovej perspektívy, treba uznať, že kybertextová matica výrazne ochudobňuje Mahabodhi o celú škálu významov a pripisuje mu pomerne úzky rozsah atribútov. Okrem hľadania dynamickosti a interaktivity v starých dielach im treba dovoliť, aby zostali

13 Jeden zo základných determinantov tejto taxonómie – kategóriu ergodickosti (spolu s tzv. funkciou prechodu, ktorá determinuje stupeň ergodickosti textu-stroja) je možné nájsť zároveň v tradícii, ako aj v súčasnosti. (Aarseth 1997: 43–45)

14 Prechodnosť sa týka temporálnosti kybertextu a jeho čítania. Ak obyčajné plynutie času spôsobuje zobrazovanie ďalších skriptónov v texte, t. j. viditeľných jednotiek, vtedy je text prechodný. Ak nie, a čitateľ musí vykonať nejaký pohyb, aby pokračoval v čítaní (aspoň triviálnu činnosť otáčania strán), vtedy je text neprechodný.

15 Ak prijímame, že zvykovo-náboženský kód prikazuje návštevníkom obchádzať jej hlavnú vežu v smere pohybu hodinových ručičiek, prístup k dielu je kontrolovaný. Ak nebudeme tieto pravidlá rešpektovať, čo občas turisti robia a idú proti prúdu, vtedy je prístup náhodný.

samými sebou, nepozerať sa na ne výlučne interaktívne, ale poukázať na ich vrstvy a aspekty odhalené digitálnou perspektívou. V takomto úzko definovanom rámci, samozrejme, nie som schopný vytvoriť typológiu, ktorá by – prekračujúc hranice kybertextov – vyhovovala spomenutým obmedzeniam. Pozornosť si však zasluhuje aspoň jej náčrt a uvedenie niekoľkých príkladov.

- *Kód*

Jednou zo základných fáz digitálneho pohľadu na staré diela musí byť definovanie pravidiel, ktoré ovplyvňujú buď tvorbu alebo percepciu diela. Túto opciu uvádzam zámerne, pretože mi nejde o hľadanie diel v tradícii, ktoré sú mechanicky generované, ani ergodické či nelineárne, ako je to v prípade Aarsethových kybertextov alebo krátkej monografie mechanickej poézie od Briana McHalea (McHale 2000: 1–32), ale o možnosť nájdania „kódu“ v každom diele. Prirodzene, aby takáto úloha mala zmysel, treba pod pojmom „kód“ rozumieť nie jazyk počítačového softvéru, ale skôr generujúce pravidlá, ktoré majú odlišnú provenienciu. Môže to byť žánrový kód, jazykový úzus alebo náboženský rituál. Využitie žánrového kódu, ktorý sa vďaka genologickej reflexii dočkal rozsiahleho spracovania v oblasti literárnej vedy, dejín umenia, ako aj na rovine intermediálnych a transmediálnych štúdií, môže byť veľmi žiadané. Avšak, je pátranie po pravidle, algoritme alebo inom mechanizme v analógových prácach schopné odhaliť atribúty diela, ktoré doteraz neboli viditeľné? Zdá sa, že áno. Nie všetci čitatelia Malcolma Lowryho si musia uvedomovať, že jeho dielo *Na úpätí sopky* vzniklo na základe autorovho systému do seba zapadajúcich ozubených koliesok. (Wutz 1997: 53–74) Táto informácia však môže významne obohatiť proces čítania a interpretovania tohto diela, autorskú tvorbu a isté trendy v oblasti literárneho modernizmu. Pátranie po pravidlách, nie nutne *expressis verbis* odhalených, vo viacerých prípadoch v tejto fáze obracia pozornosť bádateľa a čitateľa na fázu tvorby diela, čo, ako opakovane uvádza Flores, je hodnotou samou o sebe, nakoľko rozširuje povinný rozsah vedeckých záujmov. Keby sme porovnali *Sonety krymské* Adama Mickiewicza a reliéfy na stenách chrámu Mahabodhi a rozanalyzovali ich kódový aspekt, všimneme si, že v prípade Mickiewicza bude kód predstavovať prelínanie sa dvoch poriadkov. Prvý predstavujú striktne určené pravidlá sonetu, v ktorom je obsiahnutá konkrétna výpoveď. Druhým je vnútorne, samotným autorom prijatá konvencia itineráru, poetického cestovateľského denníka, ktorá cez

názov, úvodné strany a názvy jednotlivých básní vedie čitateľa radom exotických miest a motívov¹⁶. V prípade nástennej nárácie v Mahabodhi budú kódom, tak na úrovni obsahu ak o sledu čítania, plán a symbolika mandaly. Práve tieto nútia autorov, aby umiestňovali scény narodenia Budhu do určených kvadrantov mandaly, usmerňujú tiež pohyb tela v tomto rituálnom priestore (vždy podľa smeru hodinových ručičiek).

• *Interfejs*

Hoci sa to zdá byť samozrejmé, otázka interfejsu, ktorý by sme mali hľadať v príkladoch analógových diel, nie je celkom rovnaká ako pri hardvéri, fyzickej podobe knihy alebo budovy. Alexander Galloway podnecuje k hľadaniu interfejsu na styku dvoch domén, na mieste, v ktorom sa spája vonkajšie s vnútorným, kde sa prejavujú vrstvy a úrovne celku. Galloway píše: „Interfejs sa stáva prechodným bodom medzi rôznymi mediátorskými vrstvami obsiahnutými v akomkoľvek zaužívanom systéme. Interfejs je »pohyb« alebo generatívne trenie medzi rôznymi formátmi.“ (Galloway 2012: 67)

Všeobecné chápanie preto nebude úplne postačujúce: vzhľad knihy, jej obal, navigačný aparát predstavujú iba materiálne vehikulum interfejsu, alebo presnejšie – jeho efektu. Otázka, ktorú treba položiť dielu, je teda dvojaká: po prvé, z čoho všetkého pozostáva interfejs, a po druhé, aké (a či len dva) prvky a domény sú tu „interfejsované“? Čo je v prípade *Sonetov krymských* vonkajšok a čo vnútro prepojené interfejsom? Zdá sa, že v prvom prípade je to cesta, a v druhom tlačaná podoba básnickej zbierky, ktorá predstavuje analogon takejto cesty. Lineárnosť čítania determinovaná technikou tlače je dôležitá, nakoľko je archetypickým ekvivalentom cesty z bodu A do bodu B. Vizualne, typografické obmedzenia knižného formátu, ktorý je schopný vtesnať jeden sonet na jednu stranu knihy, vďaka čomu sa každá báseň prezentuje ako autonómny „obrázok“ z cesty, tu taktiež plní významnú úlohu.¹⁷

16 Zaujímavosťou je, že prvé moskovské vydanie z roku 1826 tohto poetického itinerára vyšlo bez názvu. Zbierka osemnástich poetických cestovateľských obrázkov mala pôvodne len názov *Sonety*.

17 Tento aspekt *Sonetov krymských* bol – z nutnosti – v kritických vydaniach celkom odignorovaný, vrátane digitálneho vydania na poľskej internetovej stránke *Wolne Lektury*. Porov. A. Mickiewicz, *Sonety krymskie*, <http://wolnelektury.pl/katalog/lektura/sonety-krymskie/>). Ako ukazujú staršie pôvodné vydania romantického poézie, sonet je častokrát najoptimálnejšia poetická miera v kontexte knižnej publikácie, pretože ako jediný sa celý zmestí na jednu stranu. Stačili by dva verše navyše a – aspoň v prípade vydania *Poezye Adama Mickiewicza...*, zv. 1, zv. 2, zv. 3, Warszawa 1833 – sonet by

Rozsah interfejsu sa však neobmedzuje na materiálne atribúty zbierky. Rovnako dôležité, ak nie dôležitejšie, sú textové prejavy. Rámec diela je miesto, kde sa spomínané „pohyby“ a „trenia“ medzi rôznymi formátmi spojenými interfejsom manifestujú najsilnejšie. Motto od Goetheho a venovanie je vo vydaniach z 20. storočia vytlačené v hornej časti prvej strany, v originálnom vydaní teda zaujíma popredné miesto: každý paratext je na osobitnej strane – tak motto tematicky spojené s motívom cesty¹⁸, ako aj venovanie kamarátom z cesty. Rámec ako manifestácia interfejsu vykračuje mimo paratextové prvky a vstupuje do samotného textu a rovnako ovplyvňuje aj poradie sonetov. Nie je totiž náhoda, že sa celá zbierka začína slovami: „Veplul jsem na prostor suchého oceánu, /vůz v zeleň noří se a jako loďka plyne.“ (Mickiewicz 1953: 107) Na tomto mieste sa aj vonkajšie stýka s vnútorným, realita s predstavami. Po prekonaní prvého prahu, ktorý tvoria názov, Goetheho slová navodzujúce horizont idey a autorove slová spájajúce dielo a biografriu, nastupuje magická chvíľka poézie: vďaka zručne skonštruovanému mechanizmu čítania sa čitateľ vydáva do textového „prostoru suchého oceánu“, aby v nasledujúcich 18 básňach rekonštruoval cestu, ktorú absolvuje na viacerých úrovniach a registroch. Interfejs, ktorého prvky sa upevňujú na fyzickom, paratextovom a textovom tkanive, predstavuje viacvrstvovú schému, ktorá sprostredkúva tento zážitok.

S cestou iného druhu, avšak taktiež kontrolovanou pomocou unikátneho interfejsu, sa stretávame v Bódhgaji, pútnickom mieste budhistov z celého sveta. Hlavnou matricou tohto starodávneho interfejsu je plán mandaly, ktorá predstavuje symbolický model vesmíru (s vrchom Meru uprostred) a zároveň model osvietenej mysle. Každý zo štyroch rovnoramenných trojuholníkov, na ktoré je stavba rozdelená, zodpovedá nielen štyrom stranám sveta, ale aj rôznym aspektom mysle, ktoré – čo je dôležité – prechádzajú procesom duševnej očisty od neosvietených stavov (prekážajúce emócie) k osvieteným stavom (oslobodzujúce múdrosti)¹⁹. Ekvivalentom k tomuto rituálu prechodu je opakujúce sa chodenie pútnikov okolo ústrednej stavby, ktoré sa začína na najväčšom okruhu, ešte mimo brán mandaly, a končí sa pri ústrednej stúpe

presahoval na ďalšiu stranu.

18 „Wer den Dichter will verstehen/ Muss in Dichters Lande gehen“, t. j.:

„Kto chce pochopiť básnika,/ musí ísť do krajiny básnika.“

19 Porov. (Nydahl 2009).

Mahabodhi. Gallowayove tézy sa v tomto prípade ilustrujú skoro samy od seba: mandala prepája dva svety, telesný a duchovný, neosvietený a osvietený, nehybnú nirvánu a večne sa pohybujúcu samsaru. Pútnik, ktorý vstupuje do vnútra mandaly, prechádza transformáciou kontrolovanou prvkami tohto interfejsu.

- *Fungovanie*

Na tomto mieste sa objavuje zásadný rozdiel medzi alegóriou kontroly v *Sonetoch krymských* a v chráme Mahabodhi. *Sonety* pozývajú percipienta na bezprostrednú cestu po imaginárnom Kryme, po intertextuálnom priestore romantizmu a priestore vyznačenom historicko-politickou situáciou jednotlivca, ktorý prišiel o svoju krajinu. Činnosť, pokiaľ k nej vôbec dochádza, sa odohráva buď iba v mysli čitateľa, alebo – na základe požiadaviek z prečítaného – až mimo diela, hoci len za predpokladu, že romantická, revolučná paradigma poézie, ktorá vyžaduje činnosť, je v prípade *Sonetov* vôbec aktivovaná. Chrám Mahabodhi, naopak, aktivizuje zároveň myseľ aj telo. Cesta pútnika na posvätné miesto sa končí pri jednej zo štyroch brán, ktoré vedú dovnútra priestrannej schémy, ktorá sa vyznačuje množstvom symbolov. Obuv sa ponecháva pri bráne a ďalej je treba ísť už len naboso, najčastejšie sa viackrát obchádza obvod mandaly v smere pohybu hodinových ručičiek, pričom sa približuje k stredu stavby. Sochy a reliéfy nachádzajúce sa na stenách hlavnej stúpy sú rekapituláciou už nadobudnutých poznatkov a známeho mýtu. Dôležitejšie ako interpretácia a poznávací aspekt je však účasť. Pútnici sa dotýkajú kameňov, ktoré reproduktujú „dejiny“, a – majú na sebe stopy po tomto dotyku – podnecujú k takejto činnosti. Navyše, sochy a reliéfy, predovšetkým tie, ktoré sa nachádzajú v centrálnych bodoch stavby, sú podľa tradície pokryté zrnkami zlata. Takýmto spôsobom je duchovná premena, ku ktorej podnecuje stavba mandaly, podporovaná činnosťou účastníkov rituálu. Symbolika priestoru, výpoveď kamenných figuratívnych scén a účasť pútnikov, ktorí významne obohacujú celok, to všetko sa podieľa na tvorbe ozajstnej zmiešanej reality, v ktorej sa to, čo je reálne a to, čo je virtuálne, imanencia a transcendencia, kolektívne a individuálne spája v rámci statického interfejsu vďaka výnimočnému alebo, ako hovorí William Bolt, konečnému interfejsu, ktorý predstavuje ľudské telo.

Záver

Ak každá realita predstavuje zmiešanú realitu, ak sa interfejs dá nájsť všade tam, kde sa prostredníctvom prahov a vrstiev stýkajú rôzne domény, a ak softvér budeme chápať ako každé úsilie, ktoré neuchopiteľné robí viditeľným pričom zakrýva (Chun, 2012: 115) to viditeľné (stroj, pravidlo), tak bádateľ z oblasti kultúry môže mať dnes a v nasledujúcich desaťročiach 21. storočia výnimočne veľa príležitostí k tomu, aby inovatívne a v jazyku súčasnej technosféry redefinoval tradíciu, umiestňoval v jednotnom rámci navzájom kultúrne vzdialené artefakty a obohacoval tak súčasné priveľmi technologizované kultúrne produkty o kontext, ktorý siaha do dávnej histórie a presahuje viacere kultúry. Vzájomné porovnanie dvoch celkom rôznorodých diel: básnickej zbierky *Krymské sonety* z obdobia romantizmu a budhistického chrámu v Indii a umiestnenie ich pod spoločného menovateľa, ktorý ponúka dnešná digitálna estetika, je len úvodným príkladom. Obrátenie pozornosti na významnú úlohu interfejsu *Sonetov krymských*, ktorý sa stratil vo vydaniach z 20. storočia, a porovnanie ústrednej úlohy tela v činnosti počas transformatívneho zážitku pútnikov v interfejse mandaly s dnešnými experimentmi v rámci *mixed reality*, sú výsledky príliš zanedbateľné na to, aby sme hovorili o úspechu metódy. Napriek tomu dúfam, že povzbudia natoľko, aby sa dočkali pokračovateľov.

Preložila Joanna Ciesielska.

Literatúra

Aarseth E., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.

Bolter J. D., *Przestrzeń pisma*, Prekl. A. Małeczka, M. Tabaczyński, Kraków, Ha!art, 2014.

Burdick A., Drucker J., Lunenfeld P., Presner T., Schnapp J., *Digital_Humanities*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2012 [cit. 2014-01-20]

https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262018470_Open_Access_Edition.pdf.

Chun W., *On Software, or the Persistence of Visual Knowledge*, Providence, Brown University, 2004 [cit. 2014-02-11] <http://www.brown.edu/Departments/MCM/people/chun/papers/software.pdf>.

Flores L., *Typing the Dancing Signifier: Jim Andrews' (Vis) Poetics*, dizertačná práca pod vedením prof. M. Kirschenbauma, Maryland, Univerzita v Marylande, 2010.

Fleischmann M., Strauss W., *Aesthetics of Knowledge Space*, Isea (14th International Symposium on Electronic Art), 2008, s. 430 [cit. 2014-02-01] https://www.academia.edu/624844/Aesthetics_of_Knowledge_Space.

Fleischmann M., Strauss W., *Performowanie danych*, katalóg výstavy v Centre súčasnej kultúry „Łaźnia”, Warszawa, 2011, s. 48–49 [prekladateľ neznámy].

Galloway A., *The Interface Effect*, Cambridge, Cambridge University Press, 2012.

Hansen M. B. N., *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*, New York, Taylor & Francis, 2006.

Hugo V., *Chrám Matky Božej v Paríži*, Bratislava, Petit Press, 2005.

Ilnicki R., *Bóg cyborgów Technika i transcendencja*, Poznań, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, 2011.

Kluszczyński R., *Żyjąc pomiędzy realnością a wirtualnością. Uwagi na temat twórczości Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa*, katalóg výstavy v Centre súčasnej kultúry „Łaźnia”, Warszawa 2011, s. 6–21.

Kubiński P., *Graficzny interfejs użytkownika – nowe zjawisko semiotyczne. Interfejs jako nośnik znaczeń w grach wideo [In:] Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, pod red. E. Szczęsnej, Kraków, Universitas, plánované vydanie 2015.

- Matussek P., *The Renaissance of the Theater of Memory*, 2001 [cit. 2014-02-13] http://www.peter-matussek.de/Pub/A_38.html.
- Marchesi I., *In Memory of Simonides: Poetry and Mnemotechnics chez Nasidienus*, „Transactions of American Philological Association” 2005, vol. 135, no. 2.
- McHale B., *Poetry as Prothesis*, „Poetics Today” 2000, vol. 21, no 1.
- Mickiewicz A., *Sonety krymskie* [cit. 2014-03-20] <http://wolnelektury.pl/katalog/lektura/sonety-krymskie/>.
- Mickiewicz A., *Akermanské stepi* [In:] *Spisy Adama Mickiewicza*. Swazek první. Prekl. V. Holan, Praha, Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 1953.
- Nydahl O., *Mandale – pola mocy buddów*, Prekl. G. Kuśnierz, „Diamentowa Droga” 2009, nr 45 [cit. 2013-02-10] http://www.diamentowadroga.pl/dd45/mandale_pola_mocy_buddow.
- The New Media Reader*, red. N. Montfort, N. Wardrip-Fruin, Cambridge, The MIT Press, 2002.
- Przybyszewska A., *Książkowe interfejsy. Liberatura – przekaz grafemiczny w postmedialnym świecie konwergencji?* [In:] *Liberatura, e-literatura i... Remiksy, remediacje, redefinicje*, red. M. Górská-Olesińska, Opole, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, 2012.
- Shillingsburg P., *Resisting Texts. Authority and Submission in Constructions of Meaning*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 1998.
- Strzelecki S., *Efekty interfejsu hipertekstów literackich. Perspektywy badawcze* [In:] *Tekst (w) sieci. Literatura, społeczeństwo, komunikacja*, Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, red. A. Gumkowska, 2009.
- Wutz M., *Archaic Mechanics, Anarchic Meaning. Malcolm Lowry and the Technology of Narrative* [In:] *Reading Matters. Narrative in the New Media Ecology*, ed. J. Tabbi, M. Wutz, Ithaca, Cambridge University Press, 1997.
- Yates F. A., *The Art of Memory*, London, Routledge, 1999.

Krištof
Anetta
Ústav
svetovej
literatúry
SAV

**Dimenzie
postdigitálnosti**

Ked' sa uvažuje o udelení jedného opisného mena celej historickej ére, je nevyhnutné, aby toto meno odkazovalo na teoretickú konštrukciu, ktorá je v zrode a trvaní danej éry všadeprítomná, a diskusia sa vtedy týka každého výskumníka, ktorý sa danej ére venuje, alebo, v prípade éry súčasnej, v jej metodologickom rámci vedie výskum. Otázka postdigitálnosti, napriek tomu, že sa daný termín môže zdať mechanistický a ohraničený, keďže priamo odkazuje na digitálne médium, je všeobjímajúcou reflexiou na stav súčasnej spoločnosti, ktorá je informatívna pre všetkých členov odbornej verejnosti, aj keď pre niektorých má na základe predmetu výskumu navyše aj kľúčový status. V tejto štúdii sa budem snažiť opísať celé spektrum tvorby a interpretácie tohto pojmu, zahŕňajúc okrem rigorózneho kultúrno-filozofického vymedzenia aj

užšie definície slúžiace konkrétnej disciplíne (väčšinou v oblasti umenia) a pramene dostupné širšej verejnosti, kľúčové pre osud slova v lexikóne prirodzeného jazyka.

Chybné predpoklady

Na začiatku je potrebné vyvrátiť závery automatických úsudkov, nasledujúcich po prečítaní predpony „post-“ vo význame „nasledujúce v čase po niečom ukončenom“ a slova „digitálny“ vo význame „digitálne technológie“ alebo „digitálny pokrok“. Zvyčajne tieto automatické úsudky pripisujú slovu „postdigitálny“ význam, rovnajúci sa jednej z nasledujúcich dvoch propozícií:

- „Digitálne technológie už sa nerozširujú/nenapredujú tak ako doteraz.“
- „Ľudia sa odvracajú od digitálnych technológií.“

8

Zároveň s týmito úsudkami prichádza zmätenie, a to právom, keďže oba sú (v roku 2014) očividne nepravdivé bez nutnosti tento fakt dokumentovať.

Aby čítanie pojmu viedlo k správnej predstave, je nutné predponu „post-“ čítať skôr ako „nasledujúce v čase po niečom prehodnotenom“ a slovo „digitálny“ vo význame „digitálna doba“ alebo presnejšie „digitálna paradigma“.

Populárna vrstva: sociálne a mienkotvorné médiá

Adam Tinworth v roku 2012 zozbieral snahy o stručné vyjadrenie esencie postdigitálnosti pre danú dobu príznačným spôsobom: otázkou na sociálnej sieti Twitter. Odpoveď technológa a učiteľa Frasera Speirsa znie: „Stav bytia, v ktorom digitálne predpokladáte namiesto toho, aby ste ním boli uveličení.“ (Tinworth 2012) Speirs zdôrazňuje faktor vytriezvenia z intoxikácie či ošialu digitálnosti a zároveň prechod do módu bytia (za pozornosť stojí dôraz na bytie ako také, nie prácu, tvorbu alebo čokoľvek konkrétne), v ktorom sú digitálne technológie samozrejmosťou, až neviditeľnou súčasťou existencie ľudskej bytosti v čase a priestore.

Britský denník The Guardian – ako inak, jeho internetová podoba – v roku 2014 uverejnil komentár významného stĺpčekača menom Simon Jenkins, nesúci nadpis *V tejto post-digitálnej dobe sa stále chvejeme silou živého diania* (Jenkins

2014). Po rekapitulácii súčasného stavu vzťahu k technológiám verzus vyhľadávanie zážitkov naživo sa autor osobným, emocionálnym vyjadrením odráža do zhrňajúcej správy o stave spoločnosti:

Toto všetko je pre mňa mimoriadne ubezpečujúce. Digitálne nenahradilo rečníka za pultom, hudobníka na pódiu, ani spisovateľa, zúčastňujúceho sa na festivale. Namiesto toho nám umožnilo oceniť ich o to viac. ... Používame obrazovku, aby sme našli čokoľvek od partnera po jedlo, ale nechceme webkameru ani avatara. Chceme mäso a kosti. (Jenkins 2014)

Podľa Jenkinsa teda postdigitálnosť znamená aj definitívne vyvrátenie apokalyptických správ o zániku nedigitálnych foriem umenia a ich hodnôt. Digitálna technológia sa nestala preferovanou modalitou skúsenosti, práve naopak, rozplynula sa do úlohy ďalšieho rozhrania medzi hmotnou bytosťou a zvyškom hmotného sveta, ktoré je prirovnateľné k dopravnej infraštruktúre (ktorá nás k zážitkom dopraví) alebo kuchynským pomôckam (ktoré hmotu spracujú a prekonfigurujú). Úplný záver článku tvorí hodnotový úsudok a dôležitá definícia prirovnaním: „Digitálne by malo byť vnímané ako to, čím naozaj je: nástroj, prostriedok – nie zmysel sám osebe. Post-digitálne je ľudské združovanie (human congregation), a vďaka bohu za to.“ (Jenkins 2014)

Speirsov obraz postdigitálnosti ako vytriezvenia je rozšírený o Jenkinsovu dimenziu skrotenia digitálnosti do jednoznačnej polohy služobníka fyzickosti a živého deja – kým vytriezvenie z digitálneho ošialu môže byť aj jednoduchý bod v kontinuite, zapriahnutie jeho produktov už naznačuje nový priestor, kam sa môže ľudská skúsenosť rozvinúť.

Tieto dve vyjadrenia ako obraz súčasného (Tinworth v roku 2012, Jenkins 2014) stavu pojmu vo verejnom priestore presne odrážajú článok Nicholasa Negroponteho *Za digitálnosťou (Beyond Digital)* v magazíne „Wired“ z roku 1998, pri ktorom končí väčšina pokusov vystopovať korene predstavy niečoho podobného postdigitálnemu svetu. Autor v ňom vyhlasuje: „Zmierte sa s tým – digitálna revolúcia už skončila“ a pokračuje predpoveďou, že „ako vzduch a pitnú vodu, digitálnosť si všimneme len pri jej absencii, nie v jej prítomnosti.“ Predpovedá aj „naozaj prekvapivé zmeny,“ ktoré ale majú byť „inde, v našom životnom štýle a v tom, ako sa na tejto planéte kolektívne usporiadame“, a to napriek tomu, že si je vedomý, že v čase písania článku

nie je civilizácia „ani v prvom tábore“ pod horou digitálneho pokroku. Náznak nových horizontov pre ľudstvo je v slepote, kvôli ktorej si zatiaľ „nevieme predstaviť svet, v ktorom náš pocit identity a komunity naozaj obýva aj skutočný, aj virtuálny priestor.“ (Negroponte 1998)

Diskusiou v populárnych a popularizačných médiách sa termín pevne zakorenil, ale na to, aby mal primeranú ozvenu a zotrvačnosť aj v odbornom diskurze, bolo nutné, aby ho publikácie, ktoré sú predmetom nasledujúcich odsekov, naplnili a vytvarovali dôkladnými analýzami všetkých príčin vzniku a jeho implikácií.

Odborná vrstva: postdigitálna humanistika

8 Kým Negroponte, Speirs a Jenkins sa snažia opísať hotový stav, teda bytie a hodnoty postdigitálnosti, David M. Berry sa o úroveň hlbšie, na úrovni vedeckých definícií, ponára do jej technických a psychologických prameňov. Ako následok predvídavej a kontextuálnej technológie vidí „jemnú sieť výpočtových zdrojov... vnorenú (embedded) do materiálneho sveta.“ v tomto bode má nastávať kľúčový konceptuálny problém: „Historické rozlíšenie medzi digitálnym a nedigitálnym sa stáva čím ďalej, tým viac rozmazané ... hovoriť o digitálnom predpokladá disjunkciu v prežívaní (experiential disjuncture), ktorá je stále menej a menej zmysluplná.“ (Berry 2014) Berry vidí postdigitálnosť v strate adekvátnej možnosti rozlíšenia, ktorá je potrebná na označenie niečoho digitálneho v inak nedigitálnom alebo menej digitálnom svete. Lebo digitálnosť nekončí výstupom programu na obrazovke – tento výstup rozbieha sekvenciu príčin a následkov pre rozhodovanie a konanie v bežnom živote. Môže človek vyhlásiť večerné posedenie v reštaurácii za úplne nedigitálne, ak bolo digitálne načasované, kontakt a tvorba vzťahu s prítomnou známou osobou prebieha počas celého roka elektronicky, odpovede na názorové nezhody sú na mieste hlasovo vyhľadávané cez Google a lokál bol zvolený na základe personalizovanej reklamy, použijúcej informácie o umiestnení a histórii vyhľadávania? (samozrejme, že je možné rovnako argumentovať aj v opačnom smere – maľba, zobrazená na monitore počítača, nie je úplne digitálna) Riešením tohto problému je pre Berryho: „vzdialiť sa od komparatívneho pojmu digitálnosti – v kontraste s inými materiálnymi formami ako papier, celuloid alebo fotopapier – a namiesto toho začať uvažovať o tom, ako je digitálnosť

modulovaná v rámci rôznych materialít." (Berry 2014) Tento smer uvažovania je príbuzný Speirsovmu vytriezveniu, v tomto prípade je vytriezvením zo senzáciechtej binarizácie, vymedzovania digitálnosti za každú cenu – Berry navyše prispieva predstavou metaforického rozmazania historickej sémantickej hranice, odstránenia ostrej dichotómie v prospech gradovanej modulácie.

Greg Shapley umiestňuje postdigitálnosť do postupnosti umeleckých a výskumných hnutí nasledovne:

ako pri postmoderne a väčšine „post“ hnutí, nejde o následnosť. Postdigitálne sa týka objavenia sa hlbkej, kritickej reflexivity, ktorá ruší mýtus neprerušeneho teleologického pokroku. Ide o nachádzanie medzier v pozitivistickej propagande a používanie ich ako alternatívnu cestu vpred – robiac, čo po sebe nasledujúce generácie umelcov vždy robili, vytvárajúc nové z reorganizácie (skreslenia, pokazená, rozšírenia) starého (alebo novšieho z nového v tomto prípade, možno tým robiac koncepty novosti zbytočnými). (Shapley 2011: 6)

Zatiaľ čo Berry si všíma stratu zmyslu fyzického rozlišovania, čo je digitálne, Shapley pozoruje prudké teoretické odvrátenie sa od idey večného teleologického pokroku digitálnej revolúcie. Opäť zaznievajú ozveny vytriezvenia, konkrétne z digitálnosťou dočasne nastoleného pozitivizmu, ale tentoraz ich Shapley identifikuje v súlade s historickým procesom striedania a vzájomnej nápravy paradigiem. Svojím článkom zároveň koná aj dôležitý performatívny akt – vyjadruje presvedčenie, že komplex postdigitálnych fenoménov má dostatočnú šírku a hĺbku na to, aby hrdo stál v rade vedľa všeobecne akceptovaných historických epoch.

Umelci a teoretici Robert Pepperell a Michael Punt venovali postdigitálnej dobe celú knihu s názvom *Postdigitálna membrána: predstavivosť, technológia a túžba*, a to už v roku 2000, vo svete, v ktorom integrácia digitálneho s každým okamihom ľudského bytia bola takpovediac v plienkach. V úvode venujú pojmu „postdigitálny“ niekoľko odsekov s mimoriadne vysokou informačnou hustotou, ktorých abstrakcia a teleologické zameranie napĺňajú charakteristiky manifestu:

Zámerom termínu „postdigitálny“ je pripustiť súčasný stav technológií, a zároveň odmietnuť implikovaný konceptuálny posun „digitálnej revolúcie“ – posun

zdanlivo taký úsečný ako „vypnutá/zapnutá“, „nulovo/jednotková“ logika strojov, ktoré v súčasnosti prestupujú naše každodenné životy. Kontinuitu medzi umením, výpočtovou technikou, filozofiou a vedou musia opísať nové konceptuálne modely, ktoré sa vyhýbajú binarizmu, determinizmu a redukcionizmu. (Pepperell a Punt 2000: 2)

Autori sa týmto pridávajú k teóriám predošlých odsekov, hovoriacim o postdigitalite, ktorá nastoľuje rovnováhu – v tomto prípade odstraňujúc konceptuálny posun epistemológie k binarizmu, čo je tiež druhom filozofického vytriezvenia z intoxikácie novou, lákavou metódou. k rovnováhe sa tu ale pridávajú silnejšie náznaky novosti – reč je o kontinuite ľudského intelektuálneho snaženia, ktorá prírastkom výpočtovej techniky prestala byť zodpovedajúco reprezentovaná starými konceptuálnymi modelmi a vyžaduje ich revíziu alebo obmenu. Autori vytvorili pre novú, postdigitálnu realitu metaforu membrány:

8

Metafora, ktorú v tejto knihe používame, je biologická membrána, klzký plášť, dávajúci tvar komplexným fenoménom (ako predstavivosť, technológia a túžba) a zároveň umožňujúci kontinuitu medzi nimi. Sila membránovej metafory leží v jej duálnej a protikladnej funkcii: ako priehľadná stena zároveň spája a rozdeľuje. (Pepperell a Punt 2000: 2)

Až tento silno vizuálny, organický obraz sveta, prestúpeného digitálnosťou, je primeraným zadostučiniením pre katalyzujúcu kapacitu, ktorú digitálna technológia poskytuje rozmachu ľudskej mysle. Doteraz uvedené teórie poskytovali najmä negatívne (čo to nie je) vymedzenia, zameriavajúce sa na vytriezvenie (Speirs), návrat/zachovanie (Jenkins), prinajlepšom neutralizáciu (Berry) a predpoveď budúcich premien (Negroponte). Pepperell a Punt sú prví, ktorí sa snažia načrtnúť pozitívny (čo to je) obraz, ktorý vo svojej abstraktnosti úspešne naznačuje novú neoddeliteľnosť, do akej tornádo digitálnosti pomiešalo svet, donedávna pohodlne vnímaný v diskrétnych kategóriách. Autori popisujú metodologické implikácie, ktoré membrána prináša pre humanitné vedy, nasledovne:

Keď máme hovoriť o prostredí, ktoré je zároveň meniace sa a rovnaké, alebo veciach, ktoré sú zároveň oddelené a integrované, potrebujeme jemnejšie

mentálne nástroje, ako nám vie poskytnúť exkluzívna, binárna logika. Preto trváme na tom, že formálna analýza ľudskej kultúry je neadekvátne. Tvrdíme, že rezať dáta na menšie a menšie kúsky len skryje hrúbku membrány tým, že ju zredukuje na tenký povlak, ktorý prinajlepšom len odzrkadlí druh použitého skalpela a prinajhoršom zopakuje módne intelektuálne idey prítomnosti. (Pepperell a Punt 2000: 2)

Načrtnutá hrozba pokračovania v analytickom rozkladaní kultúry na menšie a menšie časti pripomína epistemologické pochybnosti jadrovej fyziky, v ktorej sú pozorované javy často natoľko determinované použitými nástrojmi a metódami, že to destabilizuje samotný pojem poznania. Avšak, zatiaľ čo jadrová fyzika vytrvalo osvedčuje svoju existenciu, na poli humanitných vied Pepperell a Punt vyjadrujú obavu, že rezaním a kategorizovaním kultúry sa stráca kľúčová informácia o nej – výsledkom má byť tautologické potvrdenie metódy, ktoré je zároveň primitívnym zrkadlom analytických nástrojov a, ako prázdny priestor, hlásnou trúbou existujúcich presvedčení (ako protiklad k produkovaniu nového poznania). Autori argumentujú, že postdigitálne vytriezvenie môže byť zároveň dobou prerodu humanitnej metodológie do paradigmy holizmu, interpretácie a organického náhľadu na kultúru. Menia prístup k odbornej analýze aj predstavu vedeckého porozumenia ako takého: „Na svojom mieste musí byť membrána opísaná analýzou aj zmyslovým vnímaním, a tento popis nemôže byť nikdy zamieňaný za vysvetlenie.“ (Pepperell a Punt 2000: 2-3) Pokračujúc v postmodernej, vtelenej, lokálnej analýze Cliforda Geertza, metodológia skúmania postdigitálnej kultúry má byť multimodálnym heuristickým procesom, ktorý si netvorí nárok na zjednodušenie vysvetlením. Za cenu objektivity a mechanistického porozumenia má postdigitálna humanistika získať skromnosť opisu a vernosť prežívania. Autori v tomto duchu pracujú aj s dimenziou času: „nemôžeme využívať chronologické šablóny akademického historika, ani ideologické piliere kultúrneho kritika. Namísto toho máme singulárnu istotu večnej prítomnosti, viacrozmerný okamih, ktorý nuluje a pohlcuje to, o čom ostatní zmyšľajú ako o »minulosti« a »budúcnosti.«“ (Pepperell a Punt 2000: 4) Tu sa v plnej sile rysuje utopický stav, ktorý autori predpokladajú na konci procesu postdigitálnej premeny – skúmanie v takto vytýčenom extrémne by sa rovnalo dynamickému zmyslovému zazna-

menávaníu prítomného okamihu, ktoré by v dokonalej forme pracovalo len s prirodzenými kognitívnymi kategóriami priameho poznania.

Príbuzné, hoci o poznanie konkrétnejšie vymedzenie pojmu ponúka umelec, učiteľ a teoretik Mel Alexenberg, ktorý je autorom prvej definície slova postdigitálny, ktorá sa objavila v internetovom slovníku Wiktionary. Jej kľúčová fráza je lapidárna – postdigitálnosť má znamenať „poľudštenie digitálnych technológií“ (Alexenberg 2011: 10), čo vyvoláva spomienku na Jenkinsovo „ľudské združovanie“ a odstraňovanie binárnosti, determinizmu a redukcionizmu u Pepperella a Punta. V Alexenbergovej predstave sa menia a prekrývajú roly tvorcov kultúry: „umelci v postdigitálnej dobe tiež fungujú ako výskumníci a učitelia. Umelci-výskumníci-učitelia obývajú a objavujú pohraničie medzi umením, vedou, technológiou a vzdelávaním, integrujúc poznanie, konanie a tvorenie estetickými zážitkami, ktoré plynú medzi intelektom, cítením a praxou, aby vytvorili a sprostredkovali význam.“ (Alexenberg 2011: 55) Fúzia rol v umení, vede a vzdelávaní je prírastkom do predstavy pohraničia/plynutia, ktoré tieto oblasti prepája, silno pripomínajúcej postdigitálnu membránu. Nie je náhoda, že navrhnuté prepájanie odvetví ľudskej schopnosti je priamo príbuzné konceptu interdisciplinarity, ktorý sa na prelome tisícročí presadil ako významná tendencia filozofie vedy. Žiarivým príkladom je vznik kognitívnej vedy, integrujúceho jadra, okolo ktorého sa rozlieha strapec vzájomne sa obohacujúcich disciplín, skúmajúcich ľudskú myseľ rôznymi metódami z rôznych uhlov. Alexenbergov ideál umelca-výskumníka-učiteľa nepriamo naznačuje, že interdisciplinárne hnutie by sa mohlo zaradiť medzi formatívne pramene postdigitálneho komplexu. Ďalšia kľúčová kultúrna reflexia autora je vyjadrená v podtitule jeho knihy *Budúcnosť umenia v postdigitálnej dobe: Od helénskeho k hebrejskému vedomiu*. Túto dichotómiu zhŕňa nasledovne:

V kontraste s gréckym myslením, vážiacim si statické, uniformné, priestorovo zamerané, uzavreté systémy, v ktorých spirituálne existuje nad obyčajným, hebrejské myslenie oslavuje dynamické, viactvaré, časovo zamerané, otvorené systémy, kde je spiritualita ťahaná dole, do všetkých zložiek každodenného života. (Alexenberg 2011: 17)

Hoci tento prerod nie je novým fenoménom a bolo možné identifikovať ho už počas postmoderny, s novým rozsahom, cieľom a dôrazom môže byť

v postdigitálnej ére povýšený na definujúcu charakteristiku. Predpokladá ešte výraznejšie oslobodenie umenia od elitárstva a kánonu v prospech estetiky rozpustenej v dielach, čo zároveň aj učia a skúmajú, sú zároveň účelové a umelecké, s čoraz menším dôrazom na klasickú virtuozitu a čoraz väčším na modifikáciu vedomia.

Ako posledný teoretický pohľad uvádzam perspektívu kritického pozorovateľa. Ian Andrews v rezonancii pojmu „postdigitálny“ nachádza okrem iného snahu o návrat k moderne: „Post-digitálne umenie môže byť vnímané ako reakcia na krízu v postmodernej kultúre: kultúre problematizovanej nekonečnými sieťami mediálnej alúzie, mediálnou saturáciou a istým druhom hĺbkovej irónie. Táto reakcia často naberie tvar (naivného) návratu k čistote modernizmu.“ (Andrews 2002) V tomto pozorovaní je možné nájsť styčné body s konceptom Alexenberga, Pepperella a Punta, pokiaľ sme ochotní pripodobniť ich humanizáciu/organifikáciu/návrat k človeku a Andrewsov návrat k čistote, vracajúc sa v prvom prípade od systematiky binárneho vnímania, v druhom od systematiky Pierceovho nekonečného semiotického procesu. Spolu so styčnými bodmi sú ale prítomné aj body protirečiace: „umenie, ktoré sa zbavuje všetkého, čo pre dielo nie je kľúčové, všetkého, čo leží mimo seba-určenia umeleckého diela, umenie, kde sú odstránené všetky kultúrne a referenčné znečistenia“ (Andrews 2002) sa veľmi nepodobá na Alexenbergovu fúziu tvorby, výskumu a vzdelávania, hoci do istej miery rezonuje s dôrazom, ktorý Pepperell a Punt kladú na zmyslové prežívanie bez minulosti a diskurzu. Nejasnosti tohto druhu je možné pripísať roku publikácie článku (2002) a kritickej perspektíve autora – Andrewsov záver upozorňuje na nevyhnutnosť špecifikácie a prehĺbenia konceptu:

takzvaný návrat k modernizmu v postdigitálnej estetike, návrat, o ktorom sa zdanlivo doteraz rozmýšľalo ako o jednoduchom opustení istej vnímanej postmodernej slepej uličky, sa musí potýkať s niečím omnoho väčším, ako jednoduché prevrátenie hodnôt, alebo jednoduchý návrat k čistote. Keď sa o takom návrate má rozmýšľať akokoľvek inak ako o vycúvaní z problematiky postmoderného stavu spoločnosti, o návrate k pohodlnej idei čistého umenia, existujúceho v autonómnom vzťahu k sebe samému v rámci onto-teologického skúmania, o novej spiritualite v smere ticha za rečou, musí sa potýkať s problematikou tradičnej opozície medzi originalitou a duplikáciou. Navyše,

tento nečakaný návrat je zdanlivo v službách tradičných umeleckých inštitúcií, ktoré tak veľmi závisia na hodnotách autora, autority, originálu, pôvodu, jedinečnosti, singularity a kontemplatívnej tradície. V tomto zmysle takáto nedostatočne zvážená teória nemôže byť považovaná len za naivnú, ale aj za pomerne nebezpečnú. (Andrews 2002)

Hoci posledné desaťročie umožnilo konceptu rozvoj a Andrewsova kritika už nie je v konkrétnych výčitkách úplne aktuálna, stále je veľmi dôležitým triezvym hlasom, ktorého skepticizmus je užitočné používať ako meter v situáciách, keď existuje podozrenie, že operovanie s konceptom postdigitálnosti namiesto otvárania nových horizontov poznanie zahmlieva (čitateľ je vítaný aplikovať túto Andrewsovu britvu na všetky teórie, uvedené v tomto článku).

Postdigitálne formy umenia

8

Alexenberg vo svojej prvej definícii uvádza rozsiahly výpočet foriem postdigitálnej expresie ako medzihry medzi:

- digitálnymi, biologickými, kultúrnymi a spirituálnymi systémami
 - kyberpriestorom a skutočným priestorom
 - vtelenými (embodied) médiami a zmiešanou realitou v sociálnej a fyzickej komunikácii
 - high tech a high touch zážitkami
 - vizuálnymi, dotykovými, zvukovými a pohybovými mediálnymi zážitkami
 - virtuálnou a rozšírenou realitou (augmented reality)
 - koreňmi a globalizáciou
 - autoetnografiou a komunitným naratívom
 - na webe umiestneným skupinovo tvoreným wikiumením a umeleckými dielami, vytvorenými alternatívnymi médiami participáciou, interakciou a spoluprácou, v ktorej je redefinovaná rola umelca
- (zoznam vypísaný z Alexenberg, 2011: 10)

Na zozname je dobre vidieť, do akej miery v postdigitalite rastú faktory (membránovitej) fúzie, zmyslového prežívania v čase, ľudskej komunikácie

a angažovanosti v každodennosti, a ako sa rozpúšťajú už aj tak naštrbené pozície autora a diváka.

Jedným z konkrétnejších chápaní pojmu „postdigitálny“ je aj vyjadrenie Kima Casconeho v úvode jeho článku „Estetika zlyhania: »Post-digitálne« tendencie v súčasnej počítačovej hudbe“. Autor do tohto pojmu premieta zmeny, kde „médiom digitálnej technológie vyvoláva v skladateľoch menej úžasu samo osebe“ a preto „médiom už nie je odkazom diela, namiesto toho sa odkazom diela stali jednotlivé nástroje“, produkujúc napríklad žánre ako „glitch, microwave, DSP, sinecore a mikroskopická hudba“ (Cascone 2000: 12) a posúvajú do popredia chyby a fragmenty, ktoré boli doposiaľ pre samotné dielo externé.

Ian Andrews v zhrnutí a zovšeobecnení konkrétnych manifestácií postdigitálnej estetiky menuje napríklad zjednodušenie a čistotu v zmysle minimalizmu, jednoduchosti, ľahkosti, privilegovania negatívneho priestoru a absencie informácií, alebo iteratívne procesy a ich kombinácie, ako opakované nahrávanie či kompresia súboru.

Florian Cramer opisuje obraz súčasných postdigitálnych produktov ako podobný retro móde:

V (20)10-tych rokoch sa tento fenomén zhmotnil v obrode vinylu a magnetofónových kaziet v hudbe, Super 8 a VHS vo filme a videu, a urob-si-sám risografickej tlače v grafickom dizajne, vizuálnom umení a poézii. Aspekt urob-si-sám je tu najklúčovejší a vysvetľuje, prečo ide o viac ako retro fenomén: Analógové médiá, ktoré si získavajú obľubu, sú tie, ktoré sú najuchopiteľnejšie a najľahšie vyrobitelné. (Cramer 2012)

Práve „etika urob-si-sám a kultúra vyrábania“ sú dôležitými faktormi v oblasti postdigitálnej literatúry, či už sa prejavia v alternatívnej práci s fyzickým médiom, alebo v nezávislom vyrábaní textov v blogosfére. Experimentácia s autorstvom a nezávislosťou od tradičných inštitúcií, zastrešujúcich umenie, vytvára aj dôležitú politickú dimenziu postdigitálnosti, ktorá vo väčšine spomenutých teoretických konštrukcií vôbec nefiguruje, a Andrewsovmu varovaniu pred návratom k hegemonii tradičných kolosov priamo protirečí – na polemický záver článku z roku 2002 odpovedá prax, opísaná o desať rokov neskôr, v roku 2012.

Cramer uzatvára jeden zo svojich článkov vetou, ktorá môže slúžiť ako bodka za menovaním foriem postdigitálneho vyjadrenia: „V post-digitálnom prostredí »staré« a »nové« médiá už neexistujú ako zmysluplné pojmy, ale len ako technológie vzájomnej stabilizácie a destabilizácie.“ (Cramer, 2013)

Či sa pozeráme na krčovité zameranie na žánre a médiá Alexenbergovej definície, dôraz na chyby a inherentné charakteristiky digitálneho zvuku u Casconeho, alebo politicky angažovanú nezávislosť výrobitelných a slobodne distribuovaných diel opísanú Cramerom, je očividné, že tieto formy vyjadrenia nielen sprostredkujú slová umeleckého jazyka, ale samy sú slovami, ktoré tvoria vlastný postdigitálny, metakultúrny dialekt.

Záver

8 Prienik uvedených prístupov ku konceptu postdigitálnosti poukazuje na dva hlavné komponenty. Prvým je už skloňované vytriezvenie, pohyb kyvadla naspäť od intoxikácie nulami a jednotkami k človeku. Druhým je posun k interdisciplinárnosti a multimodálnosti v novom druhu reality, ktorý volá po nebinárnom, organickom porozumení – vo svete, v ktorom je ľudské prežívanie pretvárané digitálnou technológiou, ale samotná digitálna epistemológia sa ukázala ako nedostatočný, až nevhodný nástroj na jeho uchopenie. Či je tento komplex reflexií, hodnôt a varovaní hodný zrodu novej éry, alebo poslúži len ako jeden zo závanov vetra v plachtách teórie, ukáže až čas, ale som presvedčený, že kontakt s postdigitálnosťou v dielach či myslení je absolútne nevyhnutný pre každého, kto má záujem udržať sa na samej čepeli súčasného umelecko-vedeckého diskurzu.

Literatúra

Alexenberg M., *The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness*, Bristol and Chicago, Intellect Books/University of Chicago Press, 2011.

Andrews I., *Post-digital Aesthetics and the Return to Modernism*. MAP-uts lecture, 2002 [cit. 17.11.2014] <http://www.ian-andrews.org/texts/postdig.html>.

Berry D. M., *Post-Digital Humanities: Computation and Cultural Critique in the Arts and Humanities*. „Educause Review“ 2014, 49(3) [cit. 2014-11-17] <http://www.educause.edu/ero/article/post-digital-humanities-computation-and-cultural-critique-arts-and-humanities>.

Cascone K., *The Aesthetics of Failure: 'Post-digital' Tendencies in Contemporary Computer Music*, „Computer Music Journal“ 2000, 24(4), s. 12–18.

Cramer F., *Post-Digital Writing*, „Electronic Book Review“ 2012. Pôvodne prednáška na konferencii „Electronic Literature Organization“, West Virginia University, Morgantown, WV, 22. jún 2012 [cit. 2014-11-17] <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/postal>.

Cramer F., *Post-Digital Aesthetics*, „Jeu de Paume“ 2013 [cit. 2014-11-17] <http://le-magazine.jeudepaume.org/2013/05/florian-cramer-post-digital-aesthetics/>.

Jenkins S., *In This Post-digital Age, We Still Thrill to the Power of Live*, „Guardian“ 2014 [cit. 2014-11-17] <http://www.theguardian.com/commentisfree/2014/jun/20/post-digital-thrill-power-of-live-antidote-glastonbury>.

Negroponte N., *Beyond Digital*, „Wired“ 1998, 6(12) [cit. 2014-11-17] <http://archive.wired.com/wired/archive/6.12/negroponte.html>.

Pepperell R., Punt, M., *The Postdigital Membrane: Imagination, Technology and Desire*, Bristol, Intellect Books, 2000.

Shapley G., *After the artefact: Post-digital photography in our post-media era*, „Journal of Visual Art Practice“ 2011, 10(1), 5-20 [cit. 2014-11-17] http://bono.planet.ee/variaator/gj/dok/shapley%202011_post-digital.pdf.

Tinworth A., *What Is Post Digital?*, „Next Berlin“ 2012 [cit. 2014-11-17] <http://nextberlin.eu/2012/01/what-is-post-digital/>.

Interfejsy

literatúry

(nielen)

ako

metafora

Bogumiła

vzájomnosti

Suwara

autora,

Ústav

stroja

svetovej

a čitateľa

literatúry

v priestore

SAV,

písma

Bratislava

Metaforické stroje

Ani striktné teoretizujúce uvažovanie o literatúre sa nevyhne používaniu najrozličnejších metaforických pomenovaní, termínov či označení. K doneďava frekventovaným patrilo odvolávanie sa literárnej vedy k pojmosloviu mechanickej a kvantovej fyziky či evolučnej teórie alebo konkrétnejšie k energii, štruktúre, systému, priestoru či povrchu. Dnes sú to oblasti ako médiá, vizualizácie, generatívne kódy, big data, intermedialita. Ukazuje sa, že odvolávanie sa na javy, spojené s prírodnými vedami a technickými disciplínami sa opäť, prostredníctvom kybernetického diskurzu, dostáva do terminologického aparátu humanitných vied. Čo sa však mení, je tendencia

vedcov zamyslieť sa, či v procese tohto terminologického osvojovania ide len o metaforické nadväzovanie, odkazujúce k prípadným, viac-menej vonkajším zhodám, alebo o skutočné analógie, resp. o vedecky relevantné interdisciplinárne aktivity (ako napríklad v štúdií Petra Sýkora: *Od biologického kybertextu ku genetickej poézii* (Sýkora 2013).

V našej štúdií – na príklade javov obsiahnutých v termíne interfejs – poukazujeme na fakt, že termíny síce prechádzajú z disciplíny do disciplíny pomerne slobodne – napríklad „písanie“ a „čítanie“ –, avšak napriek tomu sledovanie tohto „presunu“ podporuje proces ujasňovania a popisovania pálčivých otázok. V našom prípade ide o sledovanie toho, ako termín technickej proveniencie „interfejs“ preniká do diskurzu o elektronickej literatúre a ako odkazuje k reálnym problémom rozhodujúcim o tendenciách, ktoré determinujú podobu a sily pôsobiace na poli postdigitálnej kultúry.¹

Na vlne kultúrnych procesov posledných desaťročí aj do bežného jazyka postupne prenikali pojmy spojené s programovateľnými médiami ako hardvér, softvér, algoritmus, program, „resetovať“, „šérovať“, „lajkovať“, „lajk“, „skrín“, „fotošop“ či interfejs a pod. Pre uvažovanie o literatúre sú podstatné najmä metaforické nadväzovania (Draaisma 2003, 2009), odkazujúce k rozličným druhom pamäte, komunikácie, dokumentovania skutočnosti, prezentovania času a priestoru, pocitov, senzuálnych vnemov a zážitkov či spracovania rešeršovaných vedeckých poznatkov a teórií.²

Už na prelome minulého storočia sa v diskurze humanitných disciplín pomerne často vyskytovali odkazy na počítačové hardvéry a softvéry v zmysle istej metaforickej paralely či predstavy o architektúre ľudského mozgu a jeho fungovania. A naopak, pre popisovanie funkcií počítača sa ako stále príťažlivé a veľmi produktívne javili analógie s ľudskou pamäťou, predpokladanou atomickou štruktúrou mozgu a technikami zaznamenávania reality, ako je písanie a napokon aj čítanie. V monografii o dejinách pamäte *De metaforenmaschine*

1 Na horizonte súčasnosti prebieha presúvanie problematiky ľudského vedomia z úrovne „humanity“ na úroveň post-humanity a kontext relevantných publikácií odkazuje o.i. k publikáciám venovaným napríklad: otázkam Critical Code Studies či Software Studies.

2 Ako v nadväznosti na nové poznatky a objavy vznikali napríklad metafora pamäti – divadlo mnemonické R. Fludda, dagerotyp, fotografia, počítač, por. V : Draaisma Douwe (2003, 2009): *De metaforenmaschine. Een geschiedenis van het geheugen*. Pol. prekl. R. Pucek.: *Machina metafor*. Historia pamieci, Aletheia, Warszawa, s. 69, 167-208.

cituje Douwe Draaisma už v tom čase zaužívané Bolterove ³ pojmy, týkajúce sa počítačovej pamäte: „*writing pads*“, „*read*“ a následne „*overwriting*“ (písanie novej informácie na mieste predošlej), alebo „*machine readable*“ (čitateľné pre stroj), „*written across*“ (ukladanie informácií na pevný disk, hoci vôbec nešlo o text). (Draaisma 2009: 74-75).⁴

Koncepty predpokladaných analógií medzi ľudskou pamäťou (mozgom) a zdokonaľovaným počítačom mali za úlohu metaforizovať túžbu po zdokonaľovaní komunikácie človeka so strojom. Na špecifické pretrvávajúce metaforickej paralely písania a čítania s činnosťou počítača naďalej upozorňujú práce zamerané na problematiku kooperovania človeka s analógovým a digitálnym strojom, resp. počítačom a jemu príbuznými technológiami, napríklad práce J. Davida Boltera: *Writing Space* (1990), Lizy Gitelman: *Scripts, Grooves, and Writing Machines* (1999), Kathariny Haylsovej: *Writing machines* (2002) či Stephana Ramsay'a: *Reading machines* (2011).

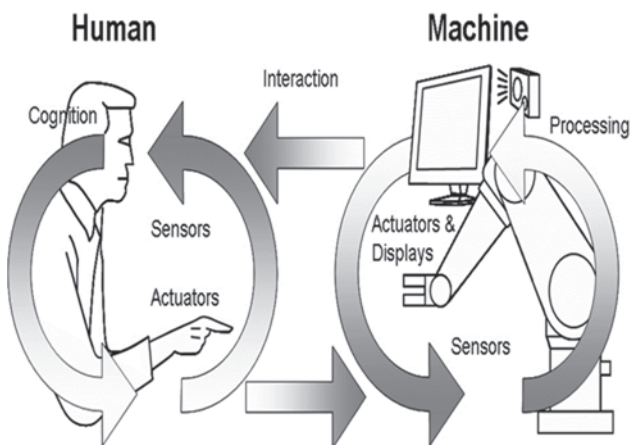
V tomto prípade je špecifická práve kooperácia s technikou, čiže s niečím, čo je síce vytvorené človekom, avšak je voči človeku exteritoriálne, teda človekom nie je. Písanie rukou sa z tejto perspektívy môže javiť ako bezproblémové, keďže ide prinajmenšom o isté „predĺženie“ motorických pohybov ruky, resp. prstov, ktoré napodobňujú tvar písaných znakov. Písanie si však vždy vyžadovalo používanie „mimoludského“ nástroja. Vzniklo ako súčasť revolučnej mediálnej technológie: *nástroja* (rýľ, pero, tlačiarenský stroj, písací stroj), *nosiča* (kameň, papyrus, tlačенý papier), *kódov* (a spôsobov notácie: rôzne druhy písma: alfabetické a nealfabetické, jazykových systémov) a bolo pre používateľov náročné a zložité. K tejto problematike vzniklo už veľa prác. Dnes sa do popredia dostávajú skôr otázky: Aké úskalia a akým spôsobom ich človek prekonáva v prípade využitia počítača ako nástroja na „písanie“?

³ Bolter, J.D. *Turing's man: Western culture in the computer age* (1984).

⁴ Prečo teda pre tradičné aktivity, vytváranie literárnych textov opäť používať technologické analógie? a hovoriť o interfejsu literatúry? Metafora písania a čítania sú teda (povedané Douwe Draaismom) veľmi dobre ukotvené v našej predstavivosti a siahame po nich prirodzene. Motiváciou pre odkazovanie k pojmom, zavedeným v rámci programovateľných technológií, nie je hľadanie analógií k reáliám prenikajúcim z ich poľa do bežného slovníka. Ide skôr o hľadanie inšpirácie k metodologickej inovácii uvažovania o rôznych dimenziách tvorby symbolických významov na poli elektronickej tvorivosti, resp. postdigitálnej kultúry.

Počítač ako inteligentný písací stroj – technologický kontext

Nepôjde tu o jednoduchú podobnosť. Ak v prípade tradičného písomníctva išlo o opustenie sféry orálnej kultúry v prospech kultúry zaznamenávania a umelej pamäte (o pomyselné vylepšovanie prirodzených kognitívnych schopností), v prípade počítačov šlo spočiatku o oslobodenie človeka od jednoduchých, takmer mechanických (matematických, logických, overovacích) úkonov, ktoré však bolo k dosiahnutiu cieľa potrebné nesmierne veľa krát opakovať. Spočiatku práve túto – rutinnú a nekreatívnu – aktivitu človeka nahradili počítače (vôbec tu nešlo o proces písania). Aby sa táto aktivita čo najviac zefektívnila, bolo vhodné pracovať na zdokonaľovaní spolupráce človeka a počítačového stroja. S predstavou komunikovania človeka s počítačom – na základe predpokladanej zhody fungovania určitej úrovne elektronických strojov a ľudskej nervovej sústavy (označenej neskôr ako umelá inteligencia) – prišiel v polovici minulého storočia „pionier kybernetiky“ Norbert Wiener. Zároveň si predstavoval, že pôjde o priamu, bezprostrednú komunikáciu. Z perspektívy kybernetickej neurológie myšlienka, realizovaná v podobe projektovania interfejsov (ako „spojovacieho článku“ medzi mozgom a počítačom), zabezpečuje čoraz kvalitnejšiu úroveň ich prepojenia. Mierou efektívnosti takto realizovaného interfejsu je dosahovanie takej precíznosti registrovania/kontrolovania neurologických parametrov v biologických/organických systémoch, ktorá sa vyrovná precíznosti registrovania parametrov v anorganických systémoch. Na tomto základe – empirického a experimentálneho overovania a porovnávania zaznamenávaných údajov a dát – v oboch systémoch je fundovaná predstava bezprostrednej komunikácie medzi človekom a strojom. (Goodrik: 2014: online).



Interfejs: človek – stroj

(Human-machine interface: zo stránky: <http://www.sms.hest.ethz.ch/mission>)

Na základe kybernetických technológií vznikajú teda rôzne multisenzorické interfejsy, zamerané napríklad na sledovanie motoriky pohybu človeka či zapamätávania si, resp. učenia sa (<http://www.sms.hest.ethz.ch/mission>, http://www.sms.hest.ethz.ch/disclaimer/index_EN). Iným typom je napojenie sa na svalový orgán, ktorý registruje neurologické impulzy mozgu v podobe informatického binárneho signálu. Vďaka tomuto typu interfejsu môže napríklad Stephen Hawking „rozprávať“ kybernetickým hlasom (jazykový impulz z mozgu, čiže zakódovaná Hawkingom myšlienka do znakov „vysielaná“ cez pohyby neochrnutého líčneho nervu a následne „zaznamenávaná“ interfejsom – snímacím čipom umiestneným v okuliariach. Z neho je „myšlienka“ prenášaná do počítača a spracovávaná softwarom pre syntetizátor jazykových fonémov).

Takéto multisenzorické interfejsy slúžia na terapeutické účely, teda na liečbu rozmanitých ochorení, alebo pre trvalo postihnutých pacientov, uatvorených vo svojom vnútri, bez možnosti komunikovať s okolím (Investigate Sensory-Motor Systems, http://www.sms.hest.ethz.ch/disclaimer/index_EN).

Uvedené riešenia komunikácie medzi mozgom a strojom sú občas prezentované ako kvintesencia kybernetickej neurológie (Goodrik, on-line), ktorá inšpiruje aj najmodernejší výskum nových médií, zameraný o.i. na zaznamenávanie senzorických údajov a hľadanie korelácií medzi rôznymi aspektami audiovizuálnych znakov a ich recepciou, napríklad smerom, ktorý prezentujú experimenty severských bádateľov dvoch systémov: mediálneho a senzorického (Kaipainen 2011:online). Na druhej strane ide o jav, vyvolávajúci utopické či futurologické etické otázky: Je správne „zapisovať“ do počítačovej siete údaje, pochádzajúce z procesu zaznamenávania mozgovej aktivity konkrétneho človeka v konkrétnej životnej (alebo posmrtnnej) situácii? (Podobné otázky boli nedávno medializované v rámci reklamnej kampane najnovšej publikácie amerického futurológa Michio Kaku: *The Future of the Mind: The Scientific Quest to Understand, Enhance, and Empower the Mind* (2014).)

9

Interfejs – terminologický kontext

Pre pomenovanie funkčného spojenia človeka a od neho „nezávislého stroja“, podobne ako pre pomenovanie prepojenia samostatných digitálnych strojov (alebo ich častí či súčastí), sa v predmetnej odbornej literatúre a digitálnej praxi ujalo medzinárodné označenie – *interface*.⁵

Napriek prvotným pokusom zaviesť do slovenčiny, češtiny či poľštiny adekvátnu formu prekladu tohto pojmu – „rozhranie“, „medzistyk“, „styk“, či humorne ladené poľské „międzymordzie“, sa v spomínaných jazykoch ujala aj alternatívna forma tohto pojmu – teda jednoducho „transliterácia“.

V duchu analógie k technickým reáliám budeme termín *interface* používať v dvoch základných významoch:

⁵ Používateľské rozhranie, technické rozhranie, (*Interfejs* alebo angl. interface = medziplocha, hraničná plocha, styčná plocha, prepojenie, prepojovací medzičlánok, (všeobecné) rozhranie. <http://sk.wikipedia.org/wiki/Rozhranie>)

1. *interfejs ako miesto interakcie dvoch systémov* (empirický autor: editorské aplikácie), čo sa v praxi a v bežnom chápaní vzťahuje k počítačovej klávesnici a monitoru v zmysle „autorových očí a končekov prstov“ (interfejs v procese zapisovania textu v editorskej aplikácii a editorským programom balíčka Windows office, avšak ich počiatky siahajú k prvým konceptom a prototypom spoločnosti Apple – grafického rozhrania pre osobné počítače, navrhované známym spolupracovníkom Steva Jobsa – Stanom Wozniakom).

2. V detailnejšom význame ak o *spoločnú hranicu* dvoch funkčných jednotiek: a) rozhranie, teda to, čo prijímateľ môže sledovať ako efekt procesu „písania“, čiže viditeľný (visibilie) prejav interagovania autora a stroja (nosič a programátorský jazyk, program, resp. aplikácia). „Prejav“ toho „procesu“ – vo fenomenologickom význame (Galloway 2012: 45) znamená, že prijímateľ ho vníma cez obrazovku počítača alebo cez display mobilného zariadenia, napríklad: tabletu, iPhoneu, netbooku (v prípade existujúcej alebo autorom vytvorenej aplikácie) alebo v podobe videoinštalácie či multimediálneho performace ako efekt procesu „písania“ v elektronickom médiu, a teda v podobe viditeľného interfejsu; b) v odbornej literatúre sa vyskytuje termín „interface of a text“, ktorý však neodkazuje k termínu „text“ v literárnovednom význame, ale odkazuje k zápisu zdrojového kódu – kvázi-textu. Napríklad v programovacom jazyku „java“ je to písanie v kódovom jazyku, sformalizovanom do podoby inštrukcie pre podprogramy. Inštrukcie však nie sú pripravené len pre stroje, ale pracujú s nimi aj ďalší programátori – „čítajú ich“, a teda analyzujú, opravujú, dopĺňujú a občas do nich zasahujú aj používatelia (najmä hackeri). A naopak, texty písané v prirodzených jazykoch, známe všeobecne z čitateľskej praxe, sú v informatických vedách analyzované štatistickými metódami (čiže opäť napísanými v programátorskom jazyku):

Štatistický prístup k jazykovej analýze si nezakladá na lingvisticky presnom opisovaní jazykových vzťahov medzi jednotlivými účastníkmi textovej komunikácie. Na druhej strane ponúka pomerne rýchlu operáciu a spracovanie veľkého objemu dokumentov, údajov a textov. (Toth 2011: online).

Už z tejto malej ukážky je zrejmé, že aktivity „čítania“, „písania“ a „textu“ sú prepojené (nielen?) metaforickými vzťahmi (ktoré sa pokúsime cez odkaz k reáliám „interfejsu“ aspoň čiastočne ozrejmiť).

Interfejs slova prirodzeného jazyka – diachronická perspektíva

Proces interakcie človeka s technikou na úrovni používania prirodzeného, hovoreného a následne písaného literárneho jazyka dlho a podrobne skúmal známy antropológ, bádateľ dejín kultúry a filozof Walter Ong. V tejto súvislosti sa zaoberal najmä problematikou vedomia na pozadí udalostí a javov, aké sprevádzali proces postupného striedania orálnej kultúry kultúrou písma (rukopisu, tlače a elektronických médií). Práve v tejto etape kultúrneho vývoja dochádzalo k prvej intervencii techniky, ktorú pomenoval „technizáciou slova“ (*Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, 1982). Ľudia už nepoužívali len hovorenú formu komunikácie, ale začali si slová a čísla zapisovať (podľa príslušného formátu notácie). V skoršej monografii pod názvom *Interfejs slova...* (*Interfaces of the word: Studies in the evolution of Consciousness*, 1977) použil autor termín *interfejs* priamo v názve. Názov je zaujímavý nielen z dôvodu, že zjavne odkazuje k autorovej erudovanosti a znalosti dobových polemík v oblasti bádateľských a inžinierskych diskusií (v sedemdesiatych rokoch minulého storočia boli najsilnejšie snahy inžinierov a vynálezcov zdokonaľovať techniky kopírovania obrázkov a jednoduchého prístupu k nim, od 60. rokov prebiehal intenzívny vývoj kybernetiky a nastúpilo obdobie osobných počítačov na písacom stole). Ale podnecuje tiež k zamysleniu, či je pojem *interfejs*, použitý v názve, len náhodným metaforickým nadväzovaním, metaforou zastrešujúcou fenomén technologizácie slova, alebo serióznou analógiou k myšlienke interfejsu (ako spoločnej hranici, resp. priestoru medzi človekom a strojom).

V súvislosti s touto otázkou musíme hneď na úvod poznamenať, že Walter Ong vychádzal priamo z idey interfejsu ako idey „medzi“ („between“), platnou v koncepcii matematických vied (kapitola *Transformations of the Word and Alienation*). A teda *interfejs* chápal ako miesto možného interagovania dvoch funkčných systémov. Vzhľadom na problematiku to boli: hovorené slovo („spoken word“) a jazyk. Dokazoval, že ide o spoločnú hranicu dvoch funkčných jednotiek. *Interfejs* prezentoval ako relevantnú analógiu k procesu

vzájomnej komunikácie dvoch funkčných systémov, preto až jeho neskoršiu koncepciu, teda námet na prácu o „technologizácii slova“ („The Technologizing of the Word“) treba vnímať ako metaforu odvodenú zo záverov skúmania „interfejsu slova“ ako sféry „medzi“ v reálne prebiehajúcom antropologickom procese zmeny módu komunikácie z ústnej na písomnú a interakciu „medzi“ nimi.

Po prvé, Ong nadviazal na Platónov názor, podľa ktorého len hovorené slovo je reálnym slovom – je udalosťou, ktorá participuje na procese ľudskej existencie/života. V tejto perspektíve, preferovanej od polovice minulého storočia a aktivizujúcej pôsobenie jazykovej výpovede, bolo slovo vypovedané a zapísané rukopisne alebo spracované tlačiarenskou technikou zbavené udalostných aspektov. A podľa Waltera Onga je už len kódom, ktorý gramotným jedincom môže navodiť fonetický obraz písma, nanajvýš „rekonštruovať“ pôsobenie skutočných slov, ale neumožňuje plynulé prenášanie živej skúsenosti a zdieľanie skutočných zážitkov. Bez zvuku – čiže prítomnosti aktérov života – totiž nemôže skutočné slovo existovať. Človek však dokázal používať slovo aj napriek absencii zvuku, a síce cez interakciu so zaznamenávacou technikou: cez systém notácie znakov k techné písma a tlače. Skúmanie dejín znakov písma priviedli Onga k poznaniu, že s prvými systémami notácie – pred 6000 tisícmi rokmi – sa započal proces separovania a systemizácie zapisovaných vyjadrení. V porovnaní s orálnou formou je zapisovaný text – sám osebe – samostatným systémom, mimo človeka. Napísaný text môže teda existovať sám pre seba alebo inak povedané sám zo seba, pretože nepotrebuje žiadneho hovoriaceho (odosielateľa) alebo počúvajúceho (prijímateľa). Avšak toto systémové uzatvorenie nie je jediným výsledkom technizácie slova, keďže paralelne k uzatvoreniu (systém, kód), umožňovalo písmo (a tlač) postupné oslobodzovanie procesu komunikácie od aktuálneho života a prinieslo otvorenie sa človeka neznámych informáciám – bez písma neprístupným. Toto smerovanie k abstraktnej myšlienke kooperovalo s rozbiehaním sa nových myšlienkových procesov, tvarovalo podobu mentálnych hraníc. K nim patrí napríklad prechod od používania prirovnaní k metaforám, ktoré na materiáli antickej gréčtiny podrobne preskúmala Olga Freidenberg (2007), alebo konštituovanie zásad rétoriky, argumentácie, abstraktných formalizácií zápisu tvrdení (geometria) a obrazových záznamov skúmaných Denisou Schmandt-Besserad (2007) a pod).

Walter Ong narába teda s dvoma systémami: systémom skutočného a rekonštruovaného slova. Tieto systémy sú (takmer) uzavreté a od seba navzájom nezávislé. A práve toto miesto, v ktorom sa môžu dva nezávislé systémy stretnúť, komunikovať a vzájomne reagovať – Walter Ong pomenoval podľa vtedajšej (kybernetickej) paradigmy *interfejsom* slova⁶.

Bádateľ pritom nezabúdala na citlivú otázku: Ako môžu interagovať systémy, ktoré sú uzavreté („*independent system*“)? Riešením – a to nielen pre Onga – bolo predikovanie podmienok, pri ktorých je možné na určitej operatívnej úrovni systémy „pootvoriť“. Dnešná orálna verzia kultúry nefunguje v úplne izolovanom systéme, je totiž čiastočne závislá od písma a tlače (napríklad návrat k používaniu mŕtvych hovorených jazykov na základe uchovanej dokumentácie či gramatických pravidiel). V prípade jazykových systémov a štruktúr ide o „relatívne nemenné modely“ a „veľkú variabilitu základných jednotiek systému“ (Ong 1977), čo paradoxne napokon vedie k tomu, že tieto entity môžu medzi sebou komunikovať a čo poskytuje príležitosť pre interakciu s niečím iným (než so samým sebou). Interfejsom, ktorý zabezpečuje „pootvorenie“ systémov písma a tlače na jednej strane a orálnym vyjadrením na druhej, je ľudské vedomie („*Human consciousness is open closure*“). Skúsenosť jednoty „ja“ – vo význame somatickom, senzorickom, psychickom, v zmysle multiplicity a noetiky – je garantom „pootvárania“ systémov, garantom vzájomnej komunikácie medzi nimi – a to nezávisle od toho, o aké systémy ide. Ľudské vedomie je teda pre Onga interfejsom s čímkoľvek, t. j. interfejsom so všetkým („*The „I” interfaces with everything*“).

Ukazuje sa však, že samotná konceptualizácia podoby „vedomia“ podlieha nielen vo filozofickom, ale aj v kybernetickom diskurze procesom transformácie a napokon vrámci neho zodpovedá za generačné diferenciácie bádateľských tendencií. Tie zas vytvárajú „prepojenia“ aj do oblasti reflektovania elektronickej literatúry a jej relevantných tendencií. (Clark 2008: 2)

6 Koncipovanie intefejsu sa teda zakladá na predpoklade existencie dvoch samostatných a uatvorených systémov, ktoré však za istých podmienok „pootvorenia systémov“ môžu interagovať, komunikovať medzi sebou.

Od individuálneho vedomia k sociálnemu – synchronická perspektíva

Skúsenosť s elektronickým formátovaním textov zavŕšil Walter Ong etapou urýchleného prispôsobovania textových editorov národným (materským) jazykom, digitalizáciou textov a ich elektronického editovania, prírastkami televíznych programov a kanálov. Avšak interakcia slova s technológiu naďalej pokračuje, tohto faktu si bol Ong vedomý. Alienáciu subjektu, pokračujúcu spolu s technicizáciou slova, považoval za nevyhnutný faktor v procese vývoja kritického myslenia a premien vedomia, do ktorého sú inkorporované všetky technologické inovácie fungovania slova. Počítač nemá intuíciu, nemôže myslieť. A preto samotná technológia – médiá, resp. počítače – nemôžu priamo participovať/podielať sa na procese evolúcie vedomia. Sú to totiž dva odlišné systémy, medzi ktorými nedochádza ku konvergencii. To, čo v danej súvislosti Walter Ong uznáva, je naviazanie významových štruktúr slova na fonologický (a nielen grafemický) fundament. Inak povedané, mal na mysli to, čo je ešte viazané k biologickej podstate hovorenia – k artikulácii jazyka. Rozprávanie zvládne samostatne každý človek, žijúci v ľudskom spoločenstve cez napodobňovanie, písať a čítať sa musí – občas obtiažne – naučiť! a teda si musí tento proces aj uvedomovať. Popri názoroch W. Onga sa začali ozývať aj hlasy z prostredia bádateľov, pre ktorých ľudské vedomie – „ja“ – nie je bezproblémovým stabilným a objektívnym interfejsom, ktorý zastrešuje interakciu „s čímkoľvek“. Preto sa stále nástojčivejšie presadzuje idea „mechanizácie mysle/mozgu“, ktorá už dávnejšie zakotvila v sci-fi literatúre a dnes preniká do humanitných vedných disciplín (v podobe paradigmy pôsobí vo viacerých disciplínach: napríklad v nanotechnológii, biotechnológii, v informatických technológiách a kognitívnych vedách).

V publikáciách prekurzorov mediálnych výskumov bola problematika „vedomia“ koncipovaná v nadväznosti na názory postmodernistov a prvých kybernetikov. V tejto súvislosti Bruce Clark – bádateľ v oblasti vzťahov medzi literatúrou, vedou a umením – v monografii *Posthuman Metamorphosis: Narrative and Systems* (2007) upozorňoval na vymedzovanie poľa „vedomia“ autormi priekopníckych prác – „prvolezcov“ mediálnych výskumov – literárnej vedkyne Katherine Haylesovej, autorky monografie: *How We Became Posthuman: Virtual Bodies Cybernetics, Literature, and Informatics* (1999) a teoretika médií Friedricha

Kittlera, autora priekopníckej práce: *Gramophone, Film, Typewriter (Writing Science)* (1986, 1999). Pre Kathrine Haylesovú je (post-humanitný) subjekt projektovaný ako amalgám, množina heterogénnych komponentov... „je entitou materiálnej informácie, ktorá kontinuálne konštruuje a rekonštruuje jeho hranice“. (Clarke 2007: 2) Bádatelka napokon „vedomie“ a ľudské kognitívne schopnosti plynulo prepája s digitálnou technológiou/strojom. (Clark 2007: 3) Friedrich Kittler zasa odhaľuje reálne miesto subjektu v systéme médií: sú to práve médiá, ktoré determinujú jeho postavenie a situáciu, a nie naopak. A autonómia subjektu voči mediálnym obsahom, prehlasovaná odbornými kruhmi, je podľa neho ilúziou, je len predstieraná, ba priam nemožná.

Pri pôsobení médií ako prostredia, kde človek podlieha informačným obsahom, stotožňuje sa s nimi, nevníma ich na reflexnej úrovni „vedomia“, ale najmä na úrovni „nevedomia“, bádatelia (B. Clark odkazuje na Latoura, Luhmanna, Virila ai). navrhli zaviesť viacúrovňové, postupné pozorovanie, čiže pozorovanie pozorovania. A síce, predovšetkým koncepciu „druhého pozorovateľa“. Druhý pozorovateľ pozoruje, aké sú obsahy informácií, ako účastník mediálnych aktivít (ten istý subjekt alebo iný pozorovateľ) reaguje na pôsobenie obsahov a ako vníma mechanizmy štruktúrovania a distribúcie informácií. (Schmidt 2006: 312) A teda, spomínané mechanizmy zdieľania informácií a ich obsahy verifikuje a hodnotí z inej perspektívy, ako len z pozície priamej účasti na komunikačnej udalosti. Tento aspekt komunikácie konštruktivistický diskurz prezentuje v podobe teórie médií. Predovšetkým Schmidt, ktorý v stati „Konstruktivismus jako teoria mediów“ (2006) dôsledne rozlíšil „vedomie“ od „komunikácie“. Vedomie má oproti komunikačným procesom neutrálnu pozíciu. „Spätné pôsobenie komunikácie“ a vedomia zabezpečuje režim fungovania (poriadok, úzus, mechanizmus) médií. (Schmidt 2006:320). A preto nie je možné usmerňovanie kognitívnych procesov cez komunikáciu a naopak kognitívne procesy nedeterminujú procesy komunikácie. Z toho konštruktivisti vyvodzujú presvedčenie o slobode a kreativite vedomia. Z uvedeného aspektu vedomie už nie je interfejsom s čímkoľvek (Ong), nie je determinované médiami (Kittler), ale je predovšetkým nezávislé, je invenčné a ničím nedeterminované! (napokon, ako to je už dnes zrejmé – poskytuje východiská pre reflektovanie kreatívneho využívania poriadkov, v ktorých fungujú médiá).

Tento smer uvažovania, ako to vystihol Clark, vedie k verifikovaniu utopických očakávaní v radoch prekursorov novomediálneho diskurzu o pôsobení

nových médií – živených predstavami revolučných zmien – ktoré aj v umeleckom povedomí akreditovali predstavu zrýchlenej transformácie hmotnej formy (materiality) informácie. V danej súvislosti bolo aj miere a rozsahu pôsobenia hovoreného jazyka v komunikácii cez počítač (ICI) a sociálnej komunikácii (sociálne siete, chaty, skype, telekonferencie) pripisovaná predstava nezvyčajnej dynamizácie kultúrnych zmien, ktorá metaforicky odkazovala k očakávaniu transformácie (aj) ľudského tela. Dôsledkom pôsobenia uvedeních tendencií sociálna evolúcia mala ďaleko predbiehať tempo biologického vývoja. Na základe problematizovania týchto urýchlených predstáv americký bádateľ upresňuje korelácie medzi sociálnym, kultúrnym a biologickým vývojom. Prikláňa sa perspektíve post-humanizmu a „vylepšovania“ človeka, a teda názorom, podľa ktorých biologický aj kultúrny vývoj človeka sú rovnako spojené s pôsobením nových technológií. A napokon fungovanie biologickej sféry človeka je totiž spoznávané, diagnostikované, podporované a skvalitňované prostredníctvom aplikácií, ponúkaných či vytváraných na báze nových technológií: napríklad neurologickej kybernetiky a pod.



Foto. B.Suwara – plagat.
The 20th ifva (incubator for
film+visual media in asia)
(Hong Kong Arts Centre)

Technizácia slova pokračuje smerom k technizácii literatúry

Ako preskúmali lingvisti, súčasné evolučné zmeny jazyka priamo súvisia s komunikáciou na internete, v sociálnych sieťach (počítače, internet, mobilné prístroje) (Krystal 2006, Grzenia 2008). Chceme však poukázať na to, že pôsobenie programovateľných médií ovplyvňuje nielen proces technizácie jazyka na systémovej úrovni, ale aj na úrovni literatúry, resp. literárnych diel, ktoré vznikajú v kooperácii s programovateľnými médiami (a teda s rôznymi počítačovými aplikáciami, a tiež v priamej súčinnosti s programátorskými jazykmi, programami, softvéri – ktoré vytvárajú nové interfejsy literatúry – napríklad hypermediálne artefakty, literárne hypertexty, diela odkazujúce k počítačovým algoritmom a programom) – a to tak v oblasti literárnej tvorby, ako aj samotného čítania.

Pre konceptualizovanie procesu technizácie literatúry nám poslúži uvažovanie Waltera Onga, ktoré prezentoval v už spomínanej práci: *Interfaces of the Word*. Predpokladom pre rozvíjanie uvažovania o interfejsse slova ako o dôsledku technizácie slova bolo označenie hraníc dvoch uzatvorených a autonómnych systémov. Na jednej strane to bol systém hovoreného slova a na druhej systém písma (rukopisu, tlače, elektronického slova). Ak pripustíme fakt, že dôsledky technizácie písaného slova boli už v priebehu posledných decénií dobre prebádané a môžeme prijať názor, že ide o uzatvorený systém (Ong 1978), ostáva nám zamyslieť sa nad zásadnými „parametrami“ (široko chápanej) elektronickej literatúry, ktoré z nej tento uzatvorený systém vytvárajú. A predikujú jeho interakciu s tlačенou literatúrou.

Písanie a čítanie v kontexte programovateľných médií

Hoci Walter Ong reflektoval písmo z perspektívy (veľmi) dlhého trvania – obdobia približne 6000 rokov – naša skúsenosť s digitalizovaným písmom obsiahla len obdobie niekoľkých desaťročí. Možno povedať, že generácia *digital natives* ešte „sedí“ v školských laviciach. A preto skúmanie procesu inovácie zvyklostí či zručností čítania a písania sa zameriava najmä na túto časť populácie. Isteže nie je ešte možné presné empirické objasnenie stavu

vedomia, aký spôsobuje súčasná etapa procesu technizácie slova, resp. literatúry. Je však možné skúmanie a overovanie empiricky vnímateľných javov, spojených s návykmi čítania a písania v elektronických médiách, a napokon aj praxou vytvárania počítačových diel, ktoré odkazujú k umeleckej literatúre, či diel vytváraných pre mobilné zariadenia (smartfóny, tablety). Dnes už funguje niekoľko výskumných skupín (Fínsko, USA), zameraných na empirické skúmanie procesov čítania a písania. Skúmanie prebieha na rozhraní – tlačené *versus* digitálne texty. Ukazuje sa, že podobne ako v prípade Platónom ostro kritizovaného prechodu od hovorenej reči k písmu, opäť je tu skúške vystavená ľudská pamäť a s ňou spojená „múdrosť“ chápaná však ako kreatívne využívanie zapamätaných informácií, a teda schopnosť sústredeného usudzovania a kritického argumentovania. Čitatelia, ktorí čítali na elektronickej obrazovke text dlhší ako v rozsahu jednej strany, mali – oproti čitateľom tých istých textov v papierovej verzii – horšie výsledky, t. j. zapamätali si menšie množstvo detailov, nepresne si vybavovali postupnosť argumentácie a množstvo kontextov vytvárajúcich význam textu. (Mangen 2013: online).

← → ↻ seattletimes.com/html/opinion/2022616696_katiedavishowardgardneropedapps08xml.html

Aplikácie Ogladaj Oblicza Am... Nová karta Dentalcare - Stomat... Rhizome | Announc... The Visegrad Group...

Guest: Are apps becoming a human crutch?

Hyper-knowledgeable, hyper-personalized apps breed app-dependence, according to guest columnists Katie Davis and Howard Gardner.

By [Katie Davis](#) and [Howard Gardner](#)
Special to The Times

A NEW suite of killer apps has arrived. These apps, which use predictive search technology, promise to answer questions before you ask them — or even before you know what those questions are.

Apps like Google Now and reQall anticipate what information you will need before you even have to ask based on your traffic conditions, weather and your location. For instance, they alert you when to leave to make your restaurant reservation on time and the best route to take. Think of these apps as a kind of omniscient GPS, tailored just for you.

Once we've gotten over any initial wonderment, we should ask: Are such hyper-knowledgeable, hyper-personalized apps good or bad?

At their best, apps can free us up to focus on what we think is important, relieving us of tedious or unproductive detours. They can act as

PREV 1 of 3 NEXT

© DONNA GRETHEN / OP ART

(Screenshot: Internet: http://seattletimes.com/html/opinion/2022616696_katiedavishowardgardneropedapps08xml.html)

Výsledok vedci spájajú s väčšou rýchlosťou čítania na obrazovke, s absentovaním (oproti tlačenej verzii) záchytných „priestorových“ bodov na ploche monitora (screenshots), s rozptyľovaním pozornosti čítania v notebookoch (prichádzajúce e-maily, chaty a pod.), čo spôsobuje znižovanie koncentrácie a sústredenia uvažovania o konkrétnej problematike a napokon brzdí vznikanie návykov charakteristických pre proces prehľbovania poznatkov, ponorenia sa do študovanej problematiky. (Ešte hlbšie do kognitívnych procesov môžu prenikať rozmanité aplikácie – „apps“).

Tieto výsledky bádatelia spájajú s praxou hybridizácie textu a obrazu, s umiestňovaním videoukázk a hypertextových odkazov do kníh a časopisov, čo narušuje lineárnosť postupu pri čítaní textu a následne znižuje aj úroveň pochopenia obsahu. Experimentálne bolo tiež dokazované (O’Callaghan 2014: online), že čítanie príbehov v tlačenej podobe/na papieri inak stimuluje vytváranie emocionálneho vzťahu k literárnym postavám a naračným motívom diela, ako v prípade čítania elektronickej knihy (elektronická čítačka). V druhom prípade si čitatelia zapamätali nielen menej motívov, ale vytvorili si k predstavovanému svetu slabšie emocionálne puto. Bádatelia však podotýkajú, že nie je ešte celkom zrejmé, ako si bude človek tieto nedostatky kompenzovať. Namiesto je tiež otázka – čoho sa výskum zameraný na skúmanie textu nedotkol – ako vizuálne informácie kooperujú s textovými a ako môžu podporovať, dopĺňovať alebo nahrádzať chápanie sémantických významov či obsahov výpovede. Zatiaľ sú predstavy o „čítaní“ obrazov viac metaforické ako vecné, prípadne postulujúce, ako napríklad názory Jean-Marie Petersa (Van Dijk 2006: 194), podľa ktorého pozeranie na obrazy vyžaduje tak kreatívne, ako aj abstraktné uvažovanie, a nezávisle od jazyka vedie k aktualizovaniu predstáv „obrazov“ v mozgu, podobne ako prečítaný text aktualizuje obrazy živého slova. A na druhej strane, prezentovanie obrazov odkazuje skôr k naratologickej zručnosti – storytelling – než k objektívnej a spoľahlivej metóde, ktorá vychádza z toho, že napríklad grafy a odborné vizualizácie je treba sa naučiť „čítať“, či presnejšie povedané, treba sa naučiť, ako z nich správne extrahovať relevantné informácie a identifikovať ich relevantné kontexty. Avšak existuje už viacero disciplín, pre ktoré je vizuálne spracovanie a prezentovanie bádateľských výsledkov legitímnym vedeckým výstupom (od medicíny, architektúry, leteckej či morskej navigácie a pod. k vizuálnemu umeniu, vizuálnej antropológii, sociológii či dejepisu, mediálnym a vizuálnym štúdiám a pod.).

Je zrejmé, že otázka projektovania a skúmania ikonosféry ako uzavretého systému bude relevantnejšia v prípade umeleckých textov, nasmerovaných na navodzovanie emocionálnych pocitov čitateľa. Určité náznaky toho, že takýto systém implicitne vzniká – aj vo vzťahu k literárnym textom – nachádzame na prezentáciách festivalov elektronickej literatúry, napríklad v rámci prezentácií tohtoročnej tzv. experimentálnej filmovej tvorby na festivale Ars Elektronica 2014 v Linzi. Ide o technológie postprodukcie a experimentovanie s obrazom – napríklad v priestore (3D), priestorové simulácie syntetizátormi zvuku a počítačovými kompozíciami spoľahlivo argumentujú, že vytváranie filmových, napríklad existenciálnych básní je týmto spôsobom možné. Expresia obrazu, zvuku a priestorovej simulácie môže najmä na emocionálnej a imaginárnej úrovni konkurovať básnickej expresii.

Výskumy procesu písania však dokazujú, že zapisovanie si poznámok rukou oveľa lepšie podporuje procesy zapamätávania si informácií, ako v prípade elektronických poznámkových aplikácií. Študenti si namiesto konkrétnych informácií zapamätali skôr cestu/navigáciu, ktorou sa k nim dostali. Vysvetlením je podľa bádateľov fakt, že prechádzanie servermi a dôkazmi – neustála prístupnosť prameňov – problematizuje potrebu zapamätať si sumy informácií, ktoré nie je potrebné okamžite použiť. To napokon znižuje aj inovácie myslenia. Taktiež v prípade učenia sa písania: deti, ktoré písali rukou, sa naučili čítať rýchlejšie ako deti, ktoré čítali len písmo na obrazovke. (Mangen 2013: online). Na druhej strane práve nedávno vyvinuté aplikácie na čítanie v tablete významne podporujú možnosť terapie pre hendikepované deti – napríklad autistické.

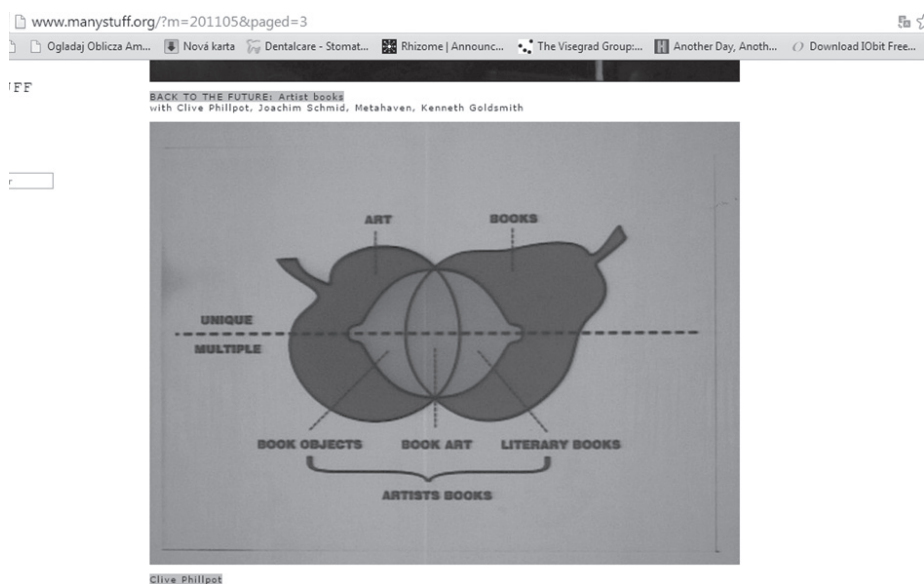
Niektoré zo spomínaných faktorov sa vzťahujú aj na tvorbu súčasných autorov (literárnych, odborných a iných) textov, ktorí sa chtiac-nechtiac zúčastňujú na procese spolupráce s technikou, s technizáciou procesu písania. A to aj vtedy, ak nejde o autora elektronickej literatúry či hypermediálnych artefaktov. Lebo, ako je známe, aj na procese písania a vzniku tlačenej knihy participujú aktivity, realizované cez počítačové systémy. Podrobnejšie ich opisuje Katherine Haylesová (2012) v novej monografii: *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Ide tu o viacero aktivít: od excerpovania materiálov (prístup k on-line knižniciam, odborným portálom, (autorským a odborným) blogom, on-line časopisom, sociálnym sieťam, aplikáciám s tematickým vyhľadávateľom a pod.) cez používanie aplikácií na štrukturovanie

a ukladanie (získaných on-line) materiálov (White 2011: online), prípadne aplikácií na elektronické vytváranie poznatkov, záznamov a zistení, excerpovaných v elektronických, ale aj v tlačенých publikáciách. Začínajú sa objavovať servery zamerané na používanie tzv. rozšírenej reality, čiže možnosť prenášania poznámok z tlačenej knihy do aplikácie on-line, ich ukladania či zdieľania. (Zatiaľ sú však viac rozšírené aplikácie na zdieľanie odkazov na sociálnych sieťach, ako ich distribúcia do osobného počítača). Samotné písanie textov s použitím editorskej aplikácie (Windows Office), on-line editorské aplikácie, vďaka ktorým autor sleduje prácu editora a môže on-line reagovať na pripomienky k publikácii, k paralelne či súčasne v systéme on-line pracujúcich viacerých autorov (extrémnou podobu tohto postupu prezentujú na portáli Book Sprints odborníci na nové médiá: Berry a Dieter 2012: online) až po technické záležitosti, teda tzv. zalamovanie textov pre tlačiarne – ktoré tiež využívajú digitálne tlačiarenské prístroje. Do úvahy treba brať aj aplikácie na vyhľadávanie a vizualizáciu kvantitatívnych údajov (nové ponuky služby Google Tools), ktoré poskytujú nástroje na dopĺňovanie základných textových výskumov. Na druhej strane je isté, že existujú autori vedeckých prác, prekladatelia umeleckej literatúry či literárnych diel, ktorí poznámky, náčrty nápadov, pracovné verzie fragmentov textu zverujú radšej papierovým poznámkovým blokom. Za všetkých sa tu odvolávame na práve spomenutého známeho programátora a bádateľa programátorskej kultúry Davida Berryho, ktorý napriek skúsenosti s participovaním na kolektívnom písaní publikácií typu *On Book Sprints* v interview povedal, že si všetky pracovné poznámky zapisuje ručne na papier, lebo len v takejto podobe je schopný o riešenej problematike racionálne a kriticky uvažovať (Scheliga 2013: online). Napriek tejto podpornej činnosti ručného písania rastie počet/tempo/rýchlosť a záber činností, sprostredkovaných softvérmí či aplikáciami, a teda môžeme už pravdepodobne konštatovať, že existujú materiálne predpoklady k tomu, aby elektronické písomnosti tvorili samostatný systém.

Predpoklady samostatnosti systému elektronických písomností

Pri hľadaní argumentov na podporu osamostatňovania sa (emancipácie) elektronickej literatúry nám ako prototyp posluží návrh knihovníka a ku-

rátora výstav „umeleckých kníh“ (Museum of Modern Art, New York) na systematizáciu týchto knižných publikácií, čiže interfejs, aký vznikol medzi systémom knižných publikácií a výtvarným umením. Clive Phillpot vyčlenil popri tzv. obyčajnej knihe (just books), kategóriu knihy ako umeleckého diela (bookworks) a knihy ako objektu (book objects), ktorým autor len odkazuje k myšlienke „knihy“ (napríklad k štruktúre, dobovej predstave knihy a pod., v menej formálnom význame tento odkaz môže realizovať umelecká inštalácia, symbolické či metaforické nadväzovanie na konkrétnu publikáciu. (Rybson 2000, Tribe 2009: 54). Táto systemizácia „pootvárala“ dvere z (uzatvoreného, autonómneho) systému tlačenej knihy smerom k interakcii so systémom elektronickej knihy, elektronickej literatúry (resp. hypermediálneho artefaktu).



Koncepcia vzťahu tlačenej knihy a umenia od Cliva Phillpota

(Screenshot-Internet: <http://www.manystuff.org/?m=201105&paged=3>)

Za ďalší už nehmotný predpoklad, že (aj v prípade elektronickej literatúry) pôjde o samostatný systém, môžeme považovať separatistické názory bádateľov elektronickej literatúry z programátorského prostredia. Z názorov, ktoré reprezentujú, je zrejmé, že kritické metódy, používané v rámci humanitných disciplín, sú pre skúmanie elektronickej literatúry nepoužiteľné (Marino 2006: on-line). V dôsledku tlaku uvedenej tendencie na literárnu vedu či kritiku začali sa aj v tomto prostredí presadzovať predstavy, že do literárnokritického diskurzu by mali byť aplikované rovnaké formáty, aké použili samotní autori diela. Napríklad kritiku literárneho hypertextu prezentovať len v hypertextovom formáte, teda v HTML či Storyspace, rovnako ako skúmanie počítačových hier by malo byť výsadou len aktívnych hráčov (T. L. Taylor). Rezonuje tu výstižná poznámka Waltera Onga k postoju Paltona a voči ním zastávanej kritike písma a glorifikácii hovoreného slova. Aj tá sa zachovala vďaka rukopisnému odkazu autora. (Kritika teda nemusí znamenať radikálne zavrhnutie konkrétneho média.)

9 Z prostredia programátorskej komunity – ktorá bola, a stále je dominantná v spoločnosti producentov a konzumentov elektronickej literatúry – sa tiež rozšírilo očakávanie, že v diskurze o elektronickej literatúre, resp. o programovateľných médiách sa stane dominantným jazyk, ktorým komunikujú programátori, ba dokonca že v elektronickej tvorbe budú používané výhradne termíny a pojmy, zavedené a používané v oblasti programovania. Dôsledkom tejto tendencie je prítomnosť množstva nových termínov v spomínaných diskurzoch, čo je zo strany literárnej vedy vnímané do istej miery ako prehnaná a nadbytočná iniciatíva. (Hejmel 2013: 125) Na druhej strane však samotná túžba bádateľov z programátorskej komunity po vymedzení diskurzu je argumentom na podporu typologizácie „elektronickej literatúry“ ako autonómneho systému.

Pre tendencie autonomizácie existuje aspoň jeden racionálny dôvod, a síce nevyhnutnosť (svojho druhu) digitálnej gramotnosti bádateľov či kritikov elektronickej literatúry. Tento dôvod predikuje „spor“ medzi programátorskými nárokmi na uvažovanie o elektronickej literatúre a literárnovedným inštrumentáriom, vypracovaným generáciami literárnych vedcov (resp. s predstavou ontológie literárneho diela či koncepciou „nevypovedateľného“ v umení (Silverman 2014: online). Prvú etapu vzniku prototypov elektronickej literatúry, a teda latentnú podobu „sporu“, zmierlivo riešili práce publikované

od polovice 90. rokov minulého storočia Manuelom Castellsom a najmä Georgom P. Landowom (Hyper/Text/Theory, „Hypertext“, „Hypertext 2.0“). Konsenzus Landow dosahoval cez odvolávanie sa na niektoré termíny, prevzaté od Rolanda Barthesa (linka, nóda, hypertext) a pojmy zavedené v prácach Deleuza či Derridu (rizomatická štruktúra, efekt inskripcie). A naopak – taký bádateľ ako programátor Mark Bernstein, zovšeobecnil síce empirické skúsenosti so štruktúrovaním hypertextov, načrtol koncepciu vytvorenia typológie literárnych hypertextov (Bernstein 2002: online), bol si však vedomý, že ide o koncept, v ktorom buď bude, alebo nebude mať zmysel pokračovať. Pravdou bolo to druhé.

Druhú vlnu možno už zrejme legitímne spájať s „komunitou otvorených softvérov“. (Šoka 2011: on-line). Ide tu o prístupenie programátorov na myšlienku, navrhnutú Richardom Stallmanom v zmysle „vypustenia softvérov na slobodu“ – aby neboli majiteľmi či objednávatelmi uzatvorené v prísne strážených trezoroch ako ceniny či drahokamy (softvér s uzavretým zdrojovým kódom). Podľa neho totiž „by mal byť zdrojový kód zdieľaný rovnako ako vzduch v miestnosti“. (Šoka 2011: online). Toto rozhodnutie programátorov následne viedlo k vytvoreniu interných kultúrnych zvyklostí a pravidiel v tejto komunite: voľného získavania, sprístupňovania softvérov a ich kolektívneho i dobrovoľného zdokonaľovania. A to veľmi efektívneho zdokonaľovania softvérov, ktoré okrem výsledkov v podobe zvyšovania úrovne spoľahlivosti programov prináša účastníkom nenahraditeľný pocit slasti, aký sprevádza vykonávanie náročných úkonov bez zbytočných zábran, t. j. neustáleho prekonávania triviálnych úskalí (zlá logistika ukladania vyriešených úloh, nepohodlné a zdĺhavé vyhľadávanie a triedenie údajov a pod.). Motivácie, aké sprevádzajú príslušníkov kultúry, vytvorenej na spomenutých základoch otvorených softvérov, sumarizuje slovenský bádateľ Milan Šoka takto:

... čím efektívnejšie dokážete pracovať na veciach, a to teraz nemyslím len vývoj softvéru, ale všeobecne, tak tým viac sa do vecí môžete zahĺbiť a viac sa do nich ponoriť. Čím viac sa viete do svojej práce zahĺbiť, tým väčší vzťah si k nej viete vytvoriť. Čím väčší vzťah a lásku máte k svojej práci, tým sa vám stáva príjemnejšia, a tým viacej máte chuť v nej pokračovať znova aj nabudúce. A nie len to, ale získate aj motiváciu povedať o svojich úspechoch, deliť sa o skúsenosti s ostatnými a inšpirovať ďalších aby skúsili fungovať tak ako vy sami fungujete. Tento

proces je podľa mňa samo-napĺňujúci a samo-rozširujúci. (...) Možno aj kvôli tomuto a verziovacím nástrojom sa stal Linux taký úspešný a vôbec otvorený softvér ako taký. (podč. B.S.)

Takto nastolená kultúra darovania, teda zdieľania, výmeny a spolupráce vytvárala predpoklad ak nie pre atmosféru vhodnú na dosiahnutie dialógu, tak aspoň pre zmiernenie stanovísk, a teda oného „sporu“ medzi prostredím programátorov a literárnych vedcov. Do tejto situácie vstúpil vysokoškolský učiteľ literatúry, propagátor elektronickej literatúry a zároveň zručný programátor Mark Marino s predstavou, že sa pokúsi zmierniť stále ešte reálne napätie, ktoré pochádzalo z negatívneho hodnotenia metód využívaných bádateľmi humanitných disciplín informatikmi, a na druhej strane z technofóbickej atmosféry v prostredí humanitných vied a tvorcov literatúry.

V dôsledku aktivizácie iniciatív okolo slobodných softvérových zdrojov je dnes už snaha o extrémnu (vyhranenú) autonomickosť diskurzu o „elektronickej literatúre“ na ústupe. Inak povedané, do popredia sa dostáva sofistikovanejší názor, na základe ktorého je samotná/všeobecná digitálna gramotnosť menej podstatná, ako jej diferenciácia a presnejšie zadefinovanie. K tejto tendencii je potrebné zaradiť aj iniciatívu Davida Berryho, pôsobiaceho priamo v programátorskom prostredí. Mark Marino ako prvý načrtol perspektívu pre definovanie predmetu a metódy (sub)disciplíny: *Critical Code Studies* a David Berry ju doplnil definovaním špecifických zručností, nevyhnutných pre praktikov a bádateľov v oblasti *Critical Code Studies* a jej príbuzných sub-disciplín: *Softwer Studies*, *New Media Studies*...

Critical Code Studies

Východiskom pre hľadanie zmieru bola pre Marka Marina dvojité skúsenosť: s interpretovaním literárnych diel a používaním zdrojových kódov, ktoré programátori vytvárajú použitím konkrétneho programovacieho jazyka. Ten zasa obsahuje plnohodnotné slová, napríklad: „PRINT“, „GO“, znaky zložené z písmen, číslice, symboly. A obsahuje súbor rozmanitých operácií (zapúzdrenia, pomenovávanie, komentárov, cyklov, rekurzie a pod.), ktoré charakterizujú množinu stratégií jednotlivých postupov, ktoré sú/môžu byť v každom konkrétnom programe občas opätovne/iteratívne použité (podobne ako slov-

né spojenie, fráza či syntaktické pravidlo v prirodzenom jazyku). A preto ide o umelý jazyk, ktorý disponuje špecifickými vyjadrovacími možnosťami. Ide teda v podstate o artikuláciu „inštrukcií“ v umelom hybridnom jazyku, ktorý sa treba naučiť podobne ako písanie alebo čítanie. Ponechajme zatiaľ bokom to, čo je predmetom zapisovania, a čo je cieľom zapísaného, teda ako program bude alebo nebude zverenú úlohu riešiť. Pre napísaný program funguje zaužívaný termín – zdrojový kód (*Code*) a od neho je odvodený názov kritického popisovania procesov, teda akým spôsobom sú konkrétne programy prakticky využívané, ako putujú medzi autormi, na aký cieľ boli pripravené/napísané a akému cieľu napokon aj poslúžili, ako ich možno zefektívniť, vylepšiť, pokaziť či zneužiť. Rekapitulujme: ku kritickému popisovaniu zdrojových kódov treba ovládať aspoň niekoľko programovacích jazykov. „Kód“ (*Code*), čiže v nejakom jazyku napísaný program, možno vnímať ako významový, semiotický celok, a preto môže byť podobne ako bežný písaný text podriadený procesu: „čítania“, „počopenia“ a „interpretácie“. Nato sú však nevyhnutné znalosti interpretačných postupov. Samozrejme počítačový program môže čítajúci interpretovať nesprávne (Marino 2006: online) – analogicky k nesprávnej, chybnjej interpretácii literárnych textov (U. Eco, J. Culler). Z uvedeného je zrejmé, prečo je podľa Marina „zdrojový kód“ možné a dokonca potrebné čítať podobne ako literárne dielo. A predmetom procesu „čítania“ nie je samotný obsah – čiže programom riešená úloha, cieľ, ktorý má realizovať, ale je ním štruktúrovanie a kontext programu (*code*). (Kayley 2013: 313).

Obrat k istej otvorenosti interpretačným metódam v súvislosti s fungovaním „Code“ je – z perspektívy (už spomenutých) prvotných reakcií programátorských bádateľov, ktorí výrazne zaznávali postupy rozšírené v humanitných disciplínach – prekvapujúci.

Ukazuje sa teda prínosné vnímať zdrojové kódy podobne ako akékoľvek iné texty. A teda programy, t. j. „písomnosti“ zaznamenané v hybridných umelých jazykoch bude potrebné popisovať, analyzovať a chápať najmä preto, aby neovplyvňovali život nekontrolovaným a výlučne deterministickým či kauzálnym spôsobom. Treba ich interpretovať tak, akoby nešlo len o stratégiu čítania, tzv. *close reading*, ale najmä o odhaľovanie kontextov a tzv. mimo-literárnych aspektov: autora konkrétnych programov, objednávky konkrétnych riešení, dejiny programovacích jazykov a škodlivé programy – tzv. červy, trójske kone, logické bomby, hoaxy – úmyselne zavádzané chyby a ich široko

chápané konzekvencie. (Mark Marino v konferencii on-line o CCS odhaľuje na príklade zneužitia programu na reklamu športového oblečenia s fotografiami Anny Kurnikovovej možné rozširovanie predmetu CCS na psychologické, kultúrne, sociálne a subjektívne aspekty pôsobenia zdrojových kódov.)

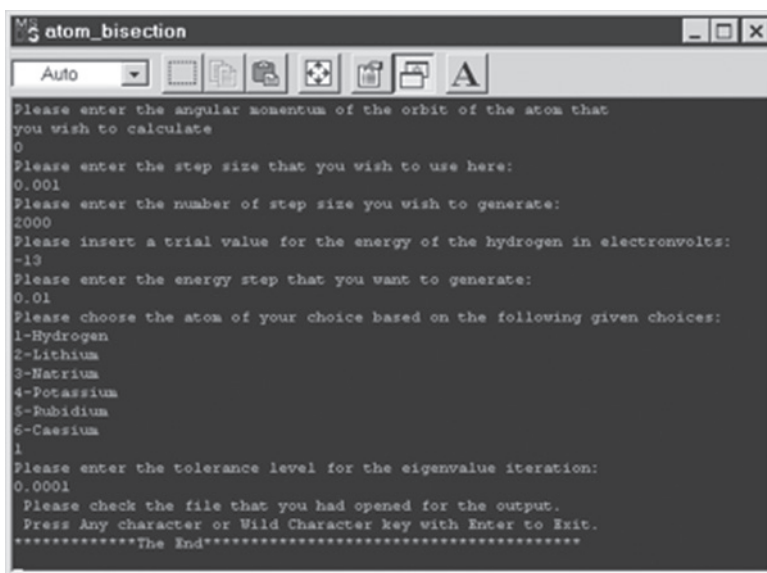
Ešte konkrétnejšie sa k problematike počítačovej gramotnosti vyjadruje spomínaný David Berry, ktorý k pôvodnej (Berry 2011) digitálnej gramotnosti, nadväzujúcej na vzdelávanie – „digital Bildung“ – pod vplyvom premís Marka Marina pridáva ďalšie, nové špecifické dimenzie. Zastrešuje ich termínom „iteracy“ (Berry 2013: online), ktorým označuje schopnosti a zručnosti paralelné k schopnostiam a zručnostiam, aké musia ovládať používatelia jazyka, aby porozumeli textu, teda jazykovú gramotnosť („literacy“), či matematické zručnosti, nevyhnutné na prácu s číslami v rozličných kontextoch. Termín „iteracy“ je syntézou lexém: „literacy“ a „iteration“ (opakovanie) a je zameraný na praktické zručnosti, nevyhnutné pre používanie programovacích kódových jazykov, a napokon aj samotného „čítania a písania“ programov v nich vytvorených („code“).

David Berry na svojom odbornom blogu (on-line) zhrnul oblasti, ktoré podľa neho termín „iteracy“ zastrešuje:

1. počítačové myslenie: schopnosť odvodiť a porozumieť spôsobu, akým počítačové systémy fungujú, aby sme boli schopní čítať a písať kód s nimi spojený;
2. algoritmy: schopnosť porozumieť špecificky algoritmickejmu druhu počítačovej práce, ako napríklad recesia, iterácia, diskretizácia atď.;
3. čítanie a písanie kódu: konvencie čítania/písania kódu vyžadujú aj nové schopnosti, aby čitateľovi/programátorovi umožnili porozumieť a vyvíjať kód v duchu modularity, dát, zapúzdrenia, pomenovávaní, komentárov, cyklov, rekurzie atď.;
4. štúdium programovacích jazykov: porozumenie jednému alebo viacerým konkrétnym programovacím jazykom, aby si študent rozvíjal komparatívnu dimenziu, zdokonaľujúcu „iteratívne“ schopnosti, napríklad procedurálne, funkcionálne, objektovo orientované atď.;
5. estetika kódu: rozvoj schopností súvisiacich s ocenením estetickej dimenzie kódu, tu máme na mysli „estetický kód“ a „eleganciu“ ako kľúčové koncepty;
6. dáta a modely: porozumenie významnosti a dôležitosti dát, informácií a poznania, ako aj ich vzťahov k modelom počítačového myslenia;

7. kódová kritika: kritické prístupy ku skúmaniu počítačového zdrojového kódu. Marino argumentuje, že: „už nehovoríme o kóde ako o texte v metaforickom význame, ale že začíname analyzovať a explikovať kód ako text, ako systém znakov s vlastnou rétorikou, ako verbálnu komunikáciu, ktorej význam presahuje jej funkčné využitie... V konečnom dôsledku [tvrdí Marino], môžeme čítať a explikovať kód tak, ako by sme explikovali literárne dielo v novej disciplíne skúmania“, čiže kódovej kritike;

8. softvérové štúdiá: kritické prístupy ku skúmaniu softvéru (ako kompilovaného zdrojového kódu), zvlášť systémov veľkého rozsahu, napr. operačné systémy, aplikácie a hry. Tiež sem možno zahrnúť používanie softvéru na štúdium iných oblastí, ako je napríklad kultúra (Manovich), čo Manovich nazýva kultúrnou analytikou (Williford). Ďalej sem možno začleniť aj skúmanie historického používania softvéru (Ensmenger). Dôležitým aspektom tohto prístupu je sústrediť sa na počítačové/technické systémy v rámci spoločnosti a kultúry – napríklad na internet, e-mail, mobilné dáta, HTTP protokol atď.



```
atom_bisection
Auto
Please enter the angular momentum of the orbit of the atom that
you wish to calculate
0
Please enter the step size that you wish to use here:
0.001
Please enter the number of step size you wish to generate:
2000
Please insert a trial value for the energy of the hydrogen in electronvolts:
-13
Please enter the energy step that you want to generate:
0.01
Please choose the atom of your choice based on the following given choices:
1-Hydrogen
2-Lithium
3-Sodium
4-Potassium
5-Rubidium
6-Caesium
1
Please enter the tolerance level for the eigenvalue iteration:
0.0001
Please check the file that you had opened for the output.
Press Any character or Wild Character key with Enter to Exit.
*****The End*****
```

Zápis zdrojového kódu (zdroj: Internet)

Formy vyjadrovania zdrojových kódov existujú, a teda (zdrojové) kódy hovoria: zdrojové kódy fungujú ako „hovorené slovo“

Z vyššie citovanej koncepcie Davida Berryho je zrejmé, že tu ide o technologizáciu slova *sensu stricto*. Ide o pohľad na úrovni „pod povrchom monitora“, pod úrovňou viditeľnej vrstvy slova („visibilia“) či vnímateľnej „materiality“ elektronického znaku. O vrstvu, ktorá na jednej strane patrí k úrovni textonov (v koncepcii Aarsethoveho „kybertextu“), na druhej strane presahuje do ľudského vedomia veľmi špecifickým, ba takmer nekontrolovaným spôsobom. Po tretie, z laickej perspektívy tu ide aj o priestor, v ktorom sa odohráva dizajnovanie každej úlohy, riešenej pomocou softvéru – ako to definuje Ted Nelson – a teda o súhrn, o konceptuálnu adekvátnosť nastolenej úlohy a kreatívneho spôsobu jej uchopenia – teda aj inovatívnych riešení.⁷ Riešení, ktoré vznikajú v rámci určitej rutinej zvyklosti (a možnosti) vytvárania vždy (novej) inovatívnej štruktúry mysle – ako koncepcie riešenia úlohy.

9 Aj Walter Ong prezentoval technizáciu slova v kontexte inovácie ako dlhodobý proces, ktorý smeroval k určitým prejavom (efektom) – k novým štruktúram myslenia. Vďaka písmu človek poznával veci, ktoré nevidel a myšlienky, ktoré nepočul. Smeroval k abstraktnému uvažovaniu a argumentácii. Až tie mohli naštartovať proces prenikania a zasahovania do života. A preto podľa neho technológia, digitálne médium, môže razantne zasahovať do technológie písma, tlače, do elektronických formátov, do vedomia človeka však zasahuje oveľa jemnejšie, nepriamo, menej badateľne a postihnuteľne i zložito (Ong 1982). A paralelne, presahuje do života – v kauzálnom procese, pričom niektoré aspekty a etapy prebiehajú implicitným spôsobom. Podobným prístupom skúma sociálne aspekty nových médií Jan van Dijk (2006).

Bádatelia, zameraní skôr na technicky determinované aspekty programovateľných médií sú presvedčení, že tieto „softvérové“ médiá, založené na otvorenom zdrojovom kóde⁸ (Šoka 2011: online) celý spomínaný proces zrýchľujú, no nezjednodušujú. Je neodškriepiteľné, že konkrétne programátorské

7 V týchto súvislostiach chápania interfejsu ako spôsobu poznávania reality por. tiež: Hoffman D., The interface theory of perception, 2009.

8 http://www2.fiit.stuba.sk/~bielik/courses/msi-slov/kniha/2012/Resources/Essays/Essay_86.pdf

riešenia môžu uvedením do praxe priamo či nepriamo zasahovať do života jednotlivca a spoločnosti – vo význame sociálnom, ekonomickom, politickom, psychologickom a pod. (Cox, McLean 2013). (V tejto súvislosti je najčastejšie spomínaným príkladom posledná ekonomická kríza, spájaná s virtualizáciou burzových obchodov). A to najmä preto, že súčasné stratégie písania programov (tzv. objektové programovanie) sú zacielené na minimalizovanie „vzdialenosti“ medzi reálnou skutočnosťou a virtuálnou štruktúrou. (Podobne ako v prípade vyššie uvádzaného príkladu o zaznamenávaní údajov v biologickom a umelom systéme – kde presnosť znižuje na minimum vnímanie umelého a živého systému.)

Je zrejmé, že programy a softvérové platformy, tak, ako ich dnes koncipujú programátori a ako ich využívajú používatelia internetu či rôznych aplikácií, pôsobia vo vzťahu k životu (či bytiu–vosvete) ako aktívni hráči. Človek a stroj ich „čítajú“ na „rovnocennej úrovni“ – a preto sa objavuje názor, podľa ktorého zdrojovými kódmi môžeme aj hovoriť (Cox, McLean 2013), cez zdrojové kódy ľudia medzi sebou komunikujú, rozhodujú o sebe a o „živote“. Je teda opodstatnené siahnuť po analógii k aktívnemu pôsobeniu na život hovorového slova – k orálnej kultúre. Pôjde však ešte primárne o ľudské alebo skôr o post-humánne vedomie? Táto neistota má v procese interpretácie písania v kódovacích jazykoch – v programoch – čiže kvázi-textoch dôležitú úlohu (?). Zabezpečuje, aby nedošlo k prerušeniu interakcie človeka a stroja, aby interfejs mal medzi nimi stále miesto sprostredkovateľa, aby nezmizli predpoklady pre ich vzájomnú komunikáciu, aby človek a stroj interagovali.

A teda z vyššie citovanej koncepcie Davida Berryho je zrejmé, že v prípade zdrojových kódov (programov) naozaj ide o technizáciu slova *sensu stricto*, no napriek tomu slovo nielenže nestráca na performatívnej moci, ale práve v tomto technologickom móde a rozmanitosti cieľov, aké nimi spoločnosť dosahuje, sa prejavujú rozmanité efekty a dopady. (Cox, McLean 2013, Chandra 2011, 2014). A preto podľa Marka Marina zdrojový kód najvhodnejšie zastrešuje predstava, že ide o text kultúry. To znamená, že CCS zakladajú kontextové interpretácie „obsahu“ programov. Naopak, zdrojové kódy vytvárané s cieľom literárnych experimentov (Code poetry, codework) nepatria do predmetu postulovaných CCS. Marino priamo tvrdí, že literárne diela, ktoré vznikali zo zdrojových kódov alebo sa zdrojové kódy vytvárali kvôli literárnym experimentom, musia byť pertraktované v iných dimenziách.

Tento fakt neodradil redaktorov New Scientists (Firth 2014: on-line) od špecifického využívania a prezentovania vedeckej verejnosti tých zdrojových kódov, ktoré odborná literatúra zaraďuje do systému elektronickej literatúry a pre ktoré sa etabluje pomenovanie: „Code Poetry“, alebo „codework“. Čiže zdrojové kódy, používané programátormi na literárne experimentovanie. Z hľadiska predmetu, riešeného v našej štúdii, teda otázky technologizácie hovoreného slova, ktorého efektom je elektronická literatúra – je dôležité sledovať, ako sa propagátori a tvorcovia usilujú etablovať a definovať Code Poetry v kontexte tvorby na poli kultúry symbolických významov. Zásadnou sa stáva otázka, či proces vytvárania „codework“ prehlbuje odcudzenie sa súčasného človeka. A ďalej, aké modely a štruktúry vytvára, ako podporujú autonómnosť a uzatvorenosť systému elektronickej literatúry. A teda, nakoľko je „Code poetry“ metaforickým odkazovaním alebo legitímnou analógiou k predstave interfejsu.

Poézia z ducha algoritmov

9

Hneď na začiatku treba poznamenať, že zatiaľ tu ide len o diskusiu a nie o koncízne uzatváranie diskurzu do prevažne záväzných postupov, predstáv, schém a presného definovania, ako to bolo v prípade literárnovedných diskurzov (Nycz 2002), pre ktoré sa východiskom stala kontinuálne pribúdajúca základná materiálová báza a viac alebo menej dynamicky obmieňané metódy. V prípade uvažovania o „Code poetry“ ide o aktivitu performatívneho rázu. Jej sled, dynamiku a zameranie determinujú totiž efekty javov, odvodených či správania sa používateľov programátorských jazykov, zdrojových kódov či softvérových platforiem. Ako aktívne, ochotne a inovačne ich používajú a do akej miery o nich medzi sebou polemicky diskutujú. Počiatky polemík, z toho aspektu rozhodujúcich, siahajú od on-line diskusií, zverejňovaných na profesionálnych webových stránkach, profesionálnych blogov, či od on-line časopiseckých diskusných materiálov (esejistických vyjadrení, komentárov alebo relevantných štúdií) až k videoprezentácii, umiestnenej na „vimeo“ – ako to bolo v prípade diskusií okolo CCS Marka Marina (<http://vimeo.com/9124819>).

Začiatky Code poetry spočívajú v starších projektoch novomediálnych umelcov (Talon Memmott and Mez (Mary-Anne Breeze), ktorí sa nebránili prezentovaniu diel na obrazovke ako vizuálnej vrstvy zdrojového kódu, ktorá

je v jazyku programátorov nazývaná textový interfejs. A práve ten je atraktívny z hľadiska rozmiestnenia riadkov na ploche monitora, pretože asociuje s vizuálnym rytmom konkrétnej poézie na vytlačenej stránke. Polemiku medzi kritikmi vyvolali aj ďalšie experimenty, pri ktorých išlo o hybridizáciu útržkov starých programov s prirodzeným jazykom, prípadne s istými programátorskými symbolmi a znakmi. Od určitej doby sa objavuje požiadavka, aby „báseň“, vytvorená zdrojovým kódom, bola aj programátorsky funkčná. Možno sa domnievať, že práve z tohto dôvodu bol záujem o literárne hypertexty medzi študentami nahradený popularitou „codework“, s obľubou prezentovaných najmä na SLAM podujatiach.

```
import random

traits = ["only speak when spoken to", "never know how to introduce myself", "hide in

def Me():
    my_trait = traits[random.randint(0, len(traits)-1)]
    print "I " + my_trait + "."
    return my_trait

def You():
    your_trait = traits[random.randint(0, len(traits)-1)]
    your_trait = your_trait.replace("my", "your")
    your_trait = your_trait.replace("am", "are")
    print "You " + your_trait + "."
    return your_trait

def WillItWork(me, you):
    print "Will it work?"
    willitwork = random.choice(["Yes", "No"])
    print willitwork + "."
    if willitwork == "No":
        print "Will it be okay?"
        print random.choice(["Yes", "No"]) + "."

me = Me()
you = You()

WillItWork(me, you)
```

(Pinterest – New Scientist – fragment Code poetry: <http://www.newscientist.com/article/mg22430000.500-rhyme-and-reason-writing-poems-in-computer-code.htm>.)

Z náčrtu empiricky pozorovanej evolúcie „code poetry“ je zrejmé, že ide o jav len s približne vymedzenou hranicou. Záujem propagátorov a kritikov tohto „žánru“ sa sústreďuje do dvoch problematických okruhov:

- Aké sú dôkazy, že ide o poéziu?
- Ak nejde o poéziu, o čo teda ide?

Poukazujú teda na potrebu vymenovania argumentov proti zaradovaniu „Code poetry“ do kategórie poézie.

K prvým argumentom patrí pokus definovať „code“ ako jazyk, a presnejšie – ako básnický jazyk. V druhom pôjde hlavne o nadväzovanie/nenadväzovanie na koncepcie esenciálneho definovania poézie.

Až príliš voľné pertraktovanie názorov o zdrojovom kóde v lingvistickom kontexte, naznačených v Glazierovom v článku *Code as language* (2006: online), sa stretlo s opatrnejším uvažovaním na túto tému v štúdii Johna Cayleyho *Time, Code, Language: New Media Poetics and Programmed Signification* (2012). Podľa prvého zdrojový kód, ktorý poskytuje aparát na zapisovanie myšlienok a emócií, patrí do kategórie jazyka ako nástroja komunikácie (analogický k spomínaným názorom propagátorov konštruktivismu a teórie médií). Cayley naopak zohľadňuje lingvistikou nastolenú požiadavku a podľa neho je „zdrojový kód“ len špecifickým druhom jazykového systému („code is a special type of language“), ktorý sa jazyku napokon „len“ podobá. Efekty používania tohto druhu jazyka pri vytváraní tzv. „kódových diel“ (Husárová 2012: 83) „codework“ odporúča bádateľ do pozornosti tak informatikov, ako aj súčasnej literárnej vedy. (Cayley 2012: 312) v uvedených súvislostiach je predstavu Melissy Kagen – nadšenej propagátorky a organizátorky SLAM, že ide o novú dimenziu evolúcie jazykových vyjadrovacích prostriedkov (Firth 2014: online) – nutné brať s rezervou.

A práve nasmerovanie pozornosti odborníkov na jazykové a mimo-jazykové vyjadrovacie prostriedky presúva ich diskusiu viacej ku komparatívnemu pohľadu.

Opakovanú premisu o tom, že zdrojový kód je poéziou („code is poetry“), vysvetľuje na webovej stránke dopisovateľ platformy <https://marketpress.com/2013/code-is-poetry//> ako úzus jazykovej komunikácie v internete. A poukazuje na to, že nejde o reálnu analógiu, len o metaforické odkazovanie

na základne stratégie vytvárania programov. Náročnejšiu úlohu riešil v štúdiu *Poetika zdrojových kódov* (The Poetics Of Coding), odporúčanej aj študentom kurzu „Code poetry“ (Stanford University: <http://stanford.edu/~mkagen/codepoetryslam/>), adept štúdia anglickej literatúry a praktický dizajnér Matt Ward. (2010: online). Na empirickom materiáli demonštroval, že príklady konkrétnych žánrových dominánt možno nájsť medzi štýlmi programovania a možnosťami voľby riešení z potenciálu stratégií zdrojových kódov viac alebo menej presnú analógiu. Prekvapivo občas veľmi presnú. Napríklad požiadavku na precízne dodržiavanie štruktúry anglického sonetu a presnej hierarchie možných postupov v zdrojovom kóde.

Na základe demonštrovania zhody medzi typom zručností, identifikovaných v poézii a typom zručností, známych zo zdrojových kódov Matt Ward pripúšťa, že zdrojové kódovanie je určitá forma poézie a programátor je, svojho druhu, básnikom. („Perhaps code really is a form of poetry, and the coder a new kind of poet.”)

Prezentovaný názor však nevykazuje vlastnosti vedeckej premisy, opiera sa len o empirické skúsenosti, odzrkadľuje predstavu poézie vo vedomí súčasníka, no na druhej strane podnecuje k výmene názorov. V polemikách funguje ako súčasť množiny terminologických „memov“, spojených so špecifickou aktivitou vytvárania a čítania zdrojových kódov: „code is text“, „code is language“, „code is poetry“.

Relevantnejší je v tomto smere postoj Wikrama Chandra, autora niekoľkých literárnych diel a kritickej publikácie *Geek Sublime: The Beauty of Code, the Code of Beauty*, ktorý výrazne spochybňuje názor o analógii medzi tvorbou poézie a písania (kvázi-textov) – programov – zdrojovým kódom. (Chandra 2014) „Code poetry“ prezentuje ako zručnosť narábania s programátorskými jazykmi, ako invenčné vytváranie zdrojového kódu ako funkčného, semiotického celku. Napriek tomu, že diela Code poetry narozdiel od konkrétnych zdrojových kódov nemajú povinnosť naplniť cieľ, stanovený na začiatku programu, nepatria k poézii. Najmä preto, že v procese „čítania“ čitateľ skoro automaticky spoznáva celkový obsah, zapísaný obsah vníma ako prvoplánovú štruktúru, ako „texty“, ktoré nevytvárajú/negenerujú symbolické významy. V argumentácii vychádza z pojmu „Dhvani“ (Chandra 2014: 199), ktorý indský bádateľ Ánandavardhan jednoznačne označil za dušu literatúry:

Inšpiráciou Ánandavardhanovej teórie boli úvahy gramatikov o sphóte (doslova „rozpuku“), ktorý vyjavuje význam slova skladajúceho sa z jednotlivých slabík. Literárny text vyjadruje podľa Ánandu nevyjadrený zmysel, ktorý sa nazýva dhvani, a je odlišný od zložiek literárneho diela, podobne ako slabiky slova od celkového významu. Dhvani je teda naznačený význam. Ánandavardhana ho prirovnáva k pôvabu ženy, ktorý je odlišný od jej údov, hoci ho na nich možno vnímať. Tento význam môžu vnímať len tí, ktorí sú dostatočne literárne senzitívni (Gáfrik 2012: 36).

Kategória „nevypovedaného, „nevypovedateľného“, „naznačeného významu“ je ako šošovka, v ktorej sa sústreďuje jadro „sporu“ Wikrama Chandru so zástancami „Code poetry“ (ako poézie). Je jadrom nedorozumenia dvoch rozličných prostredí.

Na záver treba dodať, že renomovaní bádatelia v oblasti elektronickej poézie (pojem širší než „Code poetry“) hľadajú pre svet elektronickej tvorby názorové a kreatívne pandanty hlavne v odkazoch na iniciátorov umeleckých a básnických avantgárd.

Ak však báseň, písaná zdrojovým kódom patrí do poézie, tak je to „poézia z ducha“ algoritmov. Na teoretickej úrovni sa k tejto perspektíve zjavne prikláňa renomovaný bádateľ Nových Médii – Loss Pequeno Glazier, ktorý tvrdí, že zdrojový kód je pre stratégiu vytvárania štruktúry digitálnej poézie fundamentálnym východiskom. (Morris 2006:8). Na druhej strane – predstavu analógie medzi básnickým tvorivým procesom a vytváraním programu v zdrojovom kóde – preferuje prostredie programátorov. Programátori sú presvedčení, že ide o zhodu stratégie, založenej na schopnostiach – adekvátneho k cieľu, hutného, primeraného k zvoleným stratégiám postupov, čiže elegantného – využívania vyjadrovacích prostriedkov jazyka. (Je to druh analógie k obľúbeným v renezančnej dobe kategóriam: „proprium“, „aemulatio“, „imitatio.) Túto tendenciu seba-definovania empirických autorov zdrojových kódov kritik spája s prejavmi kultúry „makerov“ (<http://www.makerstudios.com/> – čiže kreatívnych „kutilov“).(Silvermann 2014: online). A teda mladú generáciu digitálne gramotných súčasníkov, ktorá na ekonomickú krízu vo vzťahu k najrozličnejším potrebám a záujmom, reaguje potenciálom samoobsluhy – samostatne si vyrábajú rôzne chýbajúce hmotné predmety, alebo si ich tlačia na 3D-tlačiarňach). Patrí sem aj umelecká aktivita, a pravdepodobne

i básnická tvorba. Z hľadiska dejín kultúry sa v daných súvislostiach ponúka analógia s kategóriou „otium“, ako známej aktivity renesančne vzdelaných ľudí, ktorí sa popri obvyklých povinnostiach (napr. vo feudálnych či cirkevných štruktúrach) oddávali intelektuálnym, či umeleckým aktivitám, ktoré vykonávali pre potešenie a pre radosť (takto vznikali napríklad v Poľsku preklady a adaptácie latinských diel, alebo politicko-historické eseje).

Zo uvedených faktov je zrejmé, že pokračujúca technizácia slova, pôsobí v kontexte experimentovania so zdrojovými kódmi- „Code poetry“ ako prejav subkultúry prostredia programátorov, či predstaviteľov novej gramotnosti – „iteracy“. Vytvára tlak na stav „horizontu“ súčasnosti, z ktorého (alebo proti ktorému sa musia situovať) bádatelia elektronickej literatúry formulujú premisy a poskytujú argumenty vo svojom vedeckom uvažovaní.

Kooperácia oboch prístupov

Relevantným príkladom ústretovosti a potreby zmierňovania týchto rozporov je nová monografia desiatich odborníkov (Nick Montfort, Patsy Baudoin, John Bell, Ian Bogost, Jeremy Douglass, Mark C. Marino, Michael Mateas, Casey Reas, Mark Sample, Noah Vawter), napísaná ako kolektívna publikácia – bez uvedenia autorstva konkrétnych kapitol, či podkapitol (tento druh kolektívneho autorstva sa už objavil v súvislosti s kolektívnymi publikáciami Davida Berryho) – s názvom: „10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)); : GOTO 10“

V kontexte našej štúdie je uvedená práca preukazná práve preto, že dokumentuje dynamiku procesualnosti diskurzu o elektronickej literatúre, vytvára inštruktívne laboratórium (kolektívnej bádateľskej) práce pre riešenie rozporných názorov, vychádzajúcich z diferencovaných bádateľských prostredí a overuje v nich opodstatnenosť požiadavky na spomínanú zručnosť: „iteracy“ (k čomu odkazuje samotný názov publikácie).

Jedným z autorov je iniciátor *Code Critical Studies* Mark Marino, podľa ktorého „Code“ je analogický k „textu kultúry“ a treba ho čítať, analyzovať a interpretovať v kultúrno-historickej perspektíve. Programátorská kultúra je už dnes obohatená o niekoľko vln informatických teórií, viacero generácií programátorov a programátorských jazykov, ktoré vytvorili, zveľaďovali a rozširovali hranice ich používania – vyjadrovania (tzv. gramatika), čiže písania koncízneho programu (kvázi-textu).

Predmetom záujmu spomínaných 10 autorov (ich počet je analogický k inštrukcii desaťkrát opakovať operáciu náhodnej voľby, ktorú obsahuje interpretovaný program) je už v názve publikácie uvedený mini-program „code“: `10 PRINT CHR$(205.5+RND(1)); :GOTO 10`, ktorý autori nechali pracovať na začiatkom 60. rokov minulého storočia preslávenom a obdivovanom počítači Comodore 64 (z hľadiska dovedy neznámej úrovne interfejsu, a teda zjednodušenej obsluhy). Program realizuje jednoduchú operáciu, ktorej výstup autori prezentujú na videoukážke (<http://haccslab.com/?p=33>). Ukážku sme konzultovali s programátorom Krištofom Anettom, podľa ktorého znázorňuje výstup programu na konzole počítača:

Výstup sa skladá z dvoch typov grafických znakov – lomiek: / a \ – výsledkom usporiadania ktorých je napríklad nasledujúce poradie lomiek: `//\V/\V/////`
`\V/VV/\V//\V//\V/V`. Keďže konzola môže na jeden riadok umiestniť len určité množstvo znakov, automaticky sa pokračuje na druhom riadku. Počítač vypisuje štandardné znaky do konzoly, ktorá je interfejsom starších programov (tam sa väčšinou zadávajú inštrukcie a zobrazuje sa výstup). To, že človek môže vnímať vzhľad výsledku ako obrázok, je už práca ľudského mozgu, ktorý vždy hľadá vzory a pravidelnosť. Všetko je samozrejme úmyselné, program slúži len na tento účel – vypisuje do výstupu náhodný výber z dvoch znakov tak, aby vznikol vzor a aby vytvoril elementárny estetický zážitok spojením vlastností dostupného ASCII znaku, konzoly, monitora, ľudského oka a mozgu.



(screenshot z linku: <https://www.youtube.com/watch?v=m9joBLOZVEo#t=32>)

Zdá sa, že v publikácii sa podarilo o.i. verifikovať alebo skôr empirický overiť niektoré premisy, obsiahnuté v koncepte CCS Marca Marina. Po prvé, autori potvrdili predpoklad, že zdrojový kód („code“) je komplikovanejší tvor než jazykový systém, alebo „konvenčný semiotický systém“. Platí však, že programátori a bádatelia „Code Studies“ „čítajú“ kvázi-texty ako zapísané v jazykoch kódovacích a formalizujúcich uchopovanú skutočnosť (realita, objekty) a nie v prirodzených jazykoch. Avšak čítajú ich na odlišných kompetenčných úrovniach (por. Caylyho typológiu čítania zdrojových kódov, cit. d) a interpretujú ich v odlišných vrstvách kultúry. Napríklad v rámci dife-rencie kódovacích jazykov, aké vytvorili rôzne generácie informatikov (pozri.: kapitola Path: „Maze as perverse program“), čiže jazykov zo skupiny: „normal“,

„programming languages“, „weired“ či „esoteric languages“ alebo „minimalist languages“ (Nick Montfort 2005) a pod., čo predsa umožňuje určité analógie s porovnávacou gramatikou jazykových skupín (napríklad indoeurópskych, či slovanských jazykov) a s historickou gramatikou jazykových skupín. Ukazuje sa, že niektoré symboly či mikroštruktúry (komandy) si programovacie jazyky odkazujú (ako morfémy?, či frázy?) – napríklad: zmena veľkosti spacie. Kód teda nie je len programovacím jazykom, nie je len semiotickým celkom, ale je konštituovaný aj cez rôzne kontexty a konotácie, v ktorých je používaný (napríklad rôzne fragmenty starších programov) a rozmanité praktiky používania – čím sa otvára historická perspektíva štúdia programovacích jazykov, teda aj softvérov na poli kultúrnej produkcie – Software Studies. A teda predstava Marka Marina, podľa ktorej (v rámci CCS) nepôjde o čítanie obsahov, ale o čítanie kódu ako sledu strategických rozhodnutí, ostáva v platnosti. Zdá sa však, že v tejto predstave išlo Marinovi o zamedzenie prístupovania k interpretácii zdrojového kódu z hľadiska „obsahov“ chápaných ako problémové oblasti, pre ktoré bol napísaný program, či zameranie softvérových platforiem, na ktorých participoval alebo bol ich súčasťou. Ide zrejme o jav podobný pravidlu štrukturalistickej literárnej vedy, podľa ktorej naratívnu tvorbu nebolo prípustné skúmať na základe typológie fundovanej na tematickej rôznorodosti literárnych diel, ale na báze odlišnosti štruktúr.

Úvahy, venované ideám labyrintu, „opakovaniu v priestore“, „bludisku v súčasnom umení“ a iteratívnosti z perspektívy moderného umenia, grafického dizajnu a napokon žánrovej forme – rondelly, zaradené do kolektívnej monografie *10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)); : GOTO 10* (Software Studies) z pera znalcov a tvorcov elektronického umenia, intenzívne odkazujú na prax humanitných vied. A pregnantne dokazujú, že špecifické aspekty „zdrojového kódu“ možno interpretovať nielen metódami informatických vied, ale aj metódami, ktoré používajú umenovedci či literárna veda. Ide najmä o historické kontexty a prezentovanie konkrétnych príkladov umeleckých artefaktov, ktoré odkazujú priamo k spomínaným ideám či konceptom, alebo dokazujú, že niektoré praktiky majú historických predchodcov (napríklad opakovanie, iteratívnosť a premostenie). To znamená, že takto interpretovaný „kód“ patrí, podobne ako „text“ či literárne dielo zjavne do oblasti „poľa kultúry“, do poľa vyznačeného skúmaním ciest a prostriedkov (materiálnych či technologických), vedúcich k tvorbe symbolických významov. Proti tejto predstave by akiste

neprotestovali ani bádatelia z oblasti kultúry, či jej prekursori z minulého storočia (Florian Znaniecki, Pierre Bourdieu).

Na záver nášho uvažovania musíme konštatovať, že technizácia *sten-su stricto* pôsobí na implicitnej úrovni cez „Code“ – analogicky k Ongovmu „hovorenému slovu“, a to najmä z dôvodu, že zasahuje do života spoločnosti. Interfejsom je tu opäť ľudské a post-humánne vedomie, avšak štruktúry, ku ktorým sa vzťahuje a ktoré aktivizuje či realizuje, bude zrejme potrebné neustále objavovať (udalosť) a (úsilie) interpretovať. A teda – v jazyku programátorskej kultúry – na rôznych úrovniach a interfejsoch kultúry realizovať zámer úlohy: „RUN“ (začni/pokračuj, pridaj nový obsah a pod.). Tejto úlohe, v poslednej vete monografie, zverili autori funkciu vytvárania symbolických významov.⁹

Programátorská kultúra už pol storočia preniká do tvorivých postupov (Emerson :2013) predstaviteľov výtvarného umenia, významným spôsobom ovplyvňuje filmovú tvorbu (digitálne prístroje, počítačové simulácie, technológie post-produkcie a pod.), vstupuje do divadiel (multimediálna scenografia), pokúša sa o zblížovanie s literárnou tvorbou. Výsledky tohto zblížovania v podobe interfejsov literárnej a programátorskej kultúry nie sú plynulé a v plnej miere prijateľné pre „literárny štýl recepcie“ umenia. A niektoré z interfejsov programátorskej kultúry a umenia, osvojené literatúrou – ako napríklad počítačové hry – dosiahli už natoľko vyhranenú podobu, že zasahujú do vedomia súčasníka a výrazným spôsobom ovplyvňujú rozmanité sféry života – v podobe gemifikácie.

Visibile interface

odkazuje k myšlienke Steva Wozniaka, k požiadavke, aby človek komunikoval so strojom priamo cez obrazovku počítača, cez viditeľné ikony. Metaforicky tak nadväzuje na známu prax z dejín výtvarného umenia (od neskorej antiky až po 18. storočie) – umiestňovanie písomných odkazov na plochu sochy, plastiky či obrazu (slová, frázy, mená, dáta, údaje, čiže „verba visibile“), ktoré obraz hybridizovali „sémantickou enklávou“ (Wallis 1983). A naopak, písané

9 „One line of code gives rise here to an assemblage of readings by ten authors, offerin a hint of what the future could hold – should personal computers once again invite novice programmers to RUN.“

slovo tak zároveň „zviditeľňovali“. Podľa semiotika umenia s podobným zámerom bol realizovaný aj autorský zámer umelcov začiatku 20. storočia, smerujúci k sťažovaniu percepcie, prekvapovaniu diváka, estetickému ozvlášťňovaniu, k provokácii. K realizácii tohto cieľa Pablo Picasso, Michael Chagall, Poul Klee či Max Ernst využili alfabetické a hieroglyfické písmo, citácie, čísla, fragmenty ikonických textov kultúry, kúsky novín a pod. Inskripcie čitateľných a nečitateľných znakov, papiers collés, či neskorší efekt koláže (Leo Malet) zámerne zdôrazňovali vizuálitu – viditeľnosť sémantických znakov. Písmo ako skonvenčionalizované médium – ako by povedal Bolter, už „priezračné“ (immediaci) – nemohlo upozorňovať na to, čo pre človeka bolo „neviditeľné“. A avantgardný autor práve na „toto“ neviditeľné, neuchopiteľné poukazoval (visibilite: invisibilite). O podobný efekt usilujú aj autori elektronickej literatúry.

Úvodom treba pripomenúť fakt, že dnešnej podobe počítačového interfejsu predchádzalo veľa technických a informatických riešení. Evolúcia programovateľných strojov prebiehala – od štádia „skríň“ obrovských rozmerov, klávesníc s čudnými značkami, veľkých pásov dierkovaných papierov, k zmenšujúcim sa strojom a výstupom na konzole (k rozhraniu medzi strojom a človekom), vďaka ktorému postupne zmizli dierkované pásky a štítky, konzola sa ako klávesnica začala podobať tej od písacieho stroja. Objavil sa stolový monitor a na ňom nielen textové príkazy, ale následne aj texty a obrazy. Informácie o dejinách počítačov, vývoji programovacích jazykov, o zdokonaľovaní hardvéru a softvéru sú sumarizované a komentované viacerými bádateľmi. A do bežného povedomia prenikali buď ako hmlistá predstava, alebo zábery z filmov sci-fi, či popisy známe z kyberpunkovej literatúry. Pre bádateľov „archeológie médií“, bádateľov elektronickej literatúry nejde však len o progresívne jednoduché pokračovanie, ale o niekoľko zásadných generačných zmien – najčastejšie sa hovorí o troch etapách, ktoré na seba neharmonicky nadväzujú. Počítače s grafickým rozhraním zavrhli dobu perforovaných pásov a štítkov, nepohodlné „okná“ a počítače uväznené na podložkách vystriedali premnožené počítačové zariadenia (ubiquitous computing – „ubicom“), ktoré okrem naprogramovaného pohodlia, nahradzovania človeka pri opakovateľných, neinovatívnych aktivitách, však občas pôsobia obmedzujúco a zneisťujú, čiže spôsobujú alienáciu človeka. Objavuje sa „neprijemné“ voľné miesto pre nové riešenie. Túto medzeru, ktoré by zjermnila neprijemné pocity prázdnoty, nahradzuje podľa bádateľky elektronickej literatúra (Emerson

2013). A teda elektronická literatúra v úlohe antidotum a protilátky na úskalia, aké so sebou prináša „ubicomp“, čiže rozplienená prítomnosť počítačových zariadení (slovenskí bádatelia z prostredia informatických štúdií používajú pojem všadeprítomná (umelá) inteligencia, iní hovoria o elektronickej sfére, ktorá obklopuje zemeguľu.). Pre rutinných používateľov však pôsobia ako priehľadné okno, resp. Z kunsthistórie známe „pohľad z otvoreného okna“ (Alberti). A to práve preto, že vizionári a návrhári „pohodlného“ grafického rozhrania sa usilovali a usilujú o vytvorenie osobných počítačov ako čo najjednoduchších prístrojov, pre ktoré používateľ nepotrebuje trénované zručnosti, ide priam o intuitívne ovládanie, o bezprostrednú komunikáciu človeka s digitálnym strojom – v tomto zmysle odborná literatúra používa pomenovania: „Natural User Interfaces“, „Organic User Interfaces“. Pre používateľov je vhodné zvolený a naprogramovaný interfejs v podstate „nevnímateľný“, priam „prirodzený“. Avšak pre umenie je nevhodný, je esteticky prázdny. Išlo by totiž len o opakovanie, nudné a nezaujímavé. Obmedzená potencialita vizuálnej podoby hypertextov – stabilná štruktúra interfejs – počítač ako čierna skrinka so stráženým softvérom bola asi jednou z príčin straty popularity/potenciality hypertextov v prostrediach nádejných tvorcov elektronickej literatúry. A naopak, s kultúrou voľných softvérov rástla umelecká aktivita, ktorá sa prejavuje na úrovni viditeľných a vnímateľných interfejsov: videofilmov, v „na mieru šitých“ aplikáciách, ktoré autori využívajú na umeleckú tvorbu a ktorá k literatúre „len“ odkazuje (Monford 2014).

Ako možno sledovať v práci Lori Emerson – tvorcovia elektronickej literatúry od počiatkov v 60. rokoch minulého storočia – často pochádzajúci z prostredia vývojárov, navrhovali rôzne podoby interfejsov. V úlohe „používateľov“ sa ich učili ovládať a paralelne k tomu zámerne zviditeľňovali pre nich už „priehľadný“ interfejs. A takto, v prakticky navrhnutom rozhraní, či neskôr v účelovej aplikácii, zámerne smerovali k vytváraniu esteticky pôsobiaceho efektu – napríklad efekt zámernej chyby – zaradenej už do poetologických dimenzií – čiže poetika glitch’u. Autori elektronickej literatúry konkrétny postup (aplikáciu, program) zviditeľnili tým, že ich použili v iných súvislostiach, s odlišným, neštandardným cieľom alebo zámerom. A teda konkrétny interfejs zmenou módu použitia upozorňoval „sám na seba“, podobne ako „verba visibilie“ svojou potenciálnou možnosťou sémantického významu odkazovali k tomu, čo je „nevyjadriteľné“. Lori Emerson v tejto súvislosti

hovorí skôr o básnickej a estetickej funkcii elektronických znakov (analogicky k stratégii estetickej funkcie jazyka, navrhovanej Jakobsonom). Zdá sa však, že analógia k premise sémiotika umenia je prinajmenšom rovnako heuristicky relevantná. Jej dodatočnou výhodou však je, že od začiatku zohľadňuje tak ikonický, ako aj sémantický aspekt. Okrem toho nadväzuje na postrehy konštruktivistov, podľa ktorých v kontexte teórie médií je o systéme jazykových „vyjadrovacích“ prostriedkov vhodné uvažovať nielen v rámci semiotických znakov, ale najmä v rámci vyjadrovacích prostriedkov, typických pre určité sociálne praktiky, v rámci kolektívne zdieľaného špecifického poľa poznania. Konkrétne jazykové prostriedky napokon nereferujú do poľa „skutočnosti“, ale odkazujú na samotný proces komunikácie a *common-sense* (Schmidt 2006: 314), tak veľmi podstatný pre čítanie zdrojových kódov, či „code poetry“. Každopádne, elektronická literatúra je v monografii Lori Emerson prezentovaná ako umelecká (post-humánna) reakcia na technické riešenia, ako kauzálny výsledok, ktorý vzniká, pôsobí a vyvíja sa v prostredí multimedialných znakov a vytvára – v prípade zdrojových kódov – (aj) uzatvorený systém. Vedie teda k technologizácii literatúry, ktorej výsledkom je rovnocenné používanie – a zneužívanie – všetkých elementov konkrétneho interfejsu: audiovizuálneho, textového a napokon aj animácie. Z tohto pohľadu nemá teda veľké opodstatnenie rozlišovať medzi výtvarným a literárnym umením – avšak má význam hovoriť o hypermediálnom artefakte, ktorý vzniká následkom narušania, poškodzovania a uvádzania chýb do konkrétneho interfejsu. Túto dominujúcu autorskú stratégiu Lori Emerson opodstatnene sústreďuje do troch okruhov: proti i-Padovým aplikáciám, „codework“ (tvorba v zdrojových kódoch) a hypertext/WEB. O všetkých troch tvrdí, že im možno všeličo vyčítať, ale s určitou istotou stavajú pred prijímateľom veľa prekážok, nie sú k nemu „priateľské“ („user-friendly“) . V trojčlenke Boltera „immediaci: hypermediaci: remediaci“, je z hľadiska viditeľného interfejsu („visibilie interfejs“) najatraktívnejší druhý element.

Akú „protilátku vypestujú“ kybernetici? Ako sa k poetike interfejsu postaví autori? Jedna odpoveď sa tu črtá: interfejs ako všadeprítomný a dostupný môže participovať na procese riešenia akéhokoľvek umeleckého projektu, na hľadaní stratégií umeleckej expresie, či umeleckej ingerencie/intervencie do života – sociálneho, vedeckého, politického či ekonomického.

Záver:

Medzi tlačenou podobou literárnych textov a textov „remediovaných“ v elektronickom médiu pôsobí ako interfejs ľudský faktor, umožňujúci (vzájomné) prenikanie z/do kybersféry, elektronickej literatúry (programy, zdrojové kódy, literárne hry, video, elektronické umenie ako informatická literatúra, nadväzujúca na prozaické či básnické formy a druhy, narábanie s jazykom cez programy a aplikácie, remixy, hybridné texty a pod.).

Presun ťažiskového aspektu z „remediácie“ na aspekt zmeny vedomia, sprevádzajúci prvú a druhú kybernetickú vlnu, pri reflektovaní hypermediálnych artefaktov otvára možnosť integrovať ďalšie javy a skutočnosti. A teda nazerať na proces vzniku nových interfejsov literatúry – napríklad na hypermediálny artefakt – ako na fenomén vytvorený na základe nestálych, dynamických pravidiel virtuálneho prostredia, v ktorom však na povrch preráža vyhranená a diferencovaná podoba post-humánneho vedomia. Je tiež možné, ako sa usilujú dokázať niektorí súčasní filozofi, že okrem korelácie biologickej a kybernetickej zložky determinujúcej životné prostredie človeka, dochádza k inovácii percepcie skutočnosti, pre ktorú je počítačový interfejs podstatnou analógiou (Hoffman 2009). Pôjde o výrazný jav, analogický k „zmene štruktúry mysle“, akú Walter Ong popisoval v súvislosti s technologizáciou hovoreného slova?

Tvorcovia a autori nových interfejsov literatúry od čitateľa očakávajú nielen povedomie nových hybridných foriem umeleckej výpovede často determinovanej zmenou intencionality a zámeru používania nielen konkrétnych literárnych foriem a konkrétnych diel, ale najmä očakávajú znalosti rôznych dimenzií, zvyklostí a aktivít, ktoré sprevádzajú súčasné procesy komunikácie a *common-sense*. Metodologickým dôsledkom tohto započatého procesu sú nové subdisciplíny, ako napríklad: visual studies, media studies, software studies, critical code studies, ktoré výrazne konkurujú literárnej vede či dejinám literatúry

Toto všetko v podstate udržiava v platnosti názor Waltera Onga a napokon technologizácia slova nielen pokračuje, ale priamo pred nami dochádza k technologizácii literatúry: elektronická literatúra marginalizuje text, podriaďuje ho audiovizuálnemu systému. A ďalej, na vytváraní literatúry a umenia sa pokúšajú (a mienia sa) podieľať autori zdieľajúci nové zručnosti – „iteracy“.

Literatúra:

- BERRY D. M. – DIETER, M.: *Book Sprinting 2012*, BookSprints [cit. 2014-10-11] <http://www.booksprints.net/2012/09/everything-you-wanted-to-know/>.
- Bernstein M., *Storyspace 1*, 2002 [cit. 2013-10-09] <http://www.markbernstein.org/papers/HT02.pdf>.
- Berry D., *Iteracy: Reading, Writing and Running Code : Stunlaw. A critical review of politics, arts and technology*, 2011 [cit. 2014-10-09] <http://stunlaw.blogspot.com/2011/09/iteracy-reading-writing-and-running.html>.
- Bolter J. D., *Writing Space. Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, New York – London, Routledge, Second Edition, 2011.
- Cayley. J., Time, Code, Language: *New Media Poetics and Programmes Signification*, IN: *New media poetics. Contexts, technotexts, and Theories*, (ed.) Adalaide Morris, Thomas Swiss, MIT Press, London, 2012, s.313.
- Clark B., *Posthuman Metamorphosis: Narrative and Systems*, New York: Fordham University Press, 2008, s. 2.
- Chandra W., *Geek Sublime: The Beauty of Code, the Code of Beauty*, Graywolf Press, Minneapolis, 2014 (bez paginácie).
- Cox G. (text), McLean A. (code), *Speaking Code: Coding as Aesthetic and Political Expression*, The MIT Press, 2013 (bez paginácie).
- Draaisma D., *De metaforenmachine. Een geschiedenis van het geheugen*, 2003. Pol. prekl. R. Pucek.: *Machina metafor. Historia pamieci*, Aletheia, Warszawa, 2009, s. 69, 167-208.
- Emerson L., *Reading Writing Interfaces. From the Digital to the Bookbound*, University of Minnesota Press Minneapolis, London, 2014.
- Firth N., *Rhyme and reason: Writing poems in computer code*: New Scientist, 2014 November [cit. 2014-11-30] <http://www.newscientist.com/article/mg22430000.500-rhyme-and-reason-writing-poems-in-computer-code.htm>.
- Freidenberg O., *Obrazi pojęcie*, pol. prekl. B. Zylko, Gdańsk, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 2007.
- Galloway A., *The interface effect*, Cambridge, Polity Press, 2012 (bez paginácie).
- Gáfrik R., *Od významu k emóciám. Úvaha o prínose sanskritskej literárnej teórie do diskurzu západnej literárnej vedy*, Trnava, Typi Universitatis Tyrnaviensis, 2012, s.36.
- Glazier L. P., *Code As Language: Leonardo*, 2006 vol. 1 4/05, http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n05-06/lglazier.asp.

Gitelman L., *Scripts, Grooves, and Writing Machines*, Stanford Uni. Press, 1999.

Goodrik S., *Man and machine: The Lancet Neurology*, 2014 November Volume 13, Issue 11, Page 1080, [cit. 2014-11-30] [http://www.thelancet.com/journals/lan neur/article/PIIS1474-4422\(14\)70247-9/fulltext](http://www.thelancet.com/journals/lan neur/article/PIIS1474-4422(14)70247-9/fulltext).

Grzenia J., *Komunikacja językowa w Internecie*, wydawnictwo Naukowe PAN, Warszawa, 2008.

Hayls K., *Writing machines*, Cambridge, MIT Press, 2002.

Hoffman D., *The interface theory of perception*, 2009, [cit. 2014-10-30] <http://www.newdualism.org/papers/D.Hoffman/Hoffman-interface.pdf>.

Husárová Z., *O materialite elektronickej literatúry*, (ed.) B. Suwara, Z. Husárová: *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*, SAP a Ústav svetovej literatúra SAV, Bratislava, 2012, s. 83.

Kaipainen M., Ravaja N., Tikka P., Vuori R., Pugliese R. et al. *Enactive Systems and Enactive Media: Embodied human – machine coupling beyond interfaces*: LEONARDO, 2011 44(5): 433-438 [cit. 2014-05-10] https://www.academia.edu/2600938/Enactive_Systems_and_Enactive_Media_Embodied_Human-Machine_Coupling_beyond_Interfaces.

Kaku M., *The Future of the Mind: The Scientific Quest to Understand, Enhance, and Empower the Mind*, New York, Doubleday, 2014.

Marino M., *Reading exquisite code: Critical Code Studies of literature*, (ed). K. Hayls *Comparative Textual Media: Transforming the Humanities in the Postprint Era*, London- Mineapolis Minnesota Press, 2013.

Krystal D., *Language and the Internet*, Cambridge University Press, London, 2006.

Mangen A., Bente R. W., Kolbjørn B., *Reading linear texts on paper versus computer screen: Effects on reading comprehension*: International Journal of Educational Research, 2013 [cit. 2014-05-10] http://www.kau.se/sites/default/files/Dokument/event/2012/12/mangen_a_2013_reading_linear_texts_on_paper_ve_14552.pdf.

Marino M., *Critical Code Studies*, 2006 [cit. 2014-10-10] <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology>.

Montfort N., Baudoin P., Bell J., Bogost I., Douglass J., Marino M., Mateas M., Reas C., Sample M., Vawter N., „10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)); : GOTO 10“, Cambridge, MIT PRESS, 2013 (bez paginácie).

Montfort N., *Nowe maszyny powieściowe: Nanowatt i Zegar światowy: ha!art!* 2014, issn 1641-7453, č. 46, s.7-15.

Morris A., *New Media Poetics: As We May Think/How to Write*, In: *New media poetics. Contexts, technotexts, and Theories*, (ed.) Adalaide Morris, Thomas Swiss, MIT Press, London, s. 8.

Nycz R., *Literatura nowoczesna: cztery dyskursy (tezy): Teksty Drugie*, 2002, 4 (78), S.35-46.

O'Callaghan T., *Goodbye, paper: What we miss when we read on screeen*: New Scientist 2014 október, [cit. 2014-10-30]

<http://www.newscientist.com/article/mg22429930.500-goodbye-paper-what-we-miss-when-we-read-on-screen.html>.

Ong W., *Technologizace slova. Mluvená a psaná řeč*, Praha, Karolinum, prekl. Petr Fantys, 2006.

Ong W., *Interfaces of the Word*, Ithaca: Cornell UP, 1977.

Ramsay S., *Reading machines: Toward an Algorithmic Criticism* (Topics in the Digital Humanities) University of Illinois Press, 2011 .

Rybson P., *Książki i Strony. Polska książka awangardowa i artystyczna w XX wieku*, Kraków, Wydawnictwo Karakter, 2000.

Silverman J., *Is Computer Coding an Art? Coders are „makers”.But what exactly are they making? :* New republic, september 2014 [cit. 2014-10-10]

<http://www.newrepublic.com/article/119215/geek-sublime-vikram-chandra-review-coding-art>.

Scheliga K., *Interview with David M. Berry at re:publica* 2013:

Stunlaw. *A critical review of politics, arts and technology*, 2014 [cit. 2014-10-10]

<http://stunlaw.blogspot.sk/2014/10/interview-with-david-m-berry-at.html>.

Schmidt S., *Konstruktywizm jako teoria mediów*, IN: ed. E. Kuźma, A. Skrendo, J. Madejski, *Konstruktywizm w badaniach literackich*, Kraków, UNIVERSITAS, 2006.

Schmandt-Besserat D., *Wen Writing Met Art: From Symbol to Story*, Texas, University of Texas Press, 2007.

Sýkora P., *Od biologického kybertextu ku genetickej poézii*, „World Literature Studies”, 3-5 (22) 2013, http://www.wls.sav.sk/wp-content/uploads/WLS_3_13/WLS3_13_S%C3%BDkora.pdf.

Šoka M., *Nástroje, ktoré tvarovali softvér komunity otvoreného zdrojového kódu, Manažment projektov softvérových a informačných systémov*, 2011, [cit. 2014-10-30], s. 1-6 http://www2.fiit.stuba.sk/~bielik/courses/msi-slov/kniha/2012/Resources/Essays/Essay_86.pdf.

Toth J., *Kontextová analýza textu*, 2013 [cit. 2014-10-30],
<http://www.fei.stuba.sk/docs/2013/autoreferaty/Toth.pdf>, s.5.

Tribe M, Jana R Grosenick U., *New Media Art*, London, Taschen, 2009, s. 54
(Glasbead – Hesse:Klima).

Van Dijk A.G.M. J., *The Network Society: Social Aspects of New Media*, SAGE, London
2006.

Whit K., *Book as network/networked book*, 2011 [cit. 2014-05-30]
http://www.futureofthebook.org/blog/archives/2005/01/networked_bookbook_as_network.html. <http://www.futureofthebook.org/>.

Ward M., *The poetics of Coding*: SMASHING magazine, 2010 [cit. 2014-05-30]
<http://www.smashingmagazine.com/2010/05/05/the-poetics-of-coding>.

**1 K proměněm technologie psaní v první polovině 20. století
/ On the transformations of writing technology in the first
half of the 20th century**

Kateřina Piorecká

Ústav pro českou literaturu AV ČR

Keywords:

writing technologies, remediation, typewriter, Czech literature, autograph,
Karel Matěj Čapek Chod, Vítězslav Nezval

Abstract:

The formation of a literary work is influenced not only by components based on intellectual operations, but by the technology of writing itself. The technologies of writing literary texts enter into the literary process most significantly in the moments when new technologies emerge; that is, in periods when they come into direct competition, or during confrontation of old and new technological methods of literary creation: writing by hand and writing by typewriter. These two basic technological methods came into meaningful contact during the last quarter of the 19th century and continued during the following century. When analyzing the creative writing process, which includes various methods of manual and machine processing of text, we accentuate the remedial principle designed by Jay David Bolter in the book *Writing Space*, where he defined remediation as a process of cultural competition between technologies. The process of remediation of writing technologies lasted quite a long time. Although typewriters were used in administration by the late 19th century, competition between typewriting and manual writing to a certain extent (in the case of certain authors) continues to this day. The typewriter started to become the dominant technological tool in the process of writing in the course of the 1920s and 30s.

2 Myslieť materiálne, hrať literárne / To think materially, to play literarily

Joanna Ciesielska

Katedra slovanských filológií, Filozofická fakulta UK

Keywords:

hypertext, cybertext, remediation, technotext, liberature

Abstract:

The text focuses on the process of defining electronic literature as a transition from hypertext through cybertext to technotext (K. N. Hayles). Technotext, as a concept designed not only for electronic literature, but for all the works in which technology correlates with the semantic layer of literary expression, highlights the importance of the materiality of literature and the psychosomatics of the reading process. The reader's physical interaction with the work is extremely important when it regards works designed for a tactile device that are not only read, but also played (Strange Rain by Eric Loyer). Technotext is compared with a similar concept of liberature introduced by the Polish theoretician Zenon Fajfer.

3 Multisekvenčná literatúra na papieri a interfejs / Multisequential literature on paper and interface

Zuzana Husárová

Katedra anglického jazyka a literatúry, Pedagogická
fakulta Univerzity Komenského

Keywords:

hypertext, cybertext, link, electronic literature, ergodic literature, Espen Aarseth, Lance Olsen, Jason Shiga, Milorad Pavić

Abstract:

Even though the main discourse of electronic literature has been connected with the rise of the literary hypertext on the Internet, many theoreticians in this field have been successful in finding the literary precursors of hypertext even in the forms of print literature. These works that resemble the hypertextual form – in their fragmentary character, in the use of links, multisequential structure and other characteristics, thanks to which one can speak of the reader's experience as „nontrivial reading“ – have been described as „proto-hypertexts“, or, in the terminology of Espen Aarseth, as „ergodic works“. This study looks at the connection between ergodic print texts and electronic literature by focusing on the use of internal references as well as on the different reading strategies in the chosen printed novels, mainly in *The Hopscotch* and *The Dictionary of the Khazars*. The main focus is on the formal comparative analysis of the different versions of the works, in the case of *10:01* on the book and electronic piece, in the case of the comix *Meanwhile* on the book, electronic piece and mobile application. By analyzing different versions of the same piece, we want to study the presence of different reading strategies and reading mechanisms, based on the use of a particular medium.

4 Recepce internetu v českých literárních časopisech / Reception of internet in Czech literary journals

Karel Piorecký

Ústav pro českou literaturu AV ČR

Keywords:

Czech literature, internet, literary culture, reception,
democratization of discourse

Abstract:

Analyzing the reception of the internet in Czech literary periodicals, the present study models the horizon of expectation, which was connected with literature on the Czech internet from the second half of the 1990s to the close of the "zero years" of the 21st century. The results of the analysis show that, in the context of Czech literary culture, the internet was perceived especially as a means to democratize literary discourse. The strongest expectations have originated in the sphere of writers who had been handicapped in traditional literary media by their political past and in the sphere of beginning, amateur, or unsuccessful authors. In contrast, the disappointed reactions have appeared in the loud proclamations of the few authors intending to use the internet for literary experiments, because the plans were not affirmed in a convincing artistic realization in individual works. Thus, by reception, or, especially, self-presentation texts, the image was built up that it is the amateur literary servers that are the key vehicle of literary communication on the Czech internet.

5 Od setěraty k elektronické literatuře: Rulinet mezi samizdatem a experimentem / From seteratura to electronic literature: Rulinet between samizdat and experiment

Jana Kostincová

Katedra slavistiky, Pedagogická fakulta Univerzity
Hradec Králové

Keywords:

Russian literature, Internet literature, electronic literature, samizdat, videopoetry

Abstract:

The article presents the development of Russian literature on the Internet since the 1990s. Explaining the usage of terms seteratura (Internet literature) and electronic literature in Russian context, the author intends to illustrate the evolution of Internet/electronic literature in Russia. Considering the tradition of Russian literature-centrism, the author presents the changing approach to seteratura and suggests three stages in its development: the 1990s – the pioneer era characterized with the creation of virtual libraries of digitalized literature as well as its hypertextual experiment, the 2000s – the years of skepticism, which brought up doubts about the aesthetic value of e-literature, and finally, the years since 2005 – the era of new aesthetic explorations as well as the era of a significant terminological shift, the change from seteratura to electronic literature. To illustrate these stages, numerous examples from Russian Internet literature are used – examples of interactive hypertextual projects, examples from the genre of videopoetry, along with theoretical texts which have reflected these projects during the whole period. The author claims that at the beginning of the second decade of the 21st century, three basic forms of Russian Internet literature can be defined. These are: Internet as an archive of digitalized as well as digitally created texts, Internet as a literary salon – the space of open discussion, and finally, Internet as a space where a creative experiment is being carried out.

6 Médiá ako intersféra ľudského života a teórie mediosféry a mediatizácie / Media as an intersphere of human life and theories of mediosphere and mediatization

Andrzej Adamski

Inštitút mediálneho vzdelávania a žurnalistiky,
Univerzita Kardinála Stefana Wyszyńskiego, Varšava

Keywords:

intersphere, mass media, mediatization, mediosphere, logosphere, galenosphere, sonosphere, iconosphere

Abstract:

In the paper, the author tries to describe phenomena that occur in interhuman communication and place them in a certain model. It is not a complex description of the compound ecosystem of interhuman communication, but only a small contribution to the growing scientific reflection on communication in the media. Therefore, the author proposes the term intersphere taken from geometry. The author is convinced that this term quite accurately describes the situation in which media are present in every area of human life. Through language analysis of the term, the author explores its possible references to the theory of mediasphere developed by the Polish theoretician bishop Adam Lepa that includes the division into logosphere, iconosphere, galenosphere and sonosphere. Then the author tries to determine to what extent the understanding of media as the intersphere of human life corresponds with very a popular theory that recently gained more and more supporters – the theory of mediatization of various human life areas. It appears that (despite the lexical similarity of terms mediosphere and intersphere) the understanding of media as the intersphere of human life is definitely closer to the theory of mediatization of various human life areas; it represents its other side and can be its complement.

7 Kód, udalosť, interfejs. Staré umenie vo svetle digitálneho (umenia) / Code, event, interface. Old art in the light of the digital (art)

Mariusz Pisarski

Labolatórium intersemiotických a intermediálnych
výskumov, Varšavská univerzita

Keywords:

code, interface, experience, gothic cathedral, buddhist temple

Abstract:

The article is an attempt to bring under a single perspective works of digital art and classical works of art from different cultures. This unifying perspective emerges on the crossroads of the aesthetics of spatial art, ars memorandi, and the aesthetics of computer enhanced interfaces and virtual reality. Several architectural examples are invoked (gothic cathedrals and buddhist temples built on the plan of mandala) and juxtaposed with digital artworks that demand users' active participation and body movement (M. Fleischmann, J. Andrews). After this an exemplary unifying poetics is presented, in which quintessential categories of digital art like code, interface, or event are used to describe both digital and analogue works of art.

Krištof Anetta

Ústav svetovej literatúry SAV

Keywords:

postdigital, digital revolution, multimodality, interdisciplinarity, sensory experience

Abstract:

This study is a survey of the various concepts that have been associated with the term "postdigital" since its inception at the turn of the millennium. It tracks both the connotations in popular media which determine its meaning in the lexicon of natural language and the analyses, elaborations and manifestos in the artistic and scholarly discourses which develop or examine its explanatory potential. In popular media, "postdigital" indicates a sobering after a metaphoric intoxication with the digital revolution, an image of the digital being as transparent and uninteresting as air, and a return to physical, live experience. Scholarly sources which render the term a relevant attempt to describe a new paradigm by equipping it with a certain degree of depth and complexity include the membrane metaphor of Pepperell and Punt and the shift from Hellenistic to Hebraic consciousness advocated by Alexenberg. In the last part, the study makes a small survey of the particular art forms, techniques and tendencies associated with this term.

9 Interfejsy literatúry (nielen) ako metafora vzájomnosti autora, stroja a čitateľa v priestore písma / Interfaces of literature (not only) as a metaphor of the reciprocity of the author, machine and reader in the space of writing

Bogumiła Suwara

Ústav svetovej literatúry SAV, Bratislava

Keywords:

Interface, conscience, technologizing of the word, code studies, software studies, hypermedial artefact

Abstract:

In the reflection of the literature of the second half of the 20th century, there are various dominant philosophical filiations – at least since the establishment of R. Ingarden's phenomenological method. They include terminological "loans" from other disciplines. Since the recognition of the relevance of interdisciplinary methodology, this role is taken up not only by the terms of natural science, but also by the terms of modern technology. "Loaned" (or adopted) terms in literary theory are used predominantly in their metaphorical meaning. In the new situation of contemporary culture – substantially influenced by the intensity of new media use – "interface" becomes one of the attractive and promising terms, present not only in the process of cooperation between art, science and society (exhibition name in Casino Luxembourg: sk-interfaces), but also in the context of philosophy (perception theory). Interface of literature as a metaphor of the mutual relationship between humans and technology, determined by writing space, is an opportunity to map the new conditions of the "existence" of artistic texts and the new "manifestations" of literature in the field of electronic media. The analogy to the characteristics of interfaces revives in an interesting way the old, and in terms of a researcher's inventory, obsolete notion of the difference between printed and digital literature. Especially in the "borderline" situation, when instead of a literary text, a hypermedial artifact is being "read" (text, graphical/image interface and interfaces of: gesture/body/movement in space, or interface: phonetic, auditory).

Literatúra:

"Elektronická" anketa. Odpověděli E. Hakl, J. E. Frič, V. Kremlička, K. Rudčénková, P. Stančík Odillo Stradický ze Strdic, M. Šanda, B. Trojak, Z. Zapletal, „Host“ 2001, č. 3.

Aarseth E. J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The John Hopkins University Press, 1997.

Aarseth E., *Cybertekst: Perspektywy literatury ergodycznej*. Tł. M. Pisarski, D. Sikora, 2006. http://techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst3.html.

Adamski A., *Mass Media vs. Public and National Safety*, "Ostium" 2012, č. 4.

Adamski A., *Media w analogowym i cyfrowym świecie. Wpływ cyfrowej rewolucji na rekonfigurację komunikacji społecznej*, Warszawa, Elipsa, 2012.

Adamski A., *The Mass Media and National and Public Safety in the Context of Terrorism*, "Disputationes Scientifcae Universitatis Catholicae In Ružomberok" 2012, č. 4.

Alexenberg M., *The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness*, Bristol and Chicago, Intellect Books/University of Chicago Press, 2011.

Andrews I., *Post-digital Aesthetics and the Return to Modernism*. MAP-uts lecture, 2002. <http://www.ian-andrews.org/texts/postdig.html>.

Aneka z jedné kapsy [In:] *Elektronický almanach ADIEU 2000*, 2000. <http://www.v-art.cz/adieu2000/zaklad.htm>.

Atomic Antelope, *Alice for the iPad*, 2010. <https://itunes.apple.com/us/app/alice-for-the-ipad/id354537426?mt=8>.

Back M., *The Reading Senses* [In:] *Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovation in Digital Domains*, Ed. G. Liestøl, A. Morrison, T. Rasmussen, Cambridge, MA: The MIT Press, 2003.

Badea-Păun G., *Carmen Sylva: Uimitoarea regină Elisabeta a României 1843–1916*, Bukurești, Humanitas, 2003 (francouzsky: *Carmen Sylva reine Elisabeth de Roumanie*, Versailles, Via romana, 2011).

Baňková M., *Hraju si*, „Reflex“ 1999, č. 19.

Barták J., *Z dějin polygrafie. Tisk novin a časopisů v průběhu staletí*, Praha, Votobia, 2004.

Barthes R., *Potešenie z textu* [In:] *Rozkoš z textu*, Prel. A. Blahová a M. Minárik, Bratislava, Slovenský spisovateľ, 1994.

Barthes R., *S/Z*, Praha, Garamond, 2007.

Bauer M., Úvahy nad sborníkem Bítov ,98 (*Stančíkova neznalost, anebo Stradičského podvod?*), „Tvar“ 1999, č. 12.

Bauer Z., *Czy potrzebna jest nam nowa teoria literatury?* „Studia Historico litteraria“ III 2003. <http://www.studiahistlit.edu.pl/Numery%20archiwalne/Folia-15%20III.pdf>.

Bazarnik K., Fajfer, Z., *Oka-leczenie*, Kraków, Ha!art, 2000.

Benedikt XVI., *Sociálne siete: dvere pravdy a viery; nové priestory evanjelizácie*. Posolstvo Svätého Otca Benedikta XVI. k 47. svetovému dňu spoločenských komunikačných prostriedkov 2013. <http://www.kbs.sk/obsah/sekcia/h/dokumenty-a-vyhlasenia/p/dokumenty-papezov/c/posolstvo-masmedia-2013>.

Bernstein M., Storyspace 1, 2002. <http://www.markbernstein.org/papers/HT02.pdf>

Berry D. M., *Post-Digital Humanities: Computation and Cultural Critique in the Arts and Humanities*. „Educause Review“ 2014, 49(3). <http://www.educause.edu/ero/article/post-digital-humanities-computation-and-cultural-critique-arts-and-humanities>.

Berry D., *Iteracy: Reading, Writing and Running Code* : Stunlaw. A critical review of politics, arts and technology, 2011. <http://stunlaw.blogspot.com/2011/09/iteracy-reading-writing-and-running.html>

Berry D. M– Dieter M., *Book Sprinting* 2012, BookSprints, <http://www.booksprints.net/2012/09/everything-you-wanted-to-know/>

Block F. W., Heibach Ch., Wenz K. (eds.), *p0es1s., Ästhetik digitaler Poesie / The Aesthetics of Digital Poetry*, Berlin, Hatje Cantz, 2004.

Bolter J. D., Grusin, R., *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press Cambridge, 2000.

Bolter J. D., *Przestrzeń pisma*, Prekl. A. Małecka, M. Tabaczyński, Kraków, Ha!art, 2014.

Bolter J. D., *Writing Space. Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, New York – London, Routledge, Second Edition, 2011.

Bolter J. D.: *Writing Space: The Computer, Hypertext and the Remediation of Print*, 2nd ed. Mahwah, NJ, Lawrence Erlbaum, 2001.

Bolter J.D., *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, Tłum. T. Goban–Klas, Warszawa, PIW, 1990.

Brown J., *In Search of Technological Criticism*, „Writing Technologies“, 2007, vol. 1. http://www.ntu.ac.uk/writing_technologies/back_issues/Vol.%201.1/Brown/index.html.

- Burdick A., Drucker J., Lunenfeld P., Presner T., Schnapp J., *Digital_Humanities*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2012. https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262018470_Open_Access_Edition.pdf.
- Cascone K., *The Aesthetics of Failure: 'Post-digital' Tendencies in Contemporary Computer Music*, „Computer Music Journal“ 2000, 24(4).
- Cayley. J., *Time, Code, Language: New Media Poetics and Programmes Signification*, IN: *New media poetics. Contexts, technotexts, and Theories*, (ed.) Adalaide Morris, Thomas Swiss, MIT Press, London, 2012.
- Cekota P., *Zbytečný internet*, „Tvar“ 1997, č. 6.
- Clark B., *Posthuman Metamorphosis: Narrative and Systems*, New York: Fordham University Press, 2008.
- Clark M., *The Book of Sand: A Hypertext*. <http://bookofsand.net/hypertext/>.
- Clifford A., *The Sweet Old Etcetera*, 2006. http://collection.eliterature.org/2/works/clifford_the_sweet_old_etcetera.html.
- Co to jest liberatura?* 2008. <http://www.liberatura.pl/co-to-jest-liberatura.html>.
- Coover R., *He Thinks The Way We Dream: Review in The New York Times*, November 20, 1988. <http://www.nytimes.com/books/98/12/06/specials/pavich-khazars.html>.
- Cortázar J., *Nebe, peklo, ráj*, prel. Vladimír Medek, Praha, Mladá fronta, 2001.
- Cox G. (text), McLean A. (code), *Speaking Code: Coding as Aesthetic and Political Expression*, The MIT Press, 2013.
- Côme M., *Meanwhile by Jason Shiga*, 2010. <http://www.du9.org/en/chronique/meanwhile1261/>.
- Cramer F., *Combinatory Poetry and Literature in the Internet*, 2000. http://www.dvara.net/hk/combinatory_poetry.pdf.
- Cramer F., *Post-Digital Aesthetics*, „Jeu de Paume“ 2013. <http://lemagazine.jeudepaume.org/2013/05/florian-cramer-post-digital-aesthetics/>.
- Cramer F., *Post-Digital Writing*, „Electronic Book Review“ 2012. Pôvodne prednáška na konferencii „Electronic Literature Organization“, West Virginia University, Morgantown, WV, 22. jún 2012. <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/postal>.
- Cramer F., *Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination*. Rotterdam, Piet Zwart Institute, 2005.
- Čapek K., *O sobě*, „Rozpravy Aventina“, 1925/26, č. 1, s. 1–2.
- Draaisma D., *De metaforenmaschine. Een geschiedenis van het geheugen*,

2003. Pol. prekl. R. Pucek.: *Machina metafor. Historia pamieci*, Aletheia, Warszawa, 2009.
- Driessens O., *The celebritization of society and culture: Understanding the structural dynamics of celebrity culture*, "International Journal of Cultural Studies", 2003, issue 6.
- Drożdż M., *Mediatyzacja życia – media masowe wobec procesów konwergencji* [In:] *com.unikowanie się w zmieniającym się społeczeństwie* red. M. Niezgoda, M. Świątkiewicz-Mośna, A. Wagner, Kraków, Nomos, 2010.
- Drzewiecki P., *Renesans słowa. Wychowanie do logosfery w kulturze audiowizualnej*, Toruń, Wydawnictwo Adam Marszałek, 2010.
- Dvě otázky, Příspěli D. Hodrová, J. Stránský, M. Vajchr, O. Neff, I. O. Štampach, J. Dvořák, Z. Pavelka, „Literární noviny" 2001, č. 39.
- Ecrea temporary working group „mediatization" (strona internetowa)*, [chýbajúci dátum publikácie], <http://mediatization.eu/>
- Elteren van M., *Celebrity Culture, Performative Politics, and the Spectacle of "Democracy" in America*, "The Journal of American Culture" 2013, č. 4.
- Emerson L., *Reading Writing Interfaces. From the Digital to the Bookbound*, University of Minnesota Press Minneapolis, London, 2014.
- Fairclough N., *Discourse and Social Change*, Cambridge, Polity Press 1992.
- Fajfer Z., *Literatura. Aneks do słownika terminów literackich*, „Dekada Literacka" 1999, č. 5–6.
- Firth N., Rhyme and reason: Writing poems in computer code [In:] „New Scientist" 2014 November. <http://www.newscientist.com/article/mg22430000.500-rhyme-and-reason-writing-poems-in-computer-code.htm>
- Fleischmann M., Strauss W., *Aesthetics of Knowledge Space*, Isea (14th International Symposium on Electronic Art), 2008. https://www.academia.edu/624844/Aesthetics_of_Knowledge_Space.
- Fleischmann M., Strauss W., *Performowanie danych*, katalog wystawy v Centre súčasnej kultúry „Łaźnia", Warszawa, 2011, [prekladateľ neznámy].
- Flores L., *Typing the Dancing Signifier: Jim Andrews' (Vis) Poetics*, dizertačná práca pod vedením prof. M. Kirschenbauma, Maryland, Univerzita v Marylande, 2010.
- František, *Komunikácia v službe autentickej kultúry stretnutia. Posolstvo Svätého Otca Františka k 48. svetovému dňu spoločenských komunikačných prostriedkov* 2014. <http://www.kbs.sk/obsah/sekcia/h/dokumenty-a-vyhlasenia/p/dokumenty-papezov/c/posolstvo-k-svetovemu-dnu-masmedii-2014>.

- Freidenberg O., *Obraz i pojęcie*, pol. prekl. B. Zyłko, Gdańsk, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 2007.
- Friesen N., Hug T., *The Mediatic Turn: Exploring Concepts for Media Pedagogy* [In:] *Mediatization: Concept, Changes, Consequences* ed. Lundby K., New York, Lang, 2009.
- Gabrial B., *History of Writing Technologies* [In:] *Handbook of research on writing. History, society, school, individual, text*, Ch. Bazerman (ed.), New York, University of California, Santa Barbara, Taylor & Francis Group, LLC, 2008, s. 23–33.
- Gáfrik R., *Od významu k emóciám. Úvaha o prínose sanskritskej literárnej teórie do diskurzu západnej literárnej vedy*, Trnava, Typi Universitatis Tyrnaviensis, 2012, s.36
- Galloway A., *The Interface Effect*, Cambridge, Cambridge University Press, 2012.
- Gazda G., *Słownik europejskich kierunków i grup literackich XX wieku*, Warszawa, PWN, 2000.
- Gitelman L., *Scripts, Grooves, and Writing Machines* (1999) Stanford Uni. Press
- Glanc T., *Souostroví Rusko. Ikony postsovětské kultury*, Praha, Revolver Revue.
- Glazier L. P., *Code As Language*, [In:] „Leonardo”, 2006 vol. 14/05, http://leo-almanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n05-06/lglazier.asp
- Goban-Klas T., *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Kraków, PWN, 2002.
- Goban-Klas T., *Media i terroryści. Czy zastraszą nas na śmierć?* Kraków, Wydawnictwo UJ, 2009.
- Goodrik S., *Man and machine* [In:] „The Lancet Neurology” 2014 November Volume 13, Issue 11, Page 1080. [http://www.thelancet.com/journals/lanneur/article/PIIS1474-4422\(14\)70247-9/fulltext](http://www.thelancet.com/journals/lanneur/article/PIIS1474-4422(14)70247-9/fulltext)
- Goody A., *Technology, literature and culture*, Cambridge-Malden, Polity Press, 2011.
- Grzenia J., *Komunikacja językowa w Internecie*, wydawnictwo Naukowe PAN, Warszawa, 2008
- Hájek J., *Nakažení?*, „Tvar” 2008, č. 21.
- Hájek J., *Pohoda navenek, velký zmatek uvnitř*, Připravil L. Kasal, „Tvar” 2007, č. 11.
- Hájek J., *Region bez krajiny. Poezie (z) jednoho serveru*, „Host” 2007, č. 10.
- Hansen M. B. N., *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*, New York, Taylor & Francis, 2006.
- Havel I. M., *Jitro kyberkultury*, „Host” 2000, č. 6.

Hayles K., *Electronic Literature: What is it?* 2007. <http://eliterature.org/pad/elp.html>.

Hayles N. K., *WritingMachines*, Cambridge, The MIT Press, 2000.

Hjarvard S., *From Bricks to Bytes: The Mediatization of a Global Toy Industry*, In: *European Culture and the Media*, ed. I. Bondebjerg, P. Golding, Bristol, Intellect Books 2004.

Hjarvard S., Petersen L.N., *Mediatization and Cultural Change*, "MedieKultur" 2013, č. 54.

Hjarvard S., *The mediatization of religion: Theorising religion, media and social change*, "Culture and Religion: An Interdisciplinary Journal" 2011, issue 2.

Hjarvard S., *The Mediatization of Culture and Society*, London, Routledge, 2013.

Hjarvard S., *The mediatization of religion. A theory of the media as agents of religious change*, "Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook" 2008, issue 1.

Hjarvard S., *The Mediatization of Society. A Theory of the Media as Agents of Social and Cultural Change*, "Nordicom Review" 29 (2008) 2.

Hoffman D., *The interface theory of perception*, 2009. <http://www.newdualism.org/papers/D.Hoffman/Hoffman-interface.pdf>

Holub M., [S podstatným potěšením konstatuji ...], „Tvar“ 1997, č. 6.

Holub N., *Liternet*, „Tvar“ 1997, č. 4.

Holub N., *The Pure Czech Cottage in the Global Village aneb česká chýše ve světové vesnici*, „Tvar“ 1998, č. 19.

Horner Z., Horný L., Pleska G., *Publikovat od středy do pátku*. Připravili B. Správcová, L. Kasal, „Tvar“ 2006, č. 11.

Horner Z., *Lyryk. Kolektivní vina*, „Tvar“ 2009, č. 1.

Horner Z., *Písmák*, „Literární noviny“ 2000, č. 20.

<http://mesto.avu.cz/tisk/rozhovorreflex.html>.

<http://www.dichtung-digital.de/2002/07-31-Simanowski.htm> .

http://www.vutbr.cz/www_base/zav_prace_soubor_verejne.php?file_id=49252.

Hugo V., *Chrám Matky Božej v Paříži*, Bratislava, Petit Press, 2005.

Hunt P., *Futures for Children's Literature: Evolution or radical break?* [In:] "Cambridge Journal of Education" 2000.

Husárová Z., *Literature on Tablets: Poetics of Touch* [In:] "Studies in Foreign Language Education" 2013, No.1, Nümbrecht, Germany: Kirsch-Verlag.

Husárová Z., Montfort N., *Shuffle Literature and the Hand of Fate* [In:] "Electronic

- Book Review", 2012, August. <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/shuffled>.
- Husárová Z., *O materialite elektronickej literatúry*, (ed.) B. Suwara, Z. Husárová: *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*, SAV a Ústav svetovej literatúry SAV, Bratislava, 2012.
- Chandra W., *Geek Sublime: The Beauty of Code, the Code of Beauty*, Graywolf Press, Minneapolis, 2014
- Chun W., *On Software, or the Persistence of Visual Knowledge*, Providence, Brown University, 2004. <http://www.brown.edu/Departments/MCM/people/chun/papers/software.pdf>.
- Illicki R., *Bóg cyborgów Technika i transcendencja*, Poznań, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, 2011.
- Intersfera* [In:] Wikipedia.it. <http://it.wikipedia.org/wiki/Intersfera>.
- Intersphere* [In:] Merriam Webster. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/intersphere>.
- Jafa *Poezie v síti*, „Totem” 2009. <http://www.totem.cz/enda1.php?a=308227>.
- Jansson A., *The Mediatization of Consumption. Towards an analytical framework of image culture*, „Journal of Consumer Culture” 2002, no. 1, s. 5–31.
- Jauss H. R., *Dějiny literatury jako výzva literární vědě* [In:] Čtenář jako výzva, M. Sedmidubský, M. Červenka, I. Vízdalová (eds.), Brno, Host, 2001.
- Jenkins S., *In This Post-digital Age, We Still Thrill to the Power of Live*, „Guardian” 2014. <http://www.theguardian.com/commentisfree/2014/jun/20/post-digital-thrill-power-of-live-antidote-glastonbury>.
- Johnson B. S., *The Unfortunates*, London, Panther, 1969.
- Jůzl J., *Město jako internetový román*, „Labyrint revue” 1999. č. 5/6.
- Jůzl J., *Poesie na českém internetu*, „Obratník” 1999, č. 3.
- Kaipainen, M., Ravaja, N., Tikka, P., Vuori, R., Pugliese, R. et al. *Enactive Systems and Enactive Media: Embodied human - machine coupling beyond interfaces* : LEONARDO, 2011 44(5). https://www.academia.edu/2600938/Enactive_Systems_and_Enactive_Media_Embodied_Human-Machine_Coupling_beyond_Interfaces
- Kaku. M., *The Future of the Mind: The Scientific Quest to Understand, Enhance, and Empower the Mind*,
- Karpowicz A., *Kolaż. Awangardowy gest kreacji*. Themerson, Buczkowski, Białoszewski. Warszawa, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, 2007.

- Kerr C., *The Multiple Perspectives of Jekyll & Hyde*, 2004. <http://www.calumkerr.co.uk/jekyll/>.
- Kittler F. A., *Aufschreibesysteme 1800–1900*, München, Wilhelm Fink Verlag, 2003.
- Kittler F. A., *Gramofon, film, psací stroj* [In:] „Teorie vědy” 2002, 11 (24), č. 2.
- Kittler F. A., *Gramophone, Film, Typewriter*, Translated by G. Winthrop-Young and M. Wutz, Stanford California, Stanford university press, 1999.
- Kliver M., (1997a), *Literatura v Internetu*, „Dokořán” 1997, č. 3.
- Kliver M., (1997b), *Internet - nové médium literatury*, Praha, MAU, 1997.
- Kliver M., *Nové médium a literatura*, „Obrys-Kmen” 1996, č. 11.
- Kluszczyński R., *Żyjąc pomiędzy realnością a wirtualnością. Uwagi na temat twórczości Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa*, katalog wystawy v Centre súčasnej kultúry „Łaźnia”, Warszawa 2011.
- Konyves T., *Videopoetry: A Manifesto*, “Critical Inquiry” 2012. <http://critinq.wordpress.com/2012/10/13/videopoetry-a-manifesto-by-tom-konyves/>
- Koskimaa R., *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond*, 2000. <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>.
- Koskimaa R., *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond*, 2000. <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>.
- Král J. T., *Na prahu revoluce aneb Poučme se ze zkušenosti katolíků*, „Psí víno” 2009, č. 48.
- Král P., *Česká poesie a svět po katastrofě* [In:] *Bítov ,98: Poezie: Svět a domov. Kdo je autor poezie?*, M. Pluháček (ed.), Brno, Petrov, 1999.
- Kraskowska E., *Twórczość Stefana Themersona – dwujęzyczność a literatura*, Wrocław, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, 1989.
- Křištofová V., *Na internetu se rychle žije i umírá. Rozmlouval Štefan Švec*, „Právo” 2005, č. 187, příl. „Salon”, č. 430.
- Krotz F., *Mediatization: A Concept With Which to Grasp media and Societal Change* [In:] *Mediatization: Concept, Changes, Consequences* ed. Lundby K., New York, Lang, 2009.
- Krystal. D., *Language and the Internet*, Cambridge University Press, London, 2006.
- Kubiński P., *Graficzny interfejs użytkownika – nowe zjawisko semiotyczne. Interfejs jako nośnik znaczeń w grach wideo* [In:] *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, pod red. E. Szczęsnej, Kraków, Universitas, plánované vydanie 2015.

- Landow G.P., *Hypertext 3.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore: The John Hopkins University Press, 2006.
- Laskowska M., *Infotainment – analiza aksjologiczno-etyczna zjawiska* [In:] *Media – czwarta władza?* red. M. Gołda-Sobczak, W. Machura, J. Sobczak, t. 2, Poznań-Opole, Wydawnictwo Naukowe Scriptorium, 2011.
- Laskowska M., *Teologiczne podstawy wychowania do galenosfery*, "Paedagogia Christiana" 2(2009).
- Lebeda V., *Z poslední galerie* [In:] „Švanda dudák” 1892, č. 12, s. 258–260.
- Přetištěno, I. Herrmann, *Z poslední galerie 2. Sebrané spisy I. Herrmanna* 49, ed. A. Wenig, Praha, Topičova edice, 1939.
- Łęcicki G., *Edukacja medialna jako istotna cecha nowoczesnego społeczeństwa*, „Kultura-Media-Teologia” 2010, č. 3.
- Łęcicki G., *Edukacja medialna w służbie katechezy*, „Kultura-Media-Teologia” 2011, č.4.
- Łęcicki G., *Integrative and Disintegrative Media Functions in the Information Society*, „Journalism Research” 2011 vol. 4.
- Lepa A., *Etyka galenosfery*, „Annales. Etyka w życiu gospodarczym” 2011, nr 1.
- Lepa A., *Mediosfera człowieka*, „Łódzkie Studia Teologiczne” 2010. http://archidiecezja.lodz.pl/1st/wordpress/?p=336#_ftn2.
- Lepa A., *Mity i obrazy*, Łódź, Archidiecezjalne Wydawnictwo Łódzkie, 1999.
- Lepa A., *Pedagogika mass mediów*, Łódź, Archidiecezjalne Wydawnictwo Łódzkie, 1998.
- Lewis T., *Branding, celebrityization and the lifestyle expert*, "Cultural Studies" 2010, issue 4.
- Liberatura. *Wywiad z Zenonem Fajferem, który liberackie idee przekuwa w czyn*, 2005. <http://www.puzdro.pl/1/16-wywiad-fajfer.htm>.
- Lövheim M., Lundby K., *Mediated religion across time and space. a case study of Norwegian newspapers*, „Nordic Journal of Religion and Society” 2013, 26 (1).
- Loyer E., *Strange Rain* 2010. <http://operto.com/2010/11/strange-rain-for-ipad-iphone-ipod-touch/>.
- Lundmark T., *Quirky qwerty: The story of the keyboard @ your fingertips*, Sydney, University of New South Wales Press, 2002.
- Mancini F., Carreras C., *Techno-society at the service of memory institutions: Web 2.0 in museums*, "Catalan Journal of Communication & Cultural Studies" 2010, nr 1.
- Mangen A., Bente R. W., Kolbjørn B., *Reading linear texts on paper versus computer screen: Effects on reading comprehension*: International Journal of

Educational Research, 2013. http://www.kau.se/sites/default/files/Dokument/event/2012/12/mangen_a_2013_reading_linear_texts_on_paper_ve_14552.pdf

Marchesi I., *In Memory of Simonides: Poetry and Mnemotechnics chez Nasidienus*, „Transactions of American Philological Association” 2005, vol. 135, no. 2.

Marino M., *Critical Code Studies*, 2006. <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology>.

Marino M., *Reading exquisite code: Critical Code Studies of literature*, (ed). K. Hayls *Comparative Textual Media: Transforming the Humanities in the Post-print Era*, London- Mineapolis Minnesota Press 2013.

Martin S. P., *Already Too Many Stories in the World*, 2006. <http://www.electronicbookreview.com/thread/endconstruction/cinematic>.

Matussek P., *The Renaissance of the Theater of Memory*, 2001. http://www.peter-matussek.de/Pub/A_38.html.

McCloud S., *Reinventing Comics*, New York, William Morrow Paperbacks, 2000.

McHale B., *Poetry as Prothesis*, „Poetics Today” 2000, vol. 21, no 1.

McLuhan M., *Jak rozumět médiím: Extenze člověka*, Přel. M. Calda, Praha, Odeon, 1991.

Mickiewicz A., *Akermanské stepi* [In:] *Spisy Adama Mickiewicze*. Svazek první. Prekl. V. Holan, Praha, Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 1953.

Mickiewicz A., *Sonety krymskie*. <http://wolnelektury.pl/katalog/lektura/sonety-krymskie/>.

Mikuláš P., *Global Patterns for National Stars? Celebreality in Slovakia*, „Kultura-Media-Teologia” 2012, č. 10.

Minařík P., *Konec literatury v on-line přenosu?*, „Host” 2001, č. 3.

Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze. Raport Centrum Badań nad Kulturą Popularną Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej. Red. Filiciak, M., Danielewicz, M., Halawa M., Mazuek P., Nowotny A., Warszawa 2010. <http://bi.gazeta.pl/im/9/7651/m7651709.pdf>.

Modzelewska A., *Sportowiec jako celebryta na tle kultury tabloidów* [In:] *Sport w mediach*, red. M. Jarosz, P. Drzewiecki, P. Płatek, Warszawa, Elipsa, 2013.

Molęda-Zdziech M., *Czas celebrytów. Mediatyzacja życia publicznego*, Warszawa, Difin, 2013.

Montfort N., Patsy Baudoin, John Bell, Ian Bogost, Jeremy Douglass, Mark C.

Marino, Michael Mateas, Casey Reas, Mark Sample, Noah Vawter., „10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)); : GOTO 10“, MIT PRESS, 2013.

Montfort N., Strickland S., *Sea and Spar Between*, 2010. <http://blogs.saic.edu/dearnavigator/winter2010/nick-montfort-stephanie-strickland-sea-and-spar-between/>.

Montfort.N., Nowe maszyny powieściowe: Nanowatt i Zegar światowy, ha!art! 2014, issn 1641-7453, č. 46.

Morris A., Swiss T., *New media poetics. Contexts, technotexts, and Theories* MIT Press, London, 2012,

Morris D., *Frankenstein*, inkle, 2012. <https://itunes.apple.com/app/frankenstein-for-ipad-iphone/id516047066>.

Morris. A., *New Media Poetics: As We May Think/How to Write*, In: *New media poetics. Contexts, technotexts, and Theories*, (ed.) Adalaide Morris, Thomas Swiss, MIT Press, London,

Murdock G., Golding P., *Cyfrowe możliwości a realia rynku: sprzeczności konwergencji* [In:] Murdock G., *Media, kultura i ekonomia. Krytyczne pytania. Antologia tekstów*, tłum. M. Łuczak, Wrocław, Dolnośląska Szkoła Wyższa, 2010.

Napierski J., *Mediatyzacja polityki. Konieczność, zagrożenie czy alternatywa?*, „Refleksje” 2010, č. 2.

Negroponte N., *Beyond Digital*, „Wired” 1998, 6(12). <http://archive.wired.com/wired/archive/6.12/negroponte.html>.

Nezval V., *Most*, Praha, Fr. Borový, 1937.

Nezval V., *O Edisonovi* [In:] Týž, *Manifesty, eseje a kritické projevy z poetismu*, Praha, Československý spisovatel, 1967.

Niemelä K., *Religion in the Nordic media: introduction*, „Nordic Journal of Religion and Society” 2013, 26 (1).

Nycz R., *Literatura nowoczesna: cztery dyskursy (tezy): Teksty Drugie*, 2002, 4 (78), S.35-46,

Nydahl O., *Mandale – pola mocy buddów*, Prekl. G. Kuśnierz, „Diamantowa Droga” 2009, nr 45. http://www.diamantowadroga.pl/dd45/mandale_pola_mocy_buddow.

O’Callaghan. T., *Goodbye, paper: What we miss when we read on scereen*: New Scientist 2014 október. <http://www.newscientist.com/article/mg22429930.500-goodbye-paper-what-we-miss-when-we-read-on-screen.html>

Olsen L., *10:01*, Baltimore, Chiasmus Press, 2005.

- Olsen L., *Architecture of Possibility: Reading Milorad Pavić Reading*, 2000. <http://www.lanceolsen.com/pavic.html>.
- Olsen L., Guthrie T., 10:01, 2005. http://collection.eliterature.org/1/works/olsen_guthrie__10_01.html.
- Ong W. J., *Technologizace slova. Mluvená a psaná řeč*, Přel. Petr Fantys, Praha, Karolinum, 2006.
- Ong W., *Interfaces of the Word*, Ithaca: Cornell UP, 1977
- Oniszczyk Z., *Mediatyzacja polityki i polityzacja mediów. Dwa wymiary wzajemnych relacji*, „Studia Medioznawcze” 2011, č. 4(47).
- Ostrowski A., *Telewizyjna transmisja sportowa, czyli śladami „Wielkiego Brata”*. *Wojeryzm, ekshibicjonizm, show* [In:] *Oblicza Nowych Mediów*, red. A. Ogonowska, Kraków, WSZiB, 2011, s. 197–205.
- Pająk A., *Czy hiperfikcje to fikcja? O polskiej powieści hipertekstowej*, 2007 <http://www.techsty.art.pl/magazyn3/artykuly/pajak03.html>.
- Pančenko A., *Metamorfózy ruské kultury*, Červený Kostelec, Pavel Mervart, 2012.
- Pašteková S., *Hypertextová literatúra v ruskom kultúrnom prostredí*, „Slovak Review of World Literature Research”, 2008, č. 2.
- Pavić M., *Chazarský slovník*. Prel. J. Samcová, Bratislava, Slovart, 2003.
- Pavić, M., *Landscape Painted with Tea*. Trans. Ch. Pribičević-Zorić, New York: Alfred A. Knopf, 1990.
- Pawlicka U., Pisarski M., Podgórní Ł., *Słownik Gatunków Literatury Cyfrowej*, [neuveđený dátum publikácie] <http://www.ha.art.pl/prezentacje/29-projekty/2130-slownik-gatunkow-literatury-cyfrowej.html>.
- Pepperell R., Punt, M., *The Postdigital Membrane: Imagination, Technology and Desire*, Bristol, Intellect Books, 2000.
- Piorecká K., (2013a), *Mašinová práce. K technologii psaní před rokem 1914*, [In:] *Člověk a stroj v české kultuře 19. století*, T. Petrasová, P. Machalíková a in. (eds.) Praha, Academia.
- Piorecká K., (2013b), *„Konečně jsem mohl »psát«, jako jsem hrával na klavír...”* K technologii psaní za časů avantgardy [In:] „Tvar” 2013, č. 3.
- Piorecká K., *Od násadky k psacímu stroji* [In:] „Literární noviny” 2012, č. 13.
- Piorecký K., *Kde začíná současnost? O současné české poezii*, „Tvar” 2008, č. 20.
- Piorecký K., *Udržet vědomí rozdílů*, „Tvar” 2009, č. 2.
- Pisarski M., Bylak M., *Bałwochwał*, 2013 <http://www.ha.art.pl/schulz/start.html>.
- Pisarski M., *Kybertext je viac než „kyber”* [In:] *V sieti strednej Európy: nielen o*

- elektronické literatury. Ed. B. Suwara, Z. Husárová, Bratislava, Ústav svetovej literatúry, SAP, 2012.
- Pleska G., [Internet, nebo přesněji literární servery...] „Tep - totální e poezie“, s. 2–3. Příloha časopisu „Tvar“ 2005, č. 13.
- Plotkin A., *The part where I tell you about Meanwhile*, 2011 <http://gameshelf.jmac.org/2011/10/the-part-where-i-tell-you-about-meanwhile/>.
- Podhajský F. A. (ed.), *Julek Fučík – věčně živý!*, Brno, Host, 2010.
- Przybyszewska Agnieszka., *Książkowe interfejsy. Liberatura – przekaz graficzny w postmedialnym świecie konwergencji?* [In:] *Liberatura, e-literatura i... Remiksy, remediacje, redefinicje*, red. M. Górská-Olesińska, Opole, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, 2012.
- Putna M. C., *Kázání k umírajícím*, „Literární noviny“ 1996, č. 47.
- Queneau R., *Cent mille milliards de poems*, Paris, Gallimard, 1961.
- Ramsay S., *Reading machines: Toward an Algorithmic Criticism* (Topics in the Digital Humanities) University of Illinois Press, 2011.
- Renotière G., *Autorská kniha – střet tradice a experimentu* (disertační práce), Brno, Fakulta výtvarných umění VUT, 2009.
- Rybson P., *Książki i Strony. Polska książka awangardowa i artystyczna w XX wieku*, Kraków, Wydawnictwo Karakter, 2000,
- Rypson P., *Obraz słowa. Historia poezji wizualnej*, Warszawa, A. R., 1989.
- Saporta M., *Composition No 1*, Paris, Editions du Seuil, 1962.
- Saporta M., *Composition No 1*, Visual Editions, 2011 <http://www.visual-editions.com/our-books/composition-no-1>.
- Seweryniak H., Sitkowska K., *Współczesne konteksty kultury medialnej*, Warszawa 2012, [rukopis vo vlastnictve autora]
- Shapley G., *After the artefact: Post-digital photography in our post-media era*, „Journal of Visual Art Practice“ 2011, 10(1), 5-20, http://bono.planet.ee/variaator/gj/dok/shapley%202011_post-digital.pdf.
- Shiga J., *Meanwhile*, 2001 <http://www.shigabooks.com/interactive/meanwhile/01.html>.
- Shiga J., *Meanwhile*, New York, Harry N. Abrams, 2010.
- Shiga J., Plotkin A., *Meanwhile*, 2012 <https://itunes.apple.com/us/app/meanwhile-for-ios/id458451517>.
- Shillingsburg P., *Resisting Texts. Authority and Submission in Constructions of Meaning*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 1998.

Schäfer J., *Literary Machines Made in Germany: German Proto-Cybertexts from the Baroque Era to the Present* [In:] *Cybertext Database* Ed. M. Eskelinen, R. Koskimaa, Jyväskylä, University of Jyväskylä, 2006 <http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/77.pdf>.

Scheliga, K., *Interview with David M. Berry* at re:publica 2013, <http://stunlaw.blogspot.sk/2014/10/interview-with-david-m-berry-at.html>.

Schmandt-Besserat D., *Wen Writing Met Art: From Symbol to Story*, Texas, University of Texas Press, 2007

Schmidt S., *Konstruktywizm jako teoria mediów*, IN: ed. E. Kuźma, A. Skrendo, J. Madejski, *Konstruktywizm w badaniach literackich*, Kraków, UNIVERSITAS, 2006.

Silverman J., *Is Computer Coding an Art? Coders are „makers”. But what exactly are they making?* : New republic, september 2014 <http://www.newrepublic.com/article/119215/geek-sublime-vikram-chandra-review-coding-art>

Simanowski R., *Hypertext. Merkmale, Forschung, Poetik*, 2002

Stradický ze Strdic, P. Odillo (1999 a), *Kašpaři a umělci šli vždycky spolu*, Připravili B. Správcová, L. Kasal, „Tvar” 1999, č. 16.

Stradický ze Strdic, P. Odillo (1999 b), *Zavináč v Síti aneb Konec metafor*, „Právo” 1999, č. 210 (9. 9.), příl. „Salon”, č. 133.

Stradický ze Strdic, P. Odillo (1999c), *Přednáška s mnoha názvy* [In:] *Bitov ,98: Poezie: Svět a domov. Kdo je autor poezie?*, M. Pluháček (ed.), Brno, Petrov, 1999.

Stradický ze Strdic, P. Odillo, *NETmrtelnost, NETonečnost*, 2001. <http://www.ardor.info/net.html>

Strehovec J., *Digitálny literárny text v ríši nových médií: Text ako jazda* [In:] *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Ed. B. Suwara, Z. Husárová, Bratislava, Ústav svetovej literatúry SAV a SAP, 2012.

Strzelecki S., *Efekty interfejsu hipertekstów literackich. Perspektywy badawcze* [In:] *Tekst (w) sieci. Literatura, społeczeństwo, komunikacja*, Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, red. A. Gumkowska, 2009.

Stunlaw. A critical review of politics, arts and technology, 2014. <http://stunlaw.blogspot.sk/2014/10/interview-with-david-m-berry-at.html>

Suwara B., *Globalizácie/antiglobalizácie a preklad (aj kybertextov)* [In:] *Preklad a kultúra 2*. Ed. E. Gromová, D. Múglová, Nitra, Univerzita Konštantína Filozofa, 2007.

Suwara B., *Na ceste k hypermediálnemu artefaktu*, „Kultura-Media-Teologia” 2012, č. 9.

Svoboda J., *Přítel Vítězslav Nezval*, Praha, Československý spisovatel, 1966.

- Sýkora P., Od biologického kybertextu ku genetickej poézii, „World Literature Studies“, 3-5 (22) 2013, http://www.wls.sav.sk/wp-content/uploads/WLS_3_13/WLS3_13_S%C3%BDkora.pdf
- Szczepanik P., *Digitální narativita aneb Píšíci čtenář*, „Tvar“ 1999, č. 16.
- Szylko-Kwas J., *Kto tu jest gwiazdą? – rola dziennikarza na przykładzie rozmów telewizyjnych* [In:] *Ludzie polskich mediów. Celebryci a redaktorzy*, red. Wolny-Zmorzyński K. i in., Toruń, Wydawnictwo Adam Marszałek, 2010.
- Šoka, M., *Nástroje, ktoré tvarovali softvér komunity otvoreného zdrojového kódu, Manažment projektov softvérových a informačných systémov*, 2011, http://www2.fiit.stuba.sk/~bielik/courses/msi-slov/kniha/2012/Resources/Essays/Essay_86.pdf,
- Teige K., (1924a), *Moderní umění a společnost* [In:] „Pásmo“ 1924, č.1.
- Teige K., (1924b), *Naše základna a naše cesta* [In:] „Pásmo“ 1924, č. 3.
- The Mediatization of Culture: The Challenge of New Media*, [chýba dátum publikácie] <http://mediatization.ku.dk/about/>.
- The New Media Reader*, red. N. Montfort, N. Wardrip-Fruin, Cambridge, The MIT Press, 2002.
- Themerson S., *A Few Letters from the 1950s*, 2009. http://library.indstate.edu/about/units/rbsc/obscure/PDFs/themerson_s_few.pdf.
- Tinworth A., *What Is Post Digital?*, „Next Berlin“ 2012. <http://nextberlin.eu/2012/01/what-is-post-digital/>.
- Toth J., *Kontextová analýza textu*, 2013, <http://www.fei.stuba.sk/docs/2013/autoreferaty/Toth.pdf> ,
- Tribe M, Jana R., Grosenick U., *New Media Art*, London, Taschen, 2009.
- Trojak B., *Internet šetří naše lesy*. Ptal se P. Cekota. „Tvar“ 2000, č. 9, *Uniwersalny słownik języka polskiego*, wersja 2, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, 2008.
- Utterback C., Achituv R., *Text Rain*, 1999. <http://camilleutterback.com/projects/text-rain/>.
- V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Ed. B. Suwara, Z. Husárová. Bratislava, SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012.
- Van Dijk A.G.M. J ., *The Network Society: Social Aspects of New Media*, SAGE, London 2006.
- Välvirronen E., *Popularisers, Interpreters, Advocates, Managers and Critics. Framing Science and Scientists in the Media*, „Nordicom Review“ 2001, issue 2.
- Vejlupek M., *Český elektronický almanachismus*, „Tvar“ 2000, č. 15.

- Vejlupek M., *Literární dění na internetu*. „Dokořán“ 2000, č. 15.
- Vejlupek M., *Zkušenosti a vyhlídky české internetové literatury*, „Host“ 2001, č. 3, s. 56–60.
- vk- [Kučera V.], *Internetová literární samoobsluha. Písmák - amatérské literární umění*, „Weles“ 1999 č. 9.
- Vogt B., *To Infinity and Beyond: The Future of the Church and New Media* [In:] *The Church and New Media. Blogging Converts, Online Activists and Bishops Who Tweet*, ed. B. Vogt, Huntington, Our Sunday Visitor, 2011.
- Vragoun A., *Dodekadence. Dar české literatury světové kultuře třetího tisíciletí*, „Právo“ 2000, č. 300, příl. „Salon“, č. 198.
- Ward M., *The poetics of Coding: SMASHING magazine*, 2010. <http://www.smashingmagazine.com/2010/05/05/the-poetics-of-coding>
- Wardrip-Fruin N., *Five Elements of Digital Literature*. [In:] *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*. Ed. R. Simanowski, J. Schäfer, P. Gendolla, Bielefeld, transcript Verlag, 2010.
- Wardrip-Fruin N., *Playable Media and Textual Instruments* [neuvedený datum publikácie] <http://vectors.usc.edu/thoughtmesh/publish/107.php>.
- Wershler-Henry D., *The Iron Whim. A Fragmented History of Typewriting*, Ithaca – London, Cornell University Press, 2007.
- What Are Cell Phone Novels?* 2008. <http://www.textnovel.com/keitai.php>.
- Whit K., *Book as network/networked book*, 2011. http://www.futureofthebook.org/blog/archives/2005/01/networked_bookbook_as_network.html. <http://www.futureofthebook.org/>
- Wieczorek B., *Wokół religii mediów*, „Kultura-Media-Teologia“ 2012, č. 11, s.18–31.
- Wołodźko-Butkiewicz A., *Od pierestrojki do laboratoriów netliteratury. Przemiany we współczesnej prozie rosyjskiej*, Warszawa, Studia Rossica, 2004.
- Wutz M., *Archaic Mechanics, Anarchic Meaning. Malcolm Lowry and the Technology of Narrative* [In:] *Reading Matters. Narrative in the New Media Ecology*, ed. J. Tabbi, M. Wutz, Ithaca, Cambridge University Press, 1997.
- Yates F. A., *The Art of Memory*, London, Routledge, 1999.
- Zawadzki K., *Sprzedaż praw telewizyjnych jako kluczowe źródło przychodów wielkoformatowych imprez sportowych* In: *Sport w mediach*, red. M. Jarosz, P. Drzewiecki, P. Płatek, Warszawa, Elipsa, 2013.
- Zedník L. [EGIL], *Hlasy uvnitř Totemu. Setkání s redaktory a autory internetového serveru www.totem.cz*, Připravil a uvádí P. Sobek. „Weles“ 2003, č. 18.

- Zedník L. [EGIL], TVAR 20/2008; Karel Piorecký o literárních serverech, 2008. <http://www.pismak.cz/index.php?data=read&id=305740&pg=1&>.
- Zemánek J., *Od ideologie reality k pluralitním modelům. České umění elektronických médií v devadesátých letech* [In:] *Dějiny českého výtvarného umění VI /2. 1958–2000*, R. Švácha, M. Platovská, Praha, Academia, 2007.
- Ω [Tille V.], *Psací stroj* [In:] „Národní listy“ 1901, č. 197, příloha „Hlídka literární“, č. 12, s. 1.
- Андреев А., *Cetera. Манифест Сетевой Литературы, или Личный Опыт Поэтической Независимости*, 1997. <http://www.zhurnal.ru/slova/esse/manif.htm>.
- Берг М., *Литературократия. Проблема присвоения и перераспределения власти в литературе*, Москва, НЛО, 2000.
- Буриме, 1995. <http://centrolit.kulichki.net/centrolit/cgi/br.cgi>.
- Голубкова А., *К проблеме формирования рецептивного модуса критического высказывания*. In *Транслит: литературно-критический альманах*, Санкт-Петербург, 2011, č. 9.
- Дубин Б., *Классика, после и рядом. Социологические очерки по литературе и культуре*. Москва, НЛО, 2010.
- Житенев А., *Современная литература в контексте медиа: феномен видео-поэзии*. In *Транслит: литературно-критический альманах*, Санкт-Петербург, 2011, č. 9.
- Корнев С., *Сетевая литература и завершение постмодерна Интернет как место обитания литературы*. НЛО, č. 32, 1998. <http://www.netslova.ru/kornev/kornev.htm>.
- Кузнецов С., *Ощупывая слона. Заметки по истории русского Интернета*. Москва, НЛО, 2004.
- Лейбов Р., *Современная литература и Интернет*, Polit.ru, 2010. <http://polit.ru/article/2010/02/18/leibov/>.
- РОМАН, 1997. http://www.cs.ut.ee/~roman_l/hyperfiction/.
- Сад расходящихся хокку*, 1997. <http://hokku.netslova.ru/>.
- Сетература*. In *Литературная газета*, 2000, http://old.lgz.ru/archives/html_arch/lg28-292000/Literature/art9.htm#no5.


```

/*
Coded by Kof @
Sun Mar 22 17:03:38 CET 2015
*/

PGraphics velky;

Float diameter = 400;

void setup(){
    size(862,284,P2D);

    background(0);
    stroke(255);

    velky=createGraphics
(round(8622/3.0*2),rou
nd(2846/3.0*2));

    velky.beginDraw();
    for(int i = 0 ; i < velky.
width;i+=1){
        if(i%2==0)
            velky.stroke(i/(velky.
width+0.0)*255);
        else
            velky.stroke(255-(i/
(velky.width+0.0)*255));
        velky.line(i,0,i,velky.
height);
    }

    for(int i = 0 ; i < velky.
height;i+=1){
        if(i%2==0)
            velky.stroke(0,i/(vel-
ky.height+0.0)*255);
        else
            velky.stroke(255,255-
-(i/(velky.height+0.0)*255));
        velky.line(0,i,velky.
width,i);
    }
    velky.endDraw();
    velky.save("tmp/shot.
png");
}

void glitch(){
    noiseSeed(29);

    velky.loadPixels();
    int step = 100;
    int shift = 0;
    int cnt = 1;

    for(int i = 0;i<velky.pi-
xels.length;i++){

        if(cnt%step==0){
            cnt=1;

            step=(int)ran-
dom(10,300);
            shift = (int)random(-
-512,512)+velky.width/2;
        }

        if(i%velky.width==0)
            cnt++;

        int x = i%velky.width;
        int xg = (i+shift)%velky.
width;
        int y = i/velky.width;

        color c = velky.
pixels[i];
        color c2 = velky.
pixels[y*velky.width+xg];
        float re = red(c);
        float gr = green(c2);
        float bl = blue(c2);

        velky.
pixels[i]=color(re,gr,bl);
        velky.updatePixels();
    }

    void draw(){
        velky.loadPixels();
        for(int i = 0;i<velky.pi-
xels.length;i++){

            int x = i%velky.width;
            int y = i/velky.width;
            float d = dist(x,y,velky.
width/2,velky.height/2);

            if(d<(sin(FrameCount/100.
0)+1.0)*diameter){
                color c =
lerpColor(velky.
pixels[i],velky.pixels[ (y-
-((int)random(-2,2)))*velky.
width+(x-((int)random(-2,2))
],0.01);
                velky.pixels[i]=c;
            }
        }
        velky.updatePixels();

        image(velky,0,0,width,
height);
    }

    void keyPressed(){
        glitch();
        velky.save("tmp/shot.
png");
        keyPressed=false;
    }
}

```