

**V SIETI
STREDNEJ EURÓPY:
nielen
o elektronickej
literatúre:**

**Ed. BOGUMIŁA SUWARA
a ZUZANA HUSÁROVÁ**

SAP a Ústav
svetovej literatúry SAV
2012

**V SIETI
STREDNEJ EURÓPY:
nieĽen
o elektronickej
literatúre:**

Ed. BOGUMIŁA SUWARA
a ZUZANA HUSÁROVÁ

SAP a Ústav
svetovej literatúry SAV
Bratislava 2012

V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre:
Bogumiła Suwara, Zuzana Husárová (eds.).
1. vyd. – Bratislava : SAP a Ústav svetovej literatúry SAV
2012 – 312 s.

Editorky:

Mgr. Bogumiła Suwara, PhD.

Mgr. Zuzana Husárová, PhD.

Recenzenti:

Doc. PhDr. Pavel Rankov, PhD., Mgr. Martin Flašar, PhD.

Jazyková redakcia:

Mgr. Gabriela Magová, PhD., Doc. PhDr. Soňa Pašteková, CSC.

Prekladateľky:

Jana Bernadičová, Petra Blišťáková, Joanna Ciesielska,

Magdalena Suwara, Petra Sabin Wenzlová

Grafický dizajn a obálka: Katarína Gatialová

Písma: Remi © Ondrej Jób www.urtd.net, Preto Sans © Ján

Fílípek www.dizajndesign.sk

Grafické záznamy rušených signálov z NOAA družíc (na obálke
a medzi kapitolami): Petr Strenk

Publikácia vznikla v rámci grantového projektu Text na inter-
nete ako jav (r)evolúcie kultúry. Č.p.: 2/0182/10, program: VEGA

Vydavateľstvo SAP a Ústav svetovej literatúry SAV

2012

© Editori Bogumiła Suwara – Zuzana Husárová, 2012

© Grafický dizajn a obálka Katarína Gatialová, 2012

© Autori jednotlivých štúdií, 2012

Za obsah obrazových príloh sú zodpovední autori štúdií.

ISBN 978-80-8095-076-7

Obsah

9	Bogumiła Suwara, Zuzana Husárová: Vstup do siete
	Digitálny text
17	Katarina Peović Vuković: Mediálna analýza a literárny text
25	Janez Strehovec: Digitálny literárny text v ríši nových médií: Text ako jazda
45	Andrzej Pająk: Perspektyvy pre ergodickú literatúru
61	Mariusz Pisarski: Kybertext je viac než „kyber“
	Elektronická literatúra
79	Zuzana Husárová: O materialite elektronickej literatúry: _
91	Zuzana Husárová: Zázitok * multisenzorického čítania elektronickej literatúry
103	Zuzana Husárová: Elektronická lite(h)ratúra s Alicou
	Počítačové hry
125	Jaroslav Švelch: Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita
143	Jaroslav Švelch: Všechny hry, po kterých toužíte: Neformální systémy distribuce počítačových her v Československu v 80. a 90. letech 20. století
157	Jaroslav Švelch: Text, příběh a stroj: Digitální textualita a textové počítačové hry v Československu 80. let 20. století
	Hypermediálny artefakt
175	Bogumiła Suwara: Na ceste k hypermediálnemu artefaktu
205	Bogumiła Suwara: Vzťah vizuálnosti a textu v umení nových médií
221	Bogumiła Suwara: Evolúcia softvérového nástroja na hypermediálny artefakt – na príklade PowerPointovej prezentácie
	V stredo-európskom kontexte experimentálnej literatúry a literatúry na internete
241	Michal Rehúš a Jaroslav Šrank: Nesystematický návod na použitie slovenskej experimentálnej poézie
265	Gabriela Magová: V maďarskej sieti. Od digitalizovaného k počítačovému dielu
277	Jana Kuzmíková: Slovenská literatúra na internete
281	Mira Nabělková: Literárne servery a amatérsky česko-slovenský literárny kontext
300	Editorská poznámka
302	Údaje o autoroch
306	Menný register
310	Vecný register

Motto:

Elektronická literatúra sa tvorí a predstavuje v kontexte sieťových a programovateľných médií, formuje ju aj pohon súčasnej kultúry, predovšetkým počítačové hry, filmy, animácie, digitálne umenie, grafický dizajn a elektronická vizuálna kultúra. V tomto zmysle je elektronická literatúra „nádejným monštrum“ (ako genetici nazývajú adaptívne mutácie), vytvoreným z častí rôznych tradícií, ktoré do seba nemusia vždy hladko zapadať. Svojou podstatou je hybridná, pozostáva z remeselnej zóny (ako ju nazýva Peter Galison – v odlišnom kontexte), kde sa stretávajú rôzne slovné zásoby, kvalifikácie a očakávania toho, čo vznikne z ich spojenia. Elektronická literatúra testuje hranice literárnosti a vyzýva nás, aby sme prehodnotili názor na to, čo literatúra dokáže a čím literatúra vlastne je.

(N. Katherine Hayles)

Bogumiła Suwara, Zuzana Husárová

Vstup do siete

Hoci sa elektronická literatúra v globálnom meradle nedá považovať za novinku, v kultúrnom a vedeckom prostredí strednej Európy ide o stále málo preskúmaný fenomén, ktorý si zaslúži zásadnú pozornosť. V teoretickom ponímaní tohto prostredia totiž prevláda predstava, že aura médií je niečím novým a možno aj prekvapivým. Trochu inak, ako v prípade literatúry, sa k tomu stavia výtvarné umenie, hudba a performance, čo na Slovensku dokladujú práce Michala Murina, Kataríny Rusnákovej, Márie Riškovej, Jozefa Cseresa, Juraja Ďuriša, Sláva Krekoviča, Dušana Baroka a iných.

Keďže problematika vzťahu médií a literatúry predstavuje veľmi široké výskumné pole, je pochopiteľné, že sa stretávame s metodologickou nevyhranenosťou a rôznorodosťou. Dôsledkom toho je aj nekoherentnosť prístupov, ktorá je však pre potreby ozrejmiť a načrtnúť možnosti smerovania výskumu do značnej miery prínosná. Vzhľadom na otázky a polemiky, vedené v súvislosti s fundamentálnymi aspektmi virtuálnej reality, imerzívneho virtuálneho prostredia, kontinuity a diskontinuity kultúry nastoľovanej na jednej strane postmodernou filozofiou (napríklad simulakrá, koniec dejín a veľkých rozprávaní), kognitívnymi vedami (kognitívne schopnosti determinované ľudskou prirodzenosťou a kultúrou), na druhej strane reflexiou literárnej a kultúrnej praxe (nielen) v nových médiách, je nevyhnutné hľadanie nových perspektív kultúrneho a literárnovedného výskumu. Tento výskum sa opiera jednak o výsledky zaužívaných teoretických prístupov (ako dokazuje hypertextová teória), z tohto hľadiska

môžeme hovoriť o evolučnej tendencii. Na druhej strane sa ozývajú mnohopočetné volania po nových prístupoch, ktoré zodpovedajú inej forme a kvalite diel (kybertext, intermediálne a transdisciplinárne orientované výskumy, skúmanie materiality, kódovej podstaty, softvérové štúdiá atď.), ktoré sa prikláňajú k revolučnému princípu.

Je teda zrejmé, že neexistuje jeden „platný“ či zaužívaný prístup ku skúmaniu digitálnych diel, či dnes už aj post-digitálneho umenia, ale ide skôr o viaceré rezonujúce trendy. Potrebu zaoberať sa týmto javom zo širšej perspektívy podčiarkujú nielen súčasné spoločenské tendencie (otvorená vedomostná spoločnosť), zmeny v oblasti publikovania a platforiem (elektronické publikácie, elektronické čítačky, tablety), ale aj zdôrazňovanie inovatívnych možností vo výučbe a narastajúca nevyhnutnosť pracovať s digitálnymi technológiami temer vo všetkých oblastiach života. Z užšej perspektívy zodpovedá potreba výskumu elektronickej literatúry kultúrnemu progresu, ktorý sa obracia smerom k širšiemu využívaniu možností digitálnych médií, a to tak v pragmatickej, ako aj v estetickej a sémantickej rovine.

Digitálna kultúra sa od svojho konštantne gradujúceho vzostupu od 90. rokov 20. storočia zaslúžila o rozšírenie toho, čo vnímame ako umelecké dielo, ako autorstvo, interakciu. Fenomény prepojenosti, ľahký prístup k informáciám a materiálom, hra, práca s previazanosťou viacerých médií či kolaboratívne projekty nie sú iba javmi internetových sociálnych sietí, ale vďaka možnostiam využitia technológií v tvorbe

literatúry sú aj prostriedkami pre rozvoj kreatívneho potenciálu. Tieto kultúrne trendy nielen definujú módy správania sa autora a recipienta vo virtuálnom (kultúrnom) priestore, ale sa samozrejme prepisujú aj do kreácie a recepcie literárnych diel na internete. Literárna tvorba môže zameriavať pozornosť aj na interakciu so zvukom a hudbou, na využitie vizuálneho materiálu, interaktívne performance, kolaboratívne on-line projekty a kombinácie intermediálnych vzťahov. Snahou takto zameranej literatúry je často podnietiť k multisenzorickej stimulácii, ktorá je pre súčasného recipienta, vzhľadom na jeho „pohyb“ v iných médiách a trendy interpersonálnej interakcie v digitálnom, respektíve už post-digitálnom multimediálnom svete, celkom prirodzená.

Skúmanie literárnych projektov v programovateľných médiách spočiatku sprevádzal tak záujem o štruktúru a fungovanie hypermédií, ako aj atmosféra nadšenia z možností revolučnej technológie nových médií (do polovice 90. rokov minulého storočia). Fragmentárnosť textu, stopy textov v textoch (intertextualita), skúmané postštrukturalistami, uviedli do reflexie hypertextovej literatúry nielen rôzne zaužívané a známe pojmy (hypermédium, hypertext, lexia, rizomatická štruktúra), dekonštrukciu, ale aj pesimizmus spojený s konštatovanou tendenciou neúnosnej semiotizácie kultúry (Baudrillard). Istú odpoveď na kolonizovanie skúmania hypertextovej literatúry postmodernou filozofiou priniesla samotná prax vytvárania hypertextov a napokon jej zovšeobecňovanie, pochádzajúce z radov ich autorov (producentov a programátorov hypertextov). Po tzv. „smrti hypertextu“ na konci 90. rokov (Robert Coover) – ktorá nastala ako dôsledok trendu autorov pracovať namiesto prepájania textov s intermediálnymi možnosťami – sa pozornosť digitálnej literárnej tvorby väčšmi upriamuje na multimediálne projekty, generatívne diela, performance, kolaboratívnosť a na diela na pomedzí literatúry a hier.

Výskumné pozadie, predstavené v publikácii, je z toho dôvodu zamerané nielen na otázky hypertextuálnosti kultúry, ale aj na možnosti tvorby literatúry v digitálnej dobe a na mediálne putovanie rôznych druhov textov (autorské blogy, literárne portály, internetové fóra), na prejavy demokratizácie literárnej expresivity, recepcie a kritiky. A to už nielen z perspektívy McLuhanovej predstavy vytvárania správy médiami, ale s prihliadnutím na problémy, ako internetové médium presahuje tradične chápanú správu (informáciu) a doplňuje ju o nové aspekty: interaktivitu, kontextuálnosť, imerziu a pod. Monografia je pokusom zhodnotiť a prehĺbiť existujúce poznatky a zároveň držať krok s vývojom výskumu problematiky literatúry a kultúry v „internetovej galaxii“ (Castells) aspoň na úrovni, akú dosahuje v krajinách susediacich so Slovenskom. Publikácia je zameraná na sledovanie a skúmanie digitálnych literárnych textov, na aspekty technoestetiky a na otázky literatúry na internete v kontexte literárneho života a širšie aj otázok kultúry v internetovom prostredí. Tento prístup poskytuje vzácnu možnosť brať do úvahy tak softvérové skúmanie textuality programovateľných médií (ide o revolučné zmeny?), kam patria otázky materiálnosti digitálneho diela a ontológie tzv. kódových diel, ako aj estetické, antropologické, sociologické či filozofické aspekty vytvárania literatúry na internete a jej recepciu (ide o evolučné zmeny?). Táto monografia by vzhľadom na svoj transdisciplinárny prístup mohla byť prínosná nielen pre skúmanie literatúry (diela, literárneho života a pod.), ale aj pre disciplíny, nútené vývojom programovateľných médií rozširovať predmet svojho výskumu o javy, ktoré pre ich bádanie prináša skutočnosť vo virtuálnej realite.

Publikácia *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*: sa pokúša predstaviť piliere výskumu „elektronickej literatúry“, o ktoré by sa dalo pri ďalšej práci na tomto poli opierať. Jej cieľom je zároveň zmapovať vnímanie digitálnych literárnych tendencií najmä

v strednej Európe a ich uchopenie prostredníctvom prác výskumníkov z jednotlivých krajín. Na publikácii participovali teoretici zo Slovenska, Čiech, Poľska, Slovinska a Chorvátska, ktorí sa pokúsili o vykreslenie situácie v špecifickom kultúrnom prostredí, alebo o priblíženie problematiky súvisiacej s výskumom digitálneho textu, ktorá presahuje kultúrne hranice, či napokon o ich prepojenie. Publikácia vznikla ako výstup grantovej úlohy *Text na internete ako jav (r)evolúcie kultúry*, na ktorom participoval Ústav svetovej literatúry Slovenskej akadémie vied v spolupráci s Filozofickou a Pedagogickou fakultou Univerzity Komenského.

V prvej časti monografie s názvom *Digitálny text* sa pozornosť sústreďuje na digitálny text a jeho špecifiká. Tu sa vyžaduje nielen preskúmať digitálny charakter diela, ale aj definovať nové pravidlá, ktoré si čítanie digitálnej literatúry nastolilo. Text *Mediálna analýza a literárny text* chorvátskej autorky Katariny Peović-Vuković hľadá presahy medzi literárnovednými a mediálnymi koncepciami, ktoré majú slúžiť na ozrejenie stanoviska digitálneho textu ako javu nahliadaného na základe prepojenia oboch perspektív. Janez Strehovec prechádza vo svojej štúdii od filozofických a literárnovedných východísk, ktoré možno napojiť na fenomén digitálnej literatúry a prejavy telesnosti pri zažívaní nových médií až k tzv. textu ako jazde, pričom jeho črty hľadá pri vnímaní konkrétnych elektronických diel. Tam, kde percepciu „hybridného čitateľa/pozorovateľa/poslucháča“ už ťažko možno nazvať čítaním, Strehovec proponuje tzv. „nielen-čítanie“, ktoré precíznejšie prezentuje situáciu recipienta. Problematika recepcie digitálnej literatúry dostáva priestor aj v textoch poľských výskumníkov, ktorí interpretujú digitálny text nie na úrovni zážitku, ale skôr sa usilujú o uchopenie jeho digitálnej podstaty, teda ako „stroja“. V oboch prácach rezonuje vyjadrenie Jörgena Schäfera o forme digitálneho textu, ktorá už nevníma text len ako prostriedok na vyjadrenie názorov, ale skôr ako médium, ktoré je determinované svojím programom. Ako ilustrujú

štúdie poľských autorov, reflexia digitálnych literárnych diel sa v poľskom kultúrnom priestore významne opiera o teóriu kybertextu a ergodickú literatúru. Text Andrzeja Pająka detailne predstavuje tento koncept, prechádzajúc od problémov s predošlými klasifikačnými pokusmi (najmä hypertext, protohypertext) ku skúmaniu využiteľnosti kybertextu pre nazeranie poľských digitálnych diel pomocou kybertextových funkcií. Otázka „kyberpodstaty“ ergodického textu rezonuje aj v štúdii Mariusza Pisarského. Pisarski sa venuje špecifickej forme v poľskej literatúre, tzv. silve a interpretuje ju pomocou kybertextu. Koncept nórskeho vedca Espena J. Aarsetha tak overuje na príkladoch vybraných poľských ergodických diel.

V časti *Elektronická literatúra* sa Zuzana Husárová posúva od nazerania materiálnej podstaty digitálneho znaku cez možnosti jej zažívania pomocou multisenzorického čítania k analýze umeleckého diela, ktoré sa nachádza na pomedzí literatúry a hry. Zatiaľ čo prvá štúdia tejto časti voľne nadväzuje na argumentácie Janeza Strehovca o performatívnej charakteristike digitálnych diel, štúdia *Zážitok * multisenzorického čítania elektronickej literatúry* nachádza so Strehovcovým textom styčný bod v zameraní pozornosti na kinetické a senzorické stimulácie čitateľa pri prechádzaní elektronickým literárnym dielom. Text *Elektronická lite(h)ratúra s Alicou* otvára pole pre vnímanie elektronickej literatúry aj z perspektívy hry a dokazuje, že hranica medzi poľom literatúry a digitálnej hry vôbec nie je taká stabilná, a aj vďaka svojej permeabilite umožňuje vytvárať inovatívne diela.

Problematike počítačových hier, ktorá je s elektronickou literatúrou v niektorých bodoch prepojená, sa venuje Jaroslav Švelch v časti *Počítačové hry*. Švelch reasumuje inonárodnú dvojitú tradíciu skúmania počítačových hier (hernú a naratívnu). Ponúka kvalitný prehľad prístupov a materiálu ku skúmaniu počítačových hier, ktoré sa sformovalo do disciplíny nazvanej herné štúdie. Po definovaní disciplíny, skúmajúcej fenomén

hry z univerzálneho pohľadu, sa v druhej štúdii špeci-
ficky venuje československému prostrediu. Vracia sa
do situácie 80. a 90. rokov 20. storočia a dokumentuje
prax neformálneho šírenia počítačových hier a ich vzni-
ku na našom území. Autor pri skúmaní kultúry a praxe
vo význame distribúcie počítačových hier využíva soci-
ologicko-kulturologický prístup. Štúdia s názvom *Text,
příběh a stroj: Digitální textualita a textové počítačové hry
v Československu 80. let 20. století* nazerá digitálny text
cez textové počítačové hry. Autor analyzuje spracova-
nie príbehu v počítačovej hre cez prizmu Popovičovho
konceptu metatextu, čím sa vracia k literárnovedné-
mu výskumu.

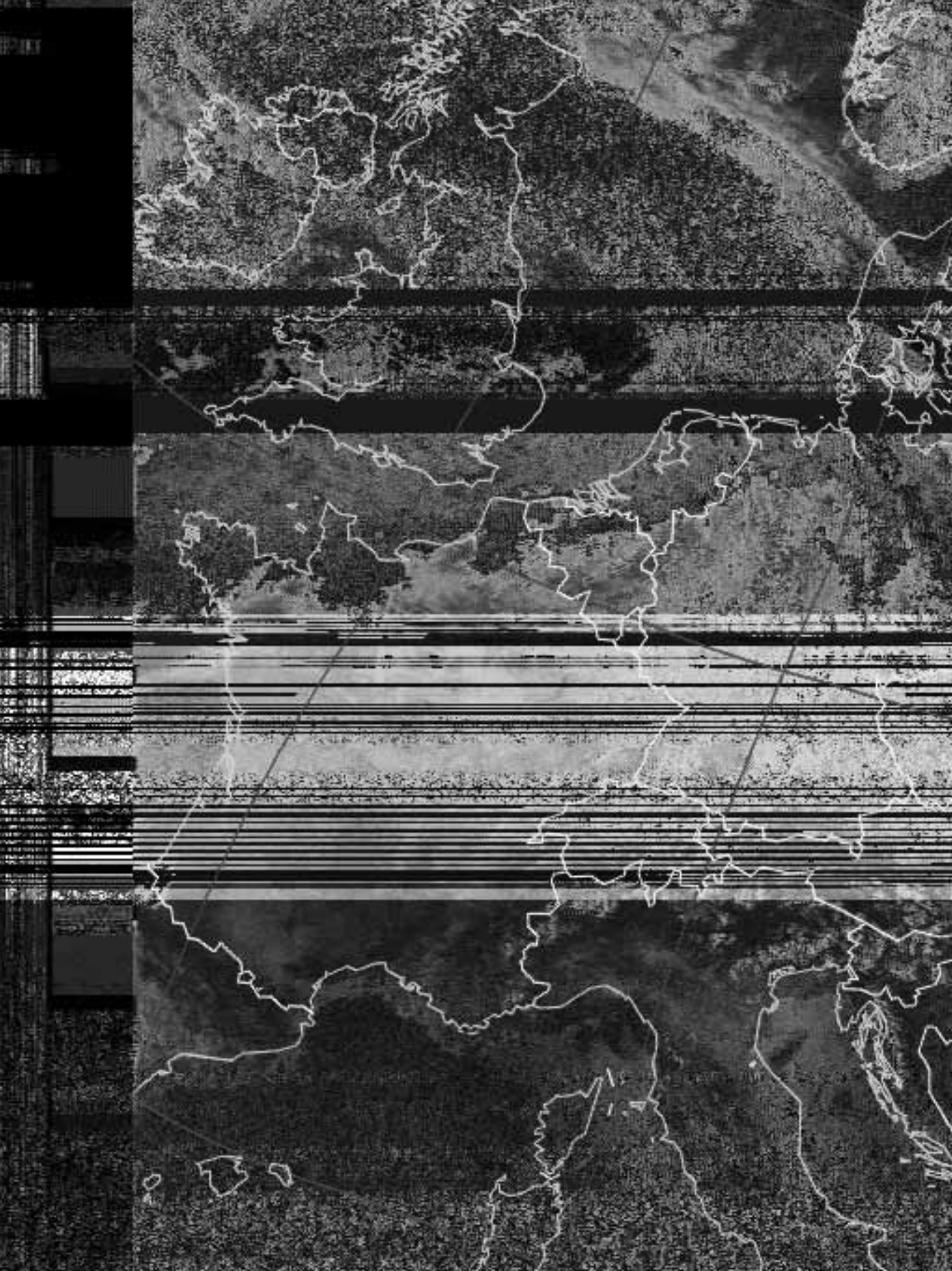
Digitálna techné je jedným z kľúčových prvkov, spä-
tých s vnímaním a reflektovaním podstaty, resp. este-
tiky počítačového umenia, ako o tom písal kanadský
bádateľ D. McIver Lopes. Pod počítačovým umením
vníma digitálne diela, projekty, „umenie nových médií“,
počítačové hry, ktoré sú vytvorené pomocou počíta-
ča, invenčne využívajú jeho digitálne možnosti a sú
pre užívateľov prístupné zasa iba prostredníctvom po-
čítača. S obdobným prístupom k definovaniu literatú-
ry v digitálnej podobe prístupuje americká bádatelka
N. Katherine Hayles. Pri definovaní elektronickej li-
teratúry z tejto skupiny odstraňuje tlačenú literatúru,
ktorá bola zdigitalizovaná. Podľa autorky je elektronic-
ká literatúra „digitálne zrodená“, ide o digitálny objekt
prvej generácie, vytvorený pomocou počítača a (zvyčaj-
ne) určený na čítanie z obrazovky.“ Elektronic-
ká literatúra nie je literárnym žánrom, ale skôr zastrešujúcim
pojmom pre skupinu, do ktorej rôzne nové formy li-
terárnej kreácie patria. Týmto termínom teda možno
označiť digitálne literárne diela založené na hyper-
texte, interaktivite, generatívnosti či kolaboratívnej
tvorbe, (multimediálne) literárne performance, geolo-
kačné rozprávania a básne, kinetickú, generatívnu poé-
ziu a ďalšie projekty, ktoré sa upriamujú na inovatívne
možnosti digitálnej literárnej tvorby.

Štúdie Bogumiły Suwary sú uvedené v časti
Hypermediálny artefakt. Bogumiła Suwara sa na spo-
ločné znaky koncepcií Lopesa a Hayles pokúša rea-
govať štúdiou *Na ceste k hypermediálnemu artefaktu*.
Podnetom k zamysleniu sa autorky bolo na jednej
strane príliš široké chápanie elektronickej (Haylesová,
Montfort a i.) alebo synonymicky digitálnej (Pequeño
Glazier, Bootz a i.) literatúry, ktoré pokrývajú tak lite-
rárny hypertext, počítačovú konkrétnu poéziu, ako aj
kinetickú poéziu (či iné formy). Elektronic-
ká literatúra často problematizuje sémantickú samostatnosť textu
a mnohokrát sa približuje k obrazu a napokon tiež k di-
zajnu a videu. Na druhej strane „počítačové umenie“,
ktorého ideál a vrchol vidí Lopes v počítačových hrách,
sa v našom kontexte uvažovania – najmä o možnos-
tiach literatúry a jej budúcich foriem – javí zasa príliš
špecifické a úzke. Ako pokus o vybalansovanie medzi
týmito krajnými prístupmi Suwara navrhuje zaviesť
pojmem „hypermediálny artefakt“, ktorý sa usiluje osvet-
liť cez problematiku mediálnej prepojenosti textu a ob-
razu v štúdii *Vzťah vizuálnosti a textu v umení nových médií*.
V tretej štúdii Suwara ponúka aj otázku performati-
vity pri skúmaní hypermediálneho artefaktu – a to po-
mocou výskumu evolučných zmien v PowerPointovej
prezentácii.

Posledná časť **V stredo-európskom kontexte expe-
rimentálnej literatúry a literatúry na internete** je
orientovaná na mapovanie literárnej tvorby a jej zna-
kov v digitálnej sieti. Kládne si tiež za úlohu predstaviť
platformy, ktoré sa jej šíreniu venujú. Popri tom spro-
stredkúva situáciu na serveroch v konkrétnych kra-
jinách strednej Európy. Napriek faktu, že digitálna
literatúra nemá na Slovensku dlhú tradíciu, znaky,
ktoré sú pre ňu špecifické, možno badať aj v experi-
mentálnych tendenciách tlačenej a mediálnej literatú-
ry. Míchal Rehuš a Jaroslav Šrank ilustrujú tento fakt na
tvorbe slovenskej experimentálnej scény prostredníc-
tvom priblíženia konkrétnych autorov a diel, ktoré vyšli
do roku 1989, pomocou presahov medzi literatúrou

a výtvarným umením, tvorby vojvodinských Slovákov, literatúry na prahu postmoderny a na prelome storočí. V závere svojej štúdie s názvom *Nesystematický návod na použitie slovenskej experimentálnej poézie* priestor venujú aj súčasnej internetovej tvorbe a elektronickej literatúre. Maďarské digitálne prostredie je predmetom štúdie Gabriely Magovej *V maďarskej sieti*. Od digitalizovaného k počítačovému dielu. Magová sa orientuje na digitalizované kultúrne dedičstvo, literárne webstránky, vytvorené na povzbudzovanie digitálneho písania a šírenia textov, a tiež na maďarskú digitálnu literatúru. Pohľad na amatérske literárne servery v česko-slovenskom kontexte ponúka sociolingvistická štúdia Miry Nábělkovej. Nábělková v úvode svojej štúdie predstavuje situáciu v česko-slovenskom internetovom umeleckom prostredí so zameraním na amatérsku literárnu tvorbu a jej reflexiu. V ďalšej časti sa dostáva k zisteniu, že zatiaľ čo čitateľnosť slovenskej tlačenej literatúry v českom priestore je minimálna, kyberpriestor poskytuje prirodzenejšiu literárnu komunikáciu – a to predovšetkým cez virtuálnu prítomnosť slovenských autorov na českých literárnych serveroch. Nábělková svoj text dokladá konkrétnym materiálom z internetových diskusií, komentárov medzi čitateľmi navzájom alebo čitateľov s autorom. Virtuálna sféra literárneho života je predmetom aj štúdie Jany Kuzmíkovej *Slovenská literatúra na internete*. Autorka sa zameriava na digitalizačný projekt Zlatý fond, ktorý na internete sprístupnil diela slovenských klasikov. Všíma si pozitívne i negatívne črty projektu a prostredníctvom reakcií verejnosti navrhuje smery, ktorými by sa Zlatý fond mohol uberať, aby čo najlepšie oslovil súčasného recipienta.

Monografia ako celok ostáva v priestore, v ktorom je na začiatku literatúra definovaná veľmi široko (miešanie médií) a v cirkulujúcom pohybe postupuje k literárno-vedným koncepciám, ktoré je za istých podmienok možné aplikovať aj na iné mediálne realizácie. Je teda tlačenou textovou sieťou rôznych prístupov, teórií a hľadísk, ktoré spolu komunikujú, vzájomne reagujú a spoločne sa dostávajú k ozrejmeniu štruktúry, ktorú literatúra v novomediálnom prostredí zosobňuje. Hoci je publikácia členená podľa pertraktovanej problematiky, jej časti sa zámerne vzájomne prelínajú a dopĺňajú, jednotlivé koncepty navzájom interagujú a kontextualizujú sa. Autori zaoberajúci sa digitálnou textualitou, elektronicou literatúrou, hrami, hypermediálnym artefaktom, literárnymi servermi a internetovou komunikáciou síce fyzicky fungujú v geograficky definovaných krajinách, avšak ich myšlienky sa vzájomne stretávajú v sieti strednej Európy, ktorá má pohyblivú a preskupujúcu sa štruktúru.



The background is a dark, heavily textured surface, possibly a scan of a physical document or a digital image with significant noise and artifacts. It features a complex pattern of light and dark areas, with prominent horizontal and vertical lines and irregular, vein-like shapes. A white rectangular box is positioned in the upper right quadrant, containing the text 'Digitálny text' in a bold, black, sans-serif font.

Digitálny text

Katarina Peović Vuković

Mediálna analýza a literárny text

Úvod

Štúdia je venovaná analytickému aparátu literárnej teórie a možnostiam jeho adaptácie pri analýze digitálnych textov. Text prezentuje mediálne špecifickú analýzu ako nástroj pre analyzovanie tzv. technotextov, teda diel, v ktorých zohráva podstatnú úlohu materiálny aspekt média. Východiskovou tézou je predpoklad, že mediálne špecifická analýza je relevantným prístupom k digitálnym literárnym dielam a k digitálnym dielam na internete.

Cieľom štúdie je zdôrazniť problematiku determinizmu média pri interpretácii nastupujúcich zmien. Mediálny determinizmus jednoducho mapuje digitálne médiá ako také, médiá, ktoré sú zodpovedné za textovú produkciu a generovanie rozličných verzií. My však vychádzame z iného uhla pohľadu. Namiesto zdôrazňovania faktu, že médiá determinujú literárnu poetiku, predstavovaná téza proklamuje, že každý technotext, odhliadnuc od jeho média, je špecifickým textom, ktorý je s vlastným materiálom pevne prepojený. Štúdia rozpracúva problematiku mediálne špecifickej analýzy, ktorá oddeľuje digitálne diela od analogických (tlačených) diel a navrhuje rozdelenie technotextov na diela, ktoré skúmajú mediálny materiál a na mediálne transparentné diela. Navrhnutá dichotómia je konceptná a nie materiálna.

Aby sme dokázali definovať subjekt, poetický koncept technotextu, potrebujeme definovať základný materiál, štruktúru média, pretože sme definovali

technotexty ako literárne diela, ktoré sa zaoberajú mediálnym materiálom. Po prvé, štúdia navrhne hranicu medzi technotextami, ktoré sa zaoberajú digitálnou a digitálno-sieťovou paradigmou a tými, ktoré skúmajú materiálne médium tlače. Po druhé, navrhujeme dva typy paradigmy nových médií: digitálnu a sieťovú. Štúdia sa pokúsi definovať základné znaky oboch paradigiem, ktoré sa stanú počiatočným bodom pre ďalšie literárne rekontextualizácie. Dva formálne znaky – flexibilita a možnosť distribúcie – sú fundamentálnymi znakmi uvedených mediálnych paradigiem, a preto sú základnými obsahmi dvoch špecifických poetík. Zároveň sú tieto dve paradigmy definované dvoma „ekonomiami znakov“ – tvorbou a možnosťou distribúcie, ktoré demokratizujú produkciu a distribúciu znakov. Zatiaľ čo masmediálna produkcia a distribúcia bola centralizovaná (mediálna inštitúcia bola zodpovedná za produkciu a distribúciu obsahu), flexibilné digitálne médiá a distribučná sieť decentralizujú túto prax. Zameriavame sa na preskúmanie flexibility a decentralizácie ako na podstatné prvky literárnych diel. Štúdia analyzuje technotexty a ich poetické predstavenie digitálnej textuality, špecifickej flexibility vzťahujúcej sa na digitálny znak v dielach *Girls' Day Out* Kerryho Lawrynovicza, *Sundays in the Park* Millie Niss a *Lexia to Perplexia* Talana Memmotta. Navrhuje vnímať *Grammatron* Marka Ameriky ako príklad zamerania sa sieťovej poetiky na distributívny charakter internetu, na znak internetu, vnímaný ako „distribučný diagram“.

Kultúrne transkódovanie. Konvergencia teórie literatúry a médií

Logika počítačov, „počítačová ontológia, epistemológia a pragmatika“ ovplyvňujú všetky kategórie a koncepty reflektovania kultúry, ktoré „na úrovni významu a/alebo jazyka sú napokon vystriedané novými“ (Manovich 2001:46). Ak je to tak, vzniká potreba analýzy zmien: gramotnosti, vzťahov v spoločnosti, koncipovania subjektivity a identity ako zmien, ktoré vznikajú pod vplyvom digitálneho, ale aj sieťového média, pretože od čias, kedy Manovich začal písať tieto myšlienky, nielen počítače, ale aj sieť a sieťové aplikácie sa stávajú, povedané Foucaultom, „politickými technológiami“. Manovich povýšil kultúrne transkódovanie na najdôležitejší projekt dnešného bádania kultúrnej teórie. Sústredíme sa na transkódovanie medzi technológiou a kultúrou, medzi kódom a prirodzeným jazykom, ktoré nachádzame v kánone literárnych textov a ktoré N. Katherine Hayles (2002, 2008) nazvala *technotextom*. *Intermediácia*, ktorá vzniká medzi týmito dvoma vrstvami kultúry, je zvlášť pozoruhodná v tých „literárnych dielach, ktoré oné väzby posilňujú, zdôrazňujú a tematizujú“ (2002:25). Týmto názorom americká bádateľka nadväzuje na skoršie zistenia Espena Aarsetha, podľa ktorého analýza literárnych textov už nemôže ignorovať médium (1997: 21). Teoretický súbor nástrojov, ktorý navrhuje Aarseth pre analýzu hypertextových diel, textových generátorov, interaktívnych príbehov a internetových fícií, berie do úvahy dôležitosť média ako súčasti triády, semiotického trojuholníka: autor (odosielateľ) / text (správa) / čitateľ (prijímateľ). Na zdôraznenie kybernetického vzťahu medzi *materiálnym médium*, súborom slov a používateľom, navrhol Aarseth termín – kybertext. Dnes, v dobe stále intenzívnejšej prítomnosti literatúry v digitálnych médiách a sieti sa vynára potreba skúmať materialitu, mediálnu formu literárneho diela, čiže vrstvu, ktorá vždy ovplyvňuje význam slova (Hayles, 2002: 25). A teda diela, ktoré sú

postavené na „väzbách medzi materiálnymi artefaktmi a imaginatívnymi impériami verbálnych/semiotických znakov, vyžadujú analýzu zameranú na médium“ (Hayles 2002: 25) – tzv. *media-specific analysis*, skratky MSA.

V tejto súvislosti je predovšetkým potrebné termín «médiá» vyňať z inštitučno-organizačného rámca a uviesť do kontextu (digitálneho/jazykového) artefaktu. Pri takomto vnímaní média sa text a mediálna teória stávajú príbuznými poľami výskumu štruktúry, gramatiky textového materiálu. „Veci vnímané niekoľkokrát začíname vnímať poznávaním: vec sa nachádza pred nami, vieme o tom, ale nevidíme ju“, ako upozorňuje Viktor Šklovskij hovoriac o jazyku (1972: 16). Nejde tu o misiu podobnú tej, akú popisuje Marshall McLuhan vo svojej gramatike médií? McLuhanova úloha je najsť spôsob ako uchopiť mieru transparentnosti média. Jeho preslávená téza *Médium je posolstvo* sa často nesprávne interpretuje ako manifest proti obsahu, no najskôr išlo o výstrahu pred nebezpečenstvom, aké prináša ignorovanie štruktúry médií (McLuhan 1964).

Ide o objavenie ontológie médií, ktorú bude možné odhaliť len vtedy, keď prestaneme „úpenlivo hľadiť na to technologické“, ako upozorňoval Martin Heidegger (1996). McLuhanov „manifest proti obsahu“ treba vnímať nielen ako základ mediálnej ontológie, ale aj mediálno-literárnej analýzy, ktorá vie, že médium nie je jednoduchým prenosom, ani predikovaným kultúrnym výtvorom. Nebezpečenstvo, aké sa skrýva vo veci „ktorá sa nachádza pred nami, ale nevidíme ju“ spočíva nielen v nebezpečenstve „obsahu“ (ako „šťavnatý kus mäsa, ktorý nosí zlodej so sebou na odlákание strážneho psa“), ale aj v nebezpečenstve zanedbania, na ktoré McLuhan upozorňuje (2008: 22). Kto teda môže odhaliť účinky médií? Podľa Marshalla McLuhana konfrontáciu s technológiami môžu podstúpiť len umelci, pretože len oni si uvedomujú zmeny, ktoré nastavujú v zmyslovom vnímaní súčasníkov. Podobný projekt umenia sledoval formalizmus: „Jeho cieľom (umenia) je vnímať

veci ako niečo, čo vidíme, a nie ako niečo, čo poznávame; postupom umenia je postup „ozvlášťňovania“ vecí a postup sťaženej formy, ktorá sťažuje a predlžuje vnímanie ...“ (Šklovskij 1972: 16). Pre formalistov „ozvlášťnenia“ odhaľujú spôsoby, ktorými médiá formujú našu percepciu. Umenie predstavuje východisko pre analýzy nových mediálnych paradigiem, pretože novo-mediálne (digitálno-sieťové) diela poukazujú na to, ako sú subjektívne rozhodnutia podmetu pretkané digitálno-sieťovými procesmi, významami, kódmi a procedúrami. Umeľci ako „antény“ spoločnosti zohrávajú dôležitú úlohu pri skúmaní štruktúr médií a súčasná literatúra (a to nielen digitálna) stále intenzívnejšie a s čoraz väčším záujmom skúma základy novej mediálnej paradigmy.

Znak v digitálnych sieťach

Aby sme mohli mediálne zameranú analýzu aplikovať na literárne diela, je potrebné preskúmať základy novej mediálnej paradigmy, ktorou bádatelia od deväťdesiatych rokov minulého storočia re-definovali, dovtedy dominantnú, kultúru tlače. Túto paradigmu pomenoval Manuel Castells Internetová galaxia (2001), Pierre Lévy hovorí o kyberkultúre (2001) a Michael Heim o *virtuálnom realizme* (2000). Na reflexiu novej mediálnej paradigmy je vhodný Rolandom Barthesom nastolený

pojem vytvárania, produkcie významu textu prijímateľom/užívateľom, a to preto, lebo poukazuje na možnosť mediálnej tvorby textu. Tvorba digitálneho znaku spočíva vo flexibilitate digitálneho kódu, numerickej reprezentácii údajov. Pokiaľ je lineárny a sekvenčný znak (čo znamená, že napríklad text sa číta zo strany na stranu) unifikovaný (každá strana vyzerá rovnako) a fixný, je digitálny znak flexibilný a je možné s ním manipulovať. Špecifickosť digitálneho znaku (textu, fotografie, zvuku, atď.) zasahuje všetky fázy tvorby, lebo vytváranie, ukladanie a distribúcia sú v rukách užívateľa. Čo znamená ešte drastickejšie zmenšovanie odstupe medzi umeleckým dielom a publikom, ešte väčšiu demokratizáciu média, pod ktorou Walter Benjamin označil nástup filmu a fotografie (1986). Ak film a fotografia umožnili širokú dostupnosť umeleckých diel, digitálno-sieťové médiá umožňujú neustálu tvorbu a pretváranie diela. Vzhľadom na to, že digitálne objekty (ako aj všetky ostatné novo-mediálne objekty) sú reprezentované numericke a nie sú fyzickými objektmi, každý objekt (text, video, prostredie atď.) je možné meniť. Ak je reprodukovanie základom ekonomie lineárnej gramotnosti a podľa Benjamina aj základom demokratizácie, možnosť distribúcie na sieti je základom nového typu ekonomie distribučno-digitálnych médií. (Zmeny, ktoré spôsobuje digitálno-sieťová paradigma, uvádza tabuľka)

	PARADIGMA TLAČE	DIGITÁLNA PARADIGMA	SIEŤOVÁ PARADIGMA
Formálne znaky	Fixovanosť: lineárnosť unifikovanosť	Flexibilitnosť: „kmitavý znak“	Distribučný diagram: „distribučovaný znak“
Ekonomia znaku	Replikovateľnosť: priemyselná produkcia a distribúcia	Tvorba v rukách užívateľa	Distribučnosť: distribúcia v rukách užívateľa

Paradigma tlače, digitálna a sieťová paradigma

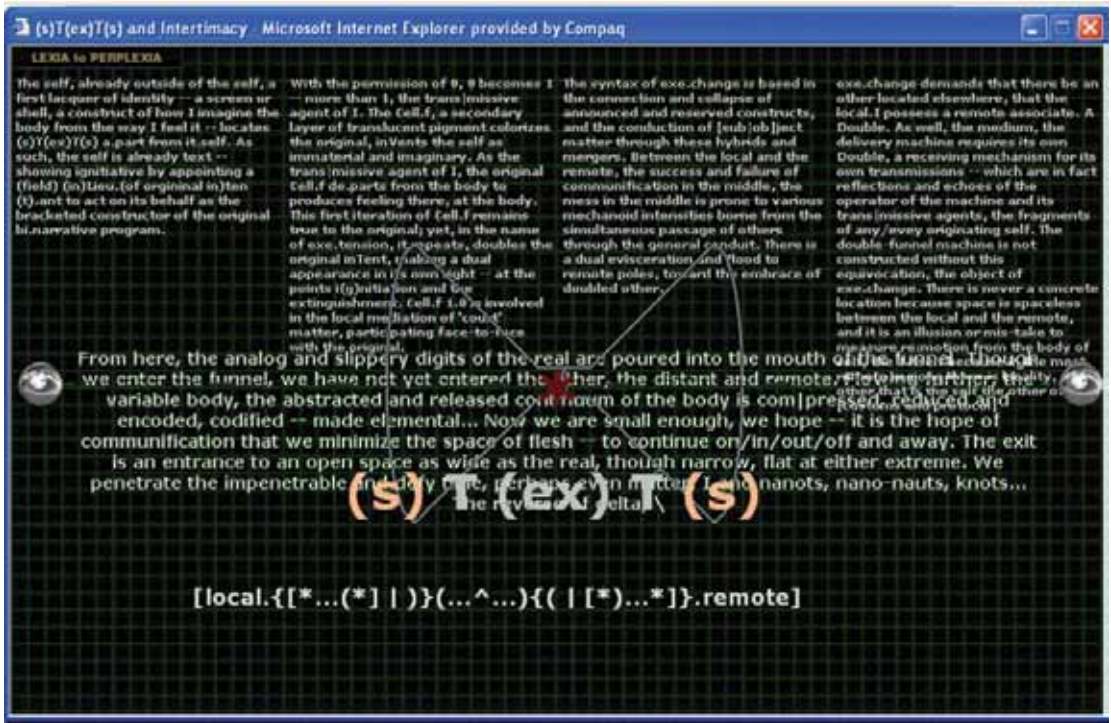
Ak digitálny znak definuje modularita a kmitavosť, sieť definuje „distribučný znak“ (Peović -Vuković, 2010), ktorý je formovaný architektúrou „distribučného diagramu“. Ako upozornil Alexander Galloway „každý uzol v distribučnej sieti môže komunikovať s iným uzlom, a to bez účasti hierarchického sprostredkovateľa“ (Galloway, 2006:15). Aj keď rizomatická štruktúra siete nie je niečo konečné a nemenné (sme svedkami nebezpečných procesov centralizácie, cenzúry a filtrácie obsahu), táto priama komunikácia dvoch počítačov bola jej pôvodnou (*peer to peer*) štruktúrou. Základ distribučnej siete postavili protokoly, predovšetkým TCP/IP protokol, ktorý umožňuje priamu komunikáciu dvoch počítačov. Distribučný diagram je opisom architektúry siete ako priestoru, ktorý zavádza prvú formu súkromného kanálu odosielania.

Okrem tvorby (čo je následkom faktu, že všetky novo-mediálne objekty sú digitálne a modulárne), ako Sieť sa chápe možnosť výmeny a distribúcia. V protiklade so zaužívaným chápaním siete zdôrazníme, že distribúcia ktorá je rozhodujúca pre spoločenské zmeny a ktorá pochádza zo sieťovej štruktúry, napokon neznamená pokračovanie v digitálnej paradigme. Digitálno-sieťová paradigma sa totiž v základe odlišuje od digitálnej a digitálno-sieťový znak nie je už len kmitavý (flexibilný), ale nadobúda aj charakter architektúry internetu ako stáleho kanála sieťového vysielania (Peović-Vuković, 2010). Flexibilita digitálneho znaku – „kmitavého znaku“ je základným predpokladom pre celkovú digitálno-sieťovú paradigmu. Ale bez siete a jej protokolov na zmenu údajov by sme nemohli hovoriť o distribúcii a výskyte «distributívneho znaku» ako o tendencii podľa cyklickej výrobnokonzumnej činnosti. (V dôsledku čoho sa nová sieť volá čítaj/píš alebo *Read/Write Web*). Sieťový znak pokračuje a redefinuje všeobecnú digitálnu flexibilitu. Sieťový znak sa svojou distribučnou architektúrou podstatne odlišuje od každého digitálneho znaku. Ani jedno známe médium neumožňuje takú aktivitu, aby užívatelia boli súčasťou

neprerušeneho konzumno-výrobného toku. Konzum je základnou, ale aj známou činnosťou užívateľov (televízneho programu, programu v rádiu, videu atď.) Avšak činnosť na sieti neznamená len sledovanie obrovského korpusu textov, ale aj produkciu, ktorá sa neustále prepletá s konzumom.

Kmitajúce technotexty – digitálny znak

Kým tvorba hypertextu spočíva vo výskume priestoru, tvorba digitálneho textu sa opiera o *flexibilitu* – možnosť zmeny, manipulácie, modelovania digitálnym „kmitavým“ znakom. Produkcia textu, „ktorý vlastne neúnavne účinkuje“ (Barthes, 1986:102) mimo/vedľa umelca alebo spotrebiteľa, má charakter digitálny, modulárny, manipulatívny. Kmitavé, flexibilné, digitálne technotexty sa transformujú po prejdení kurzorom cez slovo. Hoci N. Katherine Hayles nešírila termín „kmitavý znak“ vo svojej teórii technotextu (Hayles 2002, 2008), zdá sa, že mnohé technotexty môžeme pozorovať ako literárne štúdie kmitavého znaku. Kerry Lawrynovicz v *Girls´Day Out* (2004) kombinuje dve vrstvy textu – idylický opis výletu a novinový článok, ktorý odhaľuje, že na výletnom mieste bol spáchaný zločin. Paragraf bledne (začleňujúc temporálnu dimenziu do diela) a na obrazovke vynikajú štyri slová, ktoré odhaľujú publicistický metatext. Báseň Millie Niss *Sundays in the Park* (2004) „kmitá“ počas toho, ako kurzorom prechádzame cez slovo a tak vznikajú aliterácie novinárskych pojmov a poetických zvrátov. Výraz „*conned lisa rise*“ (stonka ryže) sa transformuje na „*Condoleezza Rice*“, „*wee puns*“ (malá slovná hračka) sa alternuje na „*weapons*“ (zbraň), „*of mass ruction*“ (masové hromadné hádky) – „*of mass destruction*“ (hromadného ničenia). Millie Niss upozorňuje na použitie digitálneho znaku v procese problematizácie nestability významu tlačeného média (v tomto prípade upozorňuje na „čítanie medzi riadkami“). Preto je v interpretácii dôležité sledovať nielen médium, v akom dielo vzniklo, ale



Talan Memmott: Lexia to Perplexia (2000)

aj médium, na ktoré odkazuje, ktoré tematizuje. Kým teória hypertextu interpretovala digitálne literárne diela ako naplnenie postštrukturalistických tendencií v digitálnych médiách, dochádza aj k opačnému procesu – technotexty sú digitálne diela, ktoré tematizujú aj špecifické znaky „starých“ médií. Ten proces netkvie v prekonávaní obmedzení starých médií, ale v zdôrazňovaní materiality znaku, čiže mediálnej štruktúry.

Technotexty komplexne mapujú vzťahy medzi médium a kultúrou, medzi individualnou a kolektívnou identitou. Technotexty predvzadajú ako jazyk nadobúda funkciu tak média ako digitálneho znaku.

Dielo Talana Memmotta *Lexia to Perplexia* (2000) využíva neologizmy, ktoré spájajú digitálny kód a anglický jazyk. Výrazy ako napríklad *communification*

(*commodification + communication*), *cell.f*, *Sign.mud.Fraud* a *I-terminal* ako aj HTML tagy, „prekladajú“ počítačový jazyk do prirodzeného jazyka. Tento proces, ktorý N. Katherine Hayles pomenovala „krealizáciou angličtiny počítačovým kódom“ (2008:123), demonštruje komplexnú kultúrnu hybridizáciu technológie a spoločnosti, inteligentných strojov a ľudí. Zložitý vzťah syntaxe programovacieho jazyka a prirodzeného jazyka je základom problematizácie počítačového rozhrania ako miesta stretnutia a vnárania človeka do stroja. Dielo odhaľuje materiálno-mediálnu štruktúru, ktorá sa zaslúžila o ich komplexné vzťahy. Vzťah identity a technológie, o ktorý sa zaujíma Talan Memmott, získal svoju metaforickú reprezentáciu vo forme *I-terminalu* (*I-terminal*) ľudsko-počítačovej inštancie,

kde sa digitálny aspekt stane dôležitým elementom osobnej identity. Nová subjektívnosť, ktorú poetizuje Memmottova báseň sa ukazuje ako metafora nového poňatia obrazoviek, ktorého sa stávajú osobným zrkadlením. Dôležité slovo, ktoré sa objavuje v básni vo viacerých situáciách – echo, vnukne charakter rozhrania ako obojstranného zrkadla technologicko/ludskej povahy.

Sieťové technotexty nie sú hypertexty, rovnako ako sieť nie je hypertextom. Sieť nie je hypertext, aj keď technická definícia siete ako hypertextu pochádza z roku 1992, keď Tim Berners Lee navrhuje hypertextovú organizáciu údajov. Jeho dizajn sieťového prehliadača spočíva v systéme lexém a externých liniek. Z takého ponímania siete sa rozvinul HTML jazyk (Hypertext Markup Language), ktorý vytvára stránku ako štruktúru liniek a lexém. „Hypertextová sieť“ je dnes častý, no nedostatočný opis siete ako paradigmy, ktorá svoju produktívnosť zakladá na „pohybe vo virtuálnom priestore“. Aj keď je World Wide Web hypertextovým systémom, predstavuje len segment internetu. Sieťová komunikácia predstavuje koncept priamej komunikácie dvoch počítačov. Tak je namiesto „ja“, ktoré je umiestnené na prechode rôznych správ, ako opisuje Landow (1992 :73), reč o produkcii distribuovaného „ja“ alebo nomádskeho subjektu /textu, ktoré sa distribuujú sieťou.

Namiesto analýzy nelineárnosti, ktorú zavádza hypertextová teória, je potrebné zaviesť analýzu špecifickej podstaty technotextu ako poetického záujmu o médiu, ktoré samostatne produkuje významy. Sieťové technotexty nie sú tvorené topograficky, ako je to pri hypertextových dielach, ale ich základom je distribučná sieťová štruktúra. Jedným z prvých diel takejto poetiky je dielo *Grammatron* Marka Ameriku z roku 1997. *Grammatron* je info-šaman, bytosť distribuovaná sieťou, ktorá ho zároveň inšpiruje (výskumami sexuálnych identít) a provokuje k tvorbe a distribúcii textu. *Grammatron* šíri sieťou distribuuje

vlastný kód – Nanoscript – program, ktorý umožňuje to, že „živé ľudské mäso/dušina môže rozpustiť svoje simulované ego a vrátiť sa tak ku koreňom svojho intuitívneho vedomia“. V *Grammatrone* počuť echo McLuhanovského návratu k pôvodnej kultúre: návrat k ústnej kultúre, synchrónnosti a synestézii ako aj progresivizmu – evolúcii vedomia („jazyk túžby“) prostredníctvom nových médií. No pre Ameriku je túžba spojená s „disemináciou cez elektrosféru“ – digitálno-sieťové médium:

„... elektrosféra je komponovaná z nekonečných rekombinácií alfanumerických predstáv, ktoré sú prázdne podobne ako trvalo formujúci terén lingvistických mikrobitov umiestnených jeden za druhým formujúc tak podpis Digitálneho Bytia.“

Subjekt, vnorený do elektrosféry je deleuzeovsko-guatariovský nomád, v neustálom pohybe, metamorfóze. Paralela by sa dala nájsť v závere diela Marka Ameriku – „ty´ vo ´mne´ a ´ja´ v ´tebe´“. Nie je náhoda, že sa termíny distribúcia a chod často opakujú v *Grammatrone* (podobne ako aj výrazy „vždy-v-chode“). „Meniace sa subjekty a/alebo subjektívnosti“ sú pre Ameriku činiteľmi „kolektívneho chodu všetkých virtuálnych realít, ktoré tvoria vrstvy našej globálnej kultúry.“

V tejto skorej interpretácii siete a kultúry Amerika reflektuje postoje literatúry generácie spisovateľov obkolesených médiami. Amerika je súčasťou literárneho hnutia *avantpop*, ktoré sa dištancuje od literatúry postmoderny, *Avantpop* vychádza z mediálnych skúsenostiach autorov, ktoré ich formovali nielen ako autorov, ale aj ako osobnosti. Mark Amerika, Ronald Sukenick, Harold Jaffe a iní používajú termín *elektrosféra*, ktorého korene ešte stále evokujú McLuhanovskú dobu televízie, rádia a vysielania, no elektrosféra sa vzťahuje na široké mediálne pole, od elektronických médií až po digitálne médiá a siete a aj distributívnosť ega a textu, okupovanie priestoru siete,

deleuzeovsko-guattariovský nomádsky pohyb a túžbu, strojovú produkciu.

Záver

Najčastejším problémom doterajších interpretácií digitálno-sieťovej paradigmy v rámci literárnej teórie je to, že zanedbávala materiálne charakteristiky médií. Na druhej strane zase tak mediálne zamerané analýzy ako hypertextové teórie zdôrazňovali jeden rozmer paradigmy – nelineárnosť topologického hypertextového znaku. Podľa tu predstaveného všeobecného rozlíšenia digitálnych a digitálno-sieťových znakov upozorňujeme na práce, ktoré skrz využitie médií prestávajú špecifické, a teda „neočakávané“, „ozvláštnené“. Pretože čítame technotexty ako umelecké práce, ktoré tematizujú materiálne médium, odlišujeme umelecký typ tvorby, ktorý je založený na flexibilnosti digitálneho znaku od distribučnej tvorby sieťového znaku. Kategórie sú fluidné a provizórne, no toto rozdelenie nám umožňuje pochopiť technotextový charakter práce *Translations* Johna Cayleya a tiež to, aby sme odlišili toto dielo od hypertextových výskumov v prácach ako *hyperromán Victory Garden* Stuarta Moulhropa ako špecifického pokračovania v postmodernom zaujatí poetikou „vyčerpania“. Ak postmodernistický román, ako tvrdil John Barth, problematizoval „vyčerpanosť tlače“ (Barth, 1967), tak vtedajšie technotexty sa zaujímali o analýzu postupu, ktorým digitálno-sieťová paradigma determinuje subjektivitu a gramotnosť ľudí postindustriálneho veku.

Úlohou analýzy (novo-) mediálnej literatúry je odhaľovať stopy technológie, štruktúru digitálno-distribučného média ako jednej z aktuálnych umeleckých praktík. Tradícia textov, ktoré sa zaoberajú materiálnosťou literárnych a umeleckých diel, je známa. Od Mallarmého a nadrealistov až po hypertexty tieto umelecké práce zdôrazňujú svoju materiálnu podstatu. Stéphan Mallarmé a Paul Valéry, tak ako tu

analyzované súčasné príklady, ukazujú na spojenie textuálnosti (jazyka) a materiálnosti (fyzického materiálu, média), ktorá sa intenzívne podieľa na produkcii (vytváraníu) významov textu. Technotexty spracúvajú materiál, digitálne médium, takým spôsobom, akým avantgardné texty spracúvali grafickú formu tlače.

Materiál sa v technotextoch reflektuje spôsobom, akým jazyk v avantgardnej literatúre reflektoval nielen svet, ktorý opisuje, ale aj seba. Materiálnosť textu sa odhaľuje pri stavaní scény/pódia pre „hru“ textu, a pri čitateľovom podieľaní sa na jeho tvorbe. Jazykové hry, automatické písanie, náhodnosť... Aby jazyk/text formoval nevedomé významy, autor stavia scénu pre automatiku jazyka, algoritmickú manipuláciu náhodnej alebo matematickej produkcie textu. To, čo odhaľuje text, tkvie v pluralite mechanizmov zapojených do produkovania jeho významov: gramatiky médií, resp. materiálnosti, ktorá sa doteraz zdala byť neutrálna.

Zatiaľ nebolo možné odhaliť a pomenovať žiaden konkrétny význam materiálu ale len poukázať na mechanizmus, ktorým materiál vplyva na sémantické významy. Kým populárna kultúra v oblasti materiality a technológie textu ostáva nepreskúmaná, vysoká literatúra často hľadá vplyvy, „stopy“ a „pečate“ médií. Digitálne zosieťovaná literatúra predstavuje diela vysokej kultúry, ktorých komplexnosť spočíva v textuálnosti a materiálnosti. Umelecké (novo)mediálne diela, hypertextuálne, kybertextuálne, umelecké počítačové hry atď. neprestajne upozorňujú na svoju konštruovanosť a materiálnosť. A týmto prezentujú premeny paradigiem a zosobňujú úlohu, akú McLuhan venoval umeniu a umelcom, ktorých vnímal ako „antény“ spoločnosti.

Preložila Petra Sabin Wenzlová.

Bibliografija

- AARSETH, E. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- AMERIKA, M. (1997), *Grammatron*, AltX, [online], [cit. 2010-09-11], Dostupné na internetu: <<http://www.grammatron.com>>.
- BARTH, J. (1967), 'The Literature of Exhaustion', *The Atlantic Monthly* (chorvátsky preklad: Barth, John, *Književnost iscrpljivanja*, IBS d.o.o., 2006).
- BARTHES, R. (1986), 'Teorija o tekstu', *Republika*, 9-10, preklad z *Untying the Text: a Post-Structuralist Reader*, Robert Young, original, 'Texte (théorie du)', *Encyclopaedia Universalis*, sv. 15, Paris, 1973.
- BENJAMIN, W. (1986), 'Umjetničko djelo u doba svoje tehničke re-produktivnosti', *Suvremene književne teorije*, Miroslav Beker, Zagreb: SML, str. 331-346.
- CAYLEY, J. (2006), 'Translations', *Electronic Literature Collection Volume 1*, Electronic Literature Organization [online], Maryland Institute for Technology in the Humanities (MITH), [cit. 2011-12-01], Dostupné na internetu: <<http://collection.eliterature.org/>>.
- CASTELLS, M. (2001), *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*, Oxford: Oxford University Press.
- CASTELLS, M. (2009), *Communication Power*, Oxford: Oxford University Press.
- GALLOWAY, A.R. (2006), *Protocol: How Control Exists after Decentralization* (Leonardo Books), Cambridge, MA: The MIT Press.
- HAYLES, N. K. (2008), *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Notre Dame: University of Notre Dame Press.
- HAYLES, N. K. (2002), *Writing Machines*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- HEIDEGGER, M. (1996), 'Pitanje o tehnici', *Kraj filozofije i zadaća mišljenja*, Zagreb: Naprijed.
- HEIM, M. (2000), *Virtual realism*, Oxford: Oxford University Press.
- LANDOW, G. (1992), *Hypertext: The Convergence of Contemporary Literary Theory and Technology*, Baltimore & London: Johns Hopkins University Press.
- LAWRYNOVICZ, K. (2004), 'Girls' Day Out', *Electronic Literature Collection Volume 1* (2006), Electronic Literature Organization [online], Maryland Institute for Technology in the Humanities (MITH), [cit. 2011-12-01], Dostupné na internetu: <<http://collection.eliterature.org/>>.
- LÉVY, P. (2001), *Cyberculture*, University of Minnesota Press.
- MANOVICH, L. (2001), *The Language of New Media*, MIT Press.
- McLUHAN, M. (1964), *Understanding media: The Extensions of Man*, NY: McGraw Hill.
- MEMMOTT, T. (2000), 'Lexia to Perplexia', *Electronic Literature Collection Volume 1* (2006), Electronic Literature Organization [online], Maryland Institute for Technology in the Humanities (MITH), [cit. 2011-12-01], Dostupné na internetu: <<http://collection.eliterature.org/>>.
- NISS, M.- DEED, M. (2004), 'Oulipoems', *Electronic Literature Collection Volume 1* (2006), Electronic Literature Organization [online], Maryland Institute for Technology in the Humanities (MITH), [cit. 2011-12-01], Dostupné na internetu: <<http://collection.eliterature.org/>>.
- PEOVIĆ-VUKOVIĆ, K. (2010), *Novomedijska pismenost: Perspektive digitalne i mrežne tekstualnosti i društvenosti*, dizertačna práca, Filozofski fakultet u Zagrebu.
- ŠKLOVSKI, V. (1986), 'Umjetnost kao postupak', *Suvremene književne teorije*, str.105-115. Miroslav Beker, Zagreb: SNL.
- ŠKLOVSKI, V. (1972), *Teória prózy*, Bratislava, Tatran.

Janez Strehovec

Digitálny literárny text v ríši nových médií: Text ako jazda

V dnešnej dobe sme svedkami spôsobu, akým digitálne médiá vytvárajú veľmi špecifický mód zažívania zmiešaných a hybridných realít, vďaka čomu môžeme identifikovať aj jednotlivé spôsoby vnímania, spoznávaní a vytvárania kultúry v komplexnejšej realite, ktorá zahŕňa tak fyzickú realitu, ako aj virtuálne svety. Užívatelia digitálnych technológií formujú svoj priestorový a časový zážitok prostredníctvom škály/rozmanitých dát. Zmiešaná realita, do ktorej vstupujú, vkladá virtuálny obsah displeja do reálneho prostredia. Ak zameriame/sústredíme pozornosť na stret inteligentných technológií a človeka – čo/ktorý vytvára špeciálne podmienky a atmosféru, umožňuje nové, technikou formované vnímanie a je otvorené skúmaniu o zajstnej podstaty videnia, sluchu a hmatu v kultúre interfejsu – môžeme dospieť k mnohým zisteniam (Johnson 1997).

Ak chceme priblížiť súčasný stav augmentovanej a hybridnej reality hraničných priestorov a časov, ktorú vytvárajú digitálne technológie ako nástroje kultúry, treba začať od základnej úrovne, teda od opisu fyzickej existencie dnešného jednotlivca. Aké sú jeho základné životné podmienky, čo je špecifikom jeho súčasného bytia vo svete? Základné podmienky, ktorým je vystavený človek pri vstupe do pluriversa fyzickej reality a umelých realít, definujem cez koncept „nomádskeho kokpitu“. Tento termín vyjadruje/symbolizuje fakt, že človek je vyzbrojený mnohými navigačnými a kontrolnými mobilnými zariadeniami (od mobilných telefónov a palm PDA ovládačov po konzoly, GPS prijímače, kamery a rôzne prehrávače, napr. iPod touch).

To znamená, že základné úkony človeka predpokladajú pevnú ruku na kontrolných tlačidlách. Dnes sa každý stáva techno-umelcom Stelarcom, čiže človekom, ktorý si „vylepšuje“ svoje telo pripojením na virtuálnu tretiu ruku a tretie ucho, a orientovanie v priestore si zabezpečuje cez mobilné displejové zariadenia.

Kultúra interfejsu znovuobjavuje telo a pretvára jeho vnímanie

Kým raná fáza kyberkultúry (ako sa spomína napr. v kyberpunkovej literatúre) preferovala čisté mentálne operácie ohraničenej kyborgovej identity, čo sa riešilo v spore *mysel vs. kybermysel*, súčasná kultúra Web 2.0 vytvorená preklenutím priepasti medzi dvoma kultúrami (termín C.P. Snowa) znovuobjavuje opozíciu *mysel/ telo* tým, že ho vkladá do kultúry interfejsu, čiže spomínanou situáciou narábania s nomádskeho kokpitu. Telo dnešného jedinca vybavené nomádskeho displejovými zariadeniami sa stáva stále podstatnejším pre znovuobjavenie jeho nových úloh a funkcií, hoci v kyberpunkovej ideológii sa skôr potláčalo a vynechávalo. Telo, ako „naš obecný prostriedek jak mít svět“ (Merleau-Ponty 1998: 146), vstupuje do nového ontologického prostredia dnešného človeka a je podmienené hybridizáciou a splyvaním hraničných priestorov a časov, čo zase podnecuje vznik nových spôsobov vnímania – spájania a združovania rozdielnych vnemových aktov a postupov. Samotná podstata zmiešanej reality plnej hybridných entít (napr.: avatarov, robotov)

a predmetov, ktoré vznikajú, vyžaduje zmiešané a augmentované – t. j. technikou podmienené/spôsobené vnímanie -, ktoré vzniká spolupracou rôznych zmyslov – napr.: dotykového videnia, dotykového sluchu, nielen videnia, taktilného skenovania povrchu v pohybe. Takéto vnímanie zodpovedá požiadavkám a ponukám interfejsu. Avšak samotný interfejs sa tu nestáva predmetom analýzy, ale ostáva len prostriedkom, spôsobom akým naše zmysly získali za určitých okolností a v určitom (konkrétnom) čase informácie (významy) o našej skúsenosti so zažívanou podobou reality. Interfejs predstavuje rámec interakcie, v ktorom ľudia ku všetkému, s čím sa stretnú, pristupujú veľmi osobitým, technikou formovaným spôsobom. Súčasná realita tvorená novými médiami je mozaikovitá, neexistujú tu čisté formy a prvky, sú iba hybridy. Stabilné a pevné hranice sú narúšané, všetko je v pohybe, a tak čelíme boju o prvenstvo v okamžitých rozhodnutiach, pretože veci sa musia prezentovať tak, aby okamžite upútali pozornosť. Dnes, ako sa zdá, všetky návrhy musia spĺňať požiadavku efektu *jazdy výťahom*. To znamená, že musia byť extrémne stručné: prezentovanie nápadu, obchodného modelu, riadenia podniku, marketingovej stratégie a konkurzného riešenia možnému investovi, by nemalo trvať dlhšie ako pár minút, čiže dlhšie ako jazda výťahom (napr. 30 sekúnd). Prostredníctvom termínu „jazda výťahom“ poukazujeme na presne zacielenú, čo najúdernejšiu a najpresvedčivejšiu textovú, vizuálnu, sluchovú a dotykovú prezentáciu, ktorá užívateľa zasiahne a podnieti k vnímaniu čo najväčšieho množstva informácií za čo najkratší čas. Pre dosiahnutie efektu „jazdy výťahom“ jedincom je nevyhnutná schopnosť bezproblémovo prepínať medzi rôznymi módmi reality. Všetko je v pohybe a organizované do veľmi krátkych časových intervalov, teda užívateľ takejto reality je nútený zvyknúť si na často sa meniace podmienky. Môžeme dokonca tvrdiť, že užívateľ dnešných kultúrnych obsahov čelí zmenám, odklonom a posunom kultúrnych paradigiem, ktoré postupne naberajú

na tempe aj stupni. Základné prostredie, v ktorom sa užívateľ nachádza, môžeme popísať ako zradnú os medzi neviditeľným vrchom a spodkom, prednou a zadnou stranou, ľavom a pravom. Stabilný uhol pohľadu je narúšaný, stabilné a pevné hranice miznú v úzadiu. V kontexte vnímania/percepcie ide o jedinca, ktorý prišiel o schopnosť koncentrovania pozornosti na dlhšie textové pasáže. Práve naopak, je zvyknutý na veľmi krátke, priame a funkčné správy, web stránky organizované do bodov, videoklipy, YouTube video formáty, jazdy výťahom, sms správy a bleskové (mimoriadne) správy. Všeobecné povedané, stráca zručnosť percipovať náročnejšie jazykové štylizácie, metaforickú mnohoznačnosť, a teda stráca zručnosť kritického a kontemplatívneho myslenia. Tento stav je výsledkom toho, že človek je donucovaný zvládať v čo najkratšom čase viacero mnohokrátých, paralelné vykonávaných úkonov a činností. To má rozhodujúci dopad na spôsob akým naša myseľ pracuje a tvorí pomocou *kyberjazyka*. Dĺžka pozornosti sa skraca pre rýchle životné tempo v „okamžitej kultúre“, ktorá plynie rýchlosťou svetla. Jasne to vyjadruje aj príspevok v iDC: „Naozaj si myslím, že hyperlinky zmenili trvanie mojej koncentrácie, aj spôsob akým čítam. Rád by som zostal pri jednej veci, ale nechávam sa veľmi ľahko rozptýliť, takže každý mail má asi tak 1-3 sekundy na to, aby ma upútal.“ (O`Donnel: 2007) v tejto výpovedi je dôležitá práve poznámka o veľmi krátkom čase, ktorý má príjemca e-mailu na jeho prijatie, alebo odmietnutie. Pozornosť človeka je teda limitovaná mobilizáciou, akej je schopný v čase reálne vykonávanej činnosti.

Z hľadiska vzťahov v spoločnosti ide o dobu, ktorú pomenúvame ako postindustriálnu a informačnú spoločnosť post-Fordistickej „playbor“ (z anglického play – hra a labor – práca) (hra a práca postupne kvôli Webu 2.0 konvergujú), ako nový politický subjekt (napr. množstvo účastníkov smerov a praktík založených na aktivizme a hacktivizme), alebo post-politiku (termín Paola Virna).

Termínom „playbor“ sa označuje konvergencia práce a hry, čo je vlastne podstata práce v on-line prostredí. Tradičné rozdiely medzi oblasťou umenia a vzťahov v spoločnosti, sú v tejto etape narušené, ba likvidované. Dnes človek čelí dediferenciácii, čiže procesu spôsobenému implóziou viacerých, v modernej spoločnosti ešte od seba oddelených oblastí. „Kultúrna oblasť už viac nemá auru v Benjaminovskom zmysle, čo znamená, že už viac nie je systematicky oddelená od oblasti sociálnej.“ (Lash 1990: 11) Mnoho teoretikov estetiky trvalo na striktnom vydelení pojmu estetického (krásneho) od spoločenského. Sociálna a každodenná realita je jedným, oblasť estetiky druhým – toto je úvodným konštatovaním každého definovania predpokladov pre fungovanie umenia v modernej spoločnosti.

V úsilí presunúť z periférií do centra pozornosti problematiku opozície *estetické, umelecké vs. realita praxe a sociálnych vzťahov* vytláčanú v dobe digitálneho umenia a kultúry na okraj, bude vhodné pripomenúť Ingardenovo poňatie antropologických a psychologických aspektov tohto rozdielu, v ktorom sa počíta s tým, že príjemca je schopný sofistikovane prepínať medzi oboma oblasťami. Pri vstupe do oblasti estetiky musíme byť pripravení na veľmi špeciálnu a neobvyklú skutočnosť, ktorú si všíma aj Ingarden. Tvrdí, že prejav pôvodnej emócie (ako odrazového bodu estetického zážitku, poznámka autora) vyvoláva v ľudskom vedomí najmä určitú kontrolu predošlého 'normálneho' spôsobu vnímania a správania sa, a to vzhľadom na predmety, ktoré nás obklopujú v reálnom svete. (pozri Ingarden 1973: 191 – 192). Keďže narušenie bežného vnímania (spôsobené spomínanou kontrolou) je veľmi náročné, lebo nás odvádza od zaužívaného stavu, ani návrat do týchto normálnych podmienok nebude ľahký. Ingarden tvrdí, že: „návrat do našej mladosti je často sprevádzaný nepríjemnými pocitmi, dojmom doliehajúcej ťahy života, od ktorej nás čiastočne oslobodila pôvodná estetická emócia.“ (ibid. 193) Preto Ingardenova

záverečná konštatácia o povahe takéhoto prepínania nie je prekvapivá. „Prechod z praktického prístupu do estetického je zrejme najkomplexnejšou zmenou ľudskej psychiky.“ (ibid. 196)

Tieto Ingardenove názory môžu byť v dnešnej hybridnej (kultúrnej) realite formovanej novými médiami pochopené ako extrémne staromódne. Sú spojené s dobou, keď kultúra interfejsu (založená na nových médiách) ešte nebola súčasťou mainstreamu, keď vypnúť každodennú realitu bolo možné iba v kontakte s pôvodnou estetickou emóciou (stretnutím s umeleckým dielom), vo vzácných situáciách spojených so špecializovaným umeleckým prostredím. Dnes, v dobe tzv. informačnej spoločnosti platí iný scenár, podľa ktorého pôsobíme v rôzne generovanej realite, v umelých svetoch, v hybridnom čase. Človek je neustále nútený prepínať medzi rôznymi módmi skutočnej a umelej reality a vykonávať odlišné druhy činností. Akoby sa náš horizont očakávaní (termín Hansa Roberta Jaussa z jeho recepcnej estetiky) už prispôbil požiadavke participovať na ontologických a technických realitách s odlišnými základmi, a preto požiadavka vstúpiť do syntetických priestorov a časov nie je pre nás žiadnou výzvou. Dokonca sme svedkami naučnej, rutinnej pripravenosti na takéto prepínanie, pretože súčasný jedinec trávi stále viac času v hybridných realitách a v hybridných časoch. Je ovplyvnený „hraničným módom“, čoho dôkazom je playbor. Čo sa týka problematiky umenia a literatúry, môžeme povedať, že doterajšia modernistická estetika – ktorá sa zaoberala špecifickosťou jednotlivých médií – ustupuje pred estetikou (nových) médií, ktorej prioritou je ich konvergencia, hybridizácia, ba dokonca až zlúčenie. Pred našimi očami sa množí prepájanie textu, filmu, videa, počítačových hier a dokonca aj kolotočov v zábavných parkoch, čo naznačuje trend konvergence médií ako dominantnú kultúrnu stratégiu a prax. Rovnako sa digitálne texty vzdali svojho základu v podobe tlačенých riadkov, a naopak, väčšie možnosti si

našli v „textopriestore“ (z anglického *textscape*, text a *scape* – priestor, panoráma) – mozaikovitej organizácii stabilných a pohyblivých textových jednotiek, obrázkov, zvukov a videí. Ako jeden z najnovších pokrokov v oblasti digitálnej textuality môžeme spomenúť vook – video knihu (video book). Je inováciou najmä v čítaní, pretože mixuje písanú knihu s videom a možnosťami sociálnej siete do uceleného príbehu. Vook umožňuje čitateľovi nový zážitok z novomediálneho „textopriestoru“ takým spôsobom, že čitateľ číta knihu, pozerá videá, ktoré stupňujú príbeh a zároveň je cez sociálnu sieť v spojení s autorom a ostatnými čitateľmi – a to všetko na jednom displeji, bez prehadzovania platforiem.

Vook je zakorenená v súčasnej zmiešanej realite, ktorá užívateľom umožňuje veľmi sofistikovaný prístup, ak sú online – neustále prechádzanie z jednej formy sociálnej aktivity do druhej. Zrazu sú rôzne módy reality a niekoľko foriem aktivít v jednom celku, všetko je v plynulom pohybe a dostupné ako tzv. *pohyblivá rezerva* pre možné manipulácie. Podobným príkladom je aj webová platforma, ktorá veľmi jednoduchými navigačnými postupmi umožňuje ľahký pohyb medzi stránkami. Ruka v ruke spolu idú aj súčasné ľudské vnímanie a flexibilná platforma, ktorá od jedinca vyžaduje jemné oscilovanie medzi oddelenými režimami bytia a konania. Ohľadom námietok voči teleprezencii, ktorá predpokladá, že vnímanie prítomnosti sa dá pociťovať aj mimo fyzického tela, argumentuje Ingrid Richardson takto: „napriek tomu, že na jednej strane môže byť teleprezencia znepokojivá pre naše skúsenosti s priestorovým vnímaním a telesnosťou, na druhej strane vidíme, ako rýchlo sa naše reakcie na rádio, telefóny, televíziu, online a mobilné technológie stávajú niečím bežným, návykom. Telemédiá síce vytvárajú nejednoznačný nepriestor, no toto ontologické zahmlenie zjavne pomerne bezproblémovo integrujeme do našich prispôbových techno-tiel.“ (Richardson 2005)

Prepojenie reality a umelej reality (*Second life*) nepredstavuje veľký problém ani pre mediálnu umelkyňu Lynn Hershman, ktorá vníma život v *Second life* ako pomerne relevantný *lebenswelt* (životný priestor). S odvolávkou na projekt *Life Squared* opisuje svoje dojmy slovami:

„Čo znamená rozšírenie života vo svete, ktorý popiera gravitáciu? Môžu/mali by avatari zomrieť? Keď som prišla o svojho avatara menom *Ssofft*, mala som pocit obrovskej straty, podobnej smrti. Keď sa avatar neskôr znovuobjavil, veľmi mi odľahlo. Vnímala som jeho prítomnosť emotívne a nebola som pripravená na to, že zmizne. Tým, že som archív svojej práce dala do *Second Life*, bola som schopná preniesť pôvodnú podstatu diela do novej, hybridnej, interaktívnej a participatívnej štruktúry.“ (Hershman 2010)

Zmiešaná realita informačnej spoločnosti je podmienená najnovšími technológiami, ktoré už vo svojej podstate sú kultúrne. Tieto technológie netreba chápať vo funkcii obyčajných nástrojov, ale zdôrazniť ich úlohu v kultúre interfejsu a v technológiou formovanom vnímaní. Technické prístroje vyvolávajú, alebo podnecujú určitý spôsob správania, zažívania a vnímania a nie sú len neutrálnymi nástrojmi. Náš základný vzťah k mobilným displejovým zariadeniam nie je vzdialený: každé sa prihovára nášmu telu a formuje naše správanie a život. „Technológia by mala byť považovaná za kultúrny fenomén, keďže nám hovorí primárne o ľudských vzťahoch a o spôsobe, akým sú sprostredkované. No je to naopak, to technické je považované iba za nástroj umožňujúci výskyt technológií.“ (Thomas 2002, s. 9) Viaceré technické aktivity orientované na cieľ a aktivované pokrokovými inteligentnými technológiami vytvárajú určité spôsoby bytia-vo-svete. Klásť otázky týkajúce sa technológie taktiež znamená klásť otázky kultúrne a sociálne, vedúce k niečomu podstatnému v našej prvotnej existencii. Najmä nové, mobilné technológie determinujú a formujú spôsob, akým ľudia komunikujú

a vnímajú skutočnosť. Keď sa pohybujeme vo svojom fyzickom prostredí vybavení mobilnými displejovými zariadeniami a súčasne vnímame dáta vysvietené na displeji tohto zariadenia, to znamená, že vizuálny aj sluchový interfejs je včlenený do zážitku z prostredia, v ktorom kráčame. K virtuálnym dátam – približujúcim sa zo vzdialeného kontextu na displeji – pristupujeme a spracúvame ich prirodzeným, nemediovaným spôsobom, akým vnímame fyzické, „tu a teraz“. Digitálna technológia „sa stáva kinetickým povrchom včleneným do zažívania a chápania rôznych miest.“ (Thrift 2004, s. 585) Sme vystavení novým podmienkam v tom zmysle, že telesný pohyb (ako chôdza, jazda, zastavenie) a zrakové (sluchové a taktilné) vnímanie fyzického prostredia v reálnom čase sú integrované s virtuálnymi dátami sprostredkúvanými cez displej.

Takéto podmienky privádzajú užívateľov k inovovaniu spôsobov vnímania, a to kombináciou ich taktilnej aktivity a zrakových procesov. Odkazovaním na bežné používanie mobilných displejových zariadení Heidi Rae Cooley predstavuje koncept taktilného videnia s ohľadom na schopnosť aktivácie procesov videnia pohybní rúk na kontrolných tlačidlách. Prichádzame do styku so situáciou materiálneho/hmotného a dynamického videnia, ktoré pozostáva z aktivity očí, rúk a displejových zariadení, ktoré vstupujú do nomádskeho kokpitu. V súvislosti s používaním mobilných displejových zariadení H. R. Cooley poukazuje na rozdiel medzi pozeraním z okna (ako pozeranie cez niečo, napr. cez okno) a displejovým videním, ako väčšmi fyzickým videním, ktoré „vyvoláva pocit stretnutia“ (Cooley 2004: 143), lebo vyvoláva takmer hmatateľný zážitok.

V technokultúre videnie prestáva byť iba kontemplatívnou víziou vzdialeného diváka, ale naopak, spája sa s taktilnými činnosťami umožňujúcimi dynamickú osciláciu medzi vizuálnou a taktilnou spätnou väzbou. V momente ako sa niekto pozrie na obraz a je zasiahnutý tým, čo vidí, schmatne dotykové zariadenie (napr. dotykový displej, myš, joystick, stylus), aby

s ním mohol narábať, alebo, aby mohol privolať novú sériu obrazov. Zrak sa aktivuje pohybom ruky, videnie (a čítanie) sa stáva taktilným a nová generácia obrazov a obrazo-slov zobrazených na displeji pomocou navigačných zariadení vytvára nový druh taktilnej a kinestetickéj činnosti.

Literárny text vo veku digitálnej kultúry

Dokázali sme, že digitálna kultúra zapája celé telo tým, že núti naše percepčné a kognitívne činnosti, aby sa poriadne prispôbili novým podmienkam bytia-vo-svete, ktoré interfejs nastoľuje. Najznámejšie pokroky v mobilných technológiách pozývajú užívateľa do nového sveta vnímania a zoznamujú ho s novými módmí interfejsu založenými na zážitku z prostredia. Videnie sa mení na taktilné videnie, ktoré podnecuje diváka, aby rozvíjal svoj taktilný zmysel formovaný interfejsom. Podobne sa stávame aj svedkami zásadných obrátov v ďalších spôsoboch nadobúdania skúseností vedomia. Videnie v zmysle taktilného videnia je vlastne nielen-videnie. V tejto časti venujeme pozornosť nielen-čítaniu ako ďalšiemu hybridnému a interfejsom formovanému spôsobu zažívania novomediálnych textov. Tým poukážeme na to, že čitateľ vníma digitálnu literatúru ako nový spôsob prístupu a uvažovania o novomediálnej textualite. Čo máme na mysli, keď hovoríme o digitálnej literatúre?

Digitálnu literatúru nepovažujeme za pokračovanie tradičnej formy literatúry, ale vnímame ju skôr ako vynárajúci sa potenciál, formovaný prepojením na umenie nových médií, softvér a internetovú kultúru. Preto digitálnu literatúru chápeme ako strešný pojem, ktorý zahrňuje rôzne, často zmiešané diela, ktoré vznikajú prienikom digitálnej textuality, experimentálneho písania, net artu, novomediálneho inštaláčného umenia, umenia textových softvérov, písania vo Webe 2.0, textových počítačových hier, ktoré sú vytvárané pomocou softvéru a kontrolované kybernetickými

slučkami. Je jasné, že pri takejto definícii je potrebné rozšíriť diskusiu v tejto oblasti, z tradičnej hypertextovej kritiky (napr. Landowova teória) a post-štrukturalistickej literárnej kritiky (Bachtin, Kristeva, Foucault, Barthes, Genette, Riffaterre), na širšiu škálu literárnych štúdií ovplyvnených teóriou nových médií, ktoré berú do úvahy softvérom a kybernetikou definované črty novomediálnej (literárnej) textuality. Ak sa na problematiku pozrieme bližšie, zistíme, že digitálna literatúra zahŕňa niekoľko experimentálnych projektov, ktoré sú najčastejšie predstavované ako hybridné entity umiestnené do hraničných polí kultúry, literatúry a umenia. Digitálny text už viac nie je stabilným, textovým dielom, založeným na svojej aure. Digitálny text, je skôr: procesom, umeleckým softvérom, zážitkom, službou venovanou riešeniu konkrétneho (kultúrneho aj mimokultúrneho) problému, výskumom, webstránkou s bodovou organizáciou interfejsu, ktorý od užívateľov vyžaduje asociatívny výber, algoritmické (logické a problémové) myslenie, alebo dokonca aj postupy týkajúce sa *DJingovej* a *Vjingovej* kultúry, ako napr. remixovanie, strihanie, samplovanie, renderovanie, filtrovanie a rekombinovanie. Umenie tvorby novomediálneho textu už nie je pokračovaním textotvorných postupov nevyhnutných pre tlačenu kultúru, ale je stále väčšmi včleňované do súčasného mediálneho priestoru (aj v zmysle *cut and paste* kultúry formovanej Webom 2.0).

Premenu, s ktorou sa musíme zmieriť, možno zhrnúť takto: zatiaľ čo ostatné prvky performancie písania a čítania sa stávajú dnes nevyhnutnými, stabilné postupy štruktúrovania textu zanikajú. Digitálna literatúra je hybridné a heterogénne pole, ktoré prepája literárnu avantgardu, experimentálne písanie, umenie nových médií, textové inštalčné umenie a net art tým, že kladie dôraz na miesta, rolu a určenie verbálnej (a včlenenej verbálnej) predstavivosti v novomediálnych prostrediach. Autori takýchto textov premýšľali nad podstatou písmen a slov, ktoré sa v mediálnom priestore objavujú ako vizuálne a hmatové prvky. Preto

si autori museli položiť otázku o literárnosti takýchto diel.

O čom hovoríme, keď spomíname literárnosť digitálnej literatúry? Literárnosť nastolil ruský formalizmus, zaujímala sa oň fenomenologická literárna teória. Ale čím je vlastne literárnosť tvorená? Ako môžeme o nej premýšľať v literárnom, technickom, softvérovom, percepčnom a estetickom rozmere? Môžeme hovoriť o dôležitom posune od tlačenej literárnosti k digitálnej? Napríklad, v textových inštaláciách, VJingu využívajúcom text, digitálnej poézii a hyperfikcii môžeme nájsť rôzne formy ozvláštnenia („ostranenie“, ako píše Šklovskij v „Iskusstvo kak priem“, 1917, ozvláštnenie, je typickým prostriedkom, ktorý na predstavenie známeho fenoménu využíva netradičný spôsob a týmto postupom dosahuje nielen estetický efekt [napr. efekt aktivizmu a kritického prístupu k softvéru]). Ozvláštnenie znamená, že autor literárneho projektu usporiada predmety, udalosti a osoby nekonvenčne, aby navodil nezvyčajné a neautomatické vnímanie slov a ideí. V skratke, jeho cieľom je ozvláštnovanie konvenčne vnímaných situácií, podmienok, viery, bytia postáv vo svete atď. V tomto procese autori využívajú špecifickosť nových médií a ich špeciálne efekty, rozmiestňujú slová spôsobom, aký sa nepoužíva v jazyku komerčných webstránok, on-line spravodajstva, portálov Webu 2.0 atď. Veľký dôraz sa kladie na softvérové riešenia rovnako ako na štylistické a naratívne nástroje, ktoré sa odkláňajú od konvenčných softvérových aplikácií; skratka, webové textové, umelecké projekty sa odlišujú od textových objektov na komerčných webstránkach.

Napriek tomu, že ozvláštnenie je koncept známy a prebratý z tradičnej estetickej a literárnej teórie ruskej formálnej školy, zdá sa, že do určitej miery funguje aj v novomediálnej literatúre. Avšak tu dochádza k dvojitému ozvláštneniu – diela digitálnej literatúry totiž ozvlášťujú aj očakávania užívateľa, aj literárny žáner (v chápaní tradičnej literárnej teórie). Pri stretnutí

s niektorými dielami digitálnej literatúry môžeme zažiť určité prekvapenie už na obsahovej úrovni. Napríklad dielo Natalie Bookchin *The Intruder* narúša naše očakávania ohľadom videohier, *Filmtext* Marka Ameriku ozvláštňuje žáner filmu aj textu, *Afternoon, a Story* Michaela Joycea prináša odlišný žáner románu. A všetky tieto diela ozvláštňujú aj svet a scénu, na ktorých sa odohrávajú. Digitálne texty jednoducho prinášajú niečo do jazyka. Tým niečím je neexistencia organizácie (napr. na Web 2.0 stránkach). V perspektíve nových médií literárnosť patrí k emočnému kapitálu projektov, ktoré spúšťajú a stimulujú inú formu psychologickú zmenu a pocitov.

V ústrety zážitku nielen-čítania

Digitálne texty s literárnou povahou vyzývajú hybridného čitateľa-diváka-poslucháča (ako užívateľa), aby k textovému prostrediu pristupoval spôsobom, ktorý vyžaduje niekoľko kognitívnych, ba dokonca aj telesných – napr. kinestetických – činností. Takéto texty založené na slovách-obrazoch-telách (Strehovec 2003) vznikajú na priesečníku literárnej avantgardy, vizuálnej kultúry (napr. počítačové a video hry, digitálne kino, vizuálne obsahy Web 2.0), a aj taktilnej kultúry, čo znamená, že oslovujú celý perцепčný aparát užívateľa. Užívateľ sa pre samotnú podstatu digitálnej textuality necíti isto; čelí niekoľkým netriviálnym snahám a procesom, ktoré menia bežné percipovanie tlačenej textuality. Užívateľovo riešenie problémov (algoritmická aktivita) často vyžaduje naplánovanie viacerých úloh na to, aby pristúpil k textu ako k nesamozrejmej veci. Rovnako vyžaduje aj robenie poznámok v priebehu objavovania textu, prípadne aj alternatívny spôsob (jeho) dekódovania.

„Pomocou diela FILMTEXT vnášam výskumné postupy surfuj-sampluj-manipuluj priamo do jamy levovej – prepájam hollywoodsky film s hypertextom, videohry s literárnou rétorikou,

interaktívny film so zobrazením aktu písania.“ Skúmaním a vyvíjaním FILMTEXTU sme prišli na to, že ak sa avant-pop hacktivistické intervencie zamerajú na masmediálne formy zábavy ako filmy a hry, podporujú tak šírenie možností, ktoré koncept písania ponúka. (Amerika 2004, s. 9)

Amerikov FILMTEXT je príkladom nového hybridného žánru na priesečníku avantgardy, hypertextu, filmu, počítačovej hry a hacktivismu založenom na mixovaní a remixovaní, prepájaní a samplovaní. Dielo dokazuje, že tvorba textu v zmysle paradigiem nových médií je výskumnou tvorbou surfuj-sampluj-manipuluj – teda tvorca „textopriestoru“ býva definovaný skôr ako výskumník (nových médií) než ako umelec alebo autor (písaný veľkými písmenami). Keď hovoríme o rozširovaní konceptu písania, hovoríme zároveň aj o rozširovaní konceptu čítania. Text ako prienik literárnej avantgardy, (počítačových a video) hier, filmov, kódovaného písania a aktivizmu vyžaduje nový prístup a nové spôsoby kontroly a navigácie čitateľom/užívateľom. Keďže „interakcia so stránkou vyžaduje od návštevníka, aby sa stal divákom, čitateľom, DJom/VJom, obdivovateľom umenia, navigátorom v sieti a jej interaktívnym účastníkom, musí byť odznova naformovaný užívateľov spôsob dekódovania“. (ibid., s.13) Čitateľ je zasiahnutý týmito možnosťami, ktoré ozvláštňujú predošlé skúsenosti s podobou textu. Čitateľ/užívateľ je konfrontovaný s bohatou škálou postupov, operácií a úloh, čo znamená, že jeho čítanie je performatívne a stáva sa procesom kreatívnej (spolu)tvorby, a preto musí aktívne vytvárať významy na základe multimediálnych znakov, ktoré zasahujú celé jeho telo. Literárne vyjadrenie v nových médiách nám umožňuje nahliadnúť na akúsi psycho-percepčnú úroveň digitálnej textuality, takže literárne pokusy sú zaujímavé aj kvôli porozumeniu novomediálneho vnímania (aistesis) a vedomia.

Na základe poznatkov a tvrdení súčasnej literárnej teórie a kritiky, ktoré nastoľujú problematiku kreatívnej roly čitateľa v procese čítania (napr. *Akt čítania*

Wolfganga Isera, S/Z Rolanda Barthesa, *Opera aperta* Umberta Eca), môžeme zistiť, že význam čitateľa pre život textu súvisí dnes s novomediálnou podobou textuality. Počas zažívania a spoznávania „textového diela“ textualita apeluje na zapojenie celého tela.

„Jelikož žádný příběh nelze vyprávět v jeho úplnosti, je text sám rozčleněn prázdnými místy a mezerami, jež musí být při aktu čtení zaplněny. Kdykoli čtenář nějakou mezeru překlene, začíná komunikace. (...) Prázdná místa nechávají otevřené propojení mezi textovými perspektivami ... Prázdná místa pak čtenáře podněcují k uspořádání těchto modelových perspektiv – jinými slovy, vybízejí recipienta, aby provedl základní operace uvnitř textu.“ (Iser 2009: 81, 82)

Zatiaľ čo digitálny text obohatený niekoľkými špeciálnymi efektmi viac stimuluje čitateľovu/užívateľovu telesnú aktivitu, prázdne miesta Wolfganga Isera v (tlačnom) literárnom texte (podobne ako Ingardenov pojem *miest nedourčenosti*) povzbudzujú najmä čitateľovu predstavivosť, aby doplnila prázdnotu. Oproti klasickému nenapĺňaniu *miest nedourčenosti* a medzier v texte, čitateľ/užívateľ novomediálnych textových inštalácií objavuje nové telesné gestá a možnosti aktivity v 3-D textovom prostredí (napr. čítanie myšou, konanie-navigovanie-čítanie dátovou rukavicou v prípade textových inštalácií založených na VR). Tradičná perspektíva odvodená z renesancie umiestňuje pozorovateľa mimo priestor udalosti a vylučuje jeho telesné vnímanie, čím sa vnímanie redukuje na jednoduchý pohľad. 3-D imerzívne textové prostredie vťahuje čitateľa/užívateľa do objektu videnia/čítania, do telesne zažívaného sveta textových jednotiek a týmto podnecuje jeho taktilné vnímanie.

Nazeraním na špecifickosť médií z historického hľadiska dospejeme k zisteniu, že každé médium má tendenciu štruktúrovať spôsob, akým ho ľudia vnímajú. Od divákov sa očakáva, že na maľbu v galérii sa budú pozerať jedným spôsobom, a symfonický orchester vo

Filharmonickej sále počúvať iným spôsobom. Nové technológie organizovania a spracúvania textov prinášajú vlastné konvencie a požiadavky na čítanie. Hybridný charakter novomediálnych foriem zahŕňa aj hybridný charakter vnímania formovaného novými médiami. Dôraz na špecifickosť konkrétneho média ako podstatný prvok pre modernistickú estetiku ustupuje hybridnosti a konvergencii rôznych novomediálnych foriem. Okrem hybridnej, komplexnej a heterogénnej povahy diel digitálnej literatúry môžeme postrehnúť aj podobnú komplexnosť a hybridnú povahu procesov vnímania a kognície v tejto oblasti. Čítanie v zmysle dekódovania symbolov s cieľom odvodenia významu ustupuje nielen-čítaniu, ako podstatne komplexnejšej činnosti, založenej na hybridizácii rôznych mentálnych, taktilných, motorických, vizuálnych a telesných úkonov.

Nielen-čítanie navádza pozornosť na širšiu škálu užívateľských aktivít, vyvolaných digitálnymi textami. Aká je povaha takejto aktivity? Je bohatá na performatívne prvky, dokonca i v zmysle vyhlásenia Paola Virna o virtuozite. „Pozorne zvážme, čo definuje činnosť virtuóza, performatívneho umelca. Je to činnosť, ktorá nachádza naplnenie (to znamená svoj účel) sama v sebe, bez toho, aby sa objektivizovala do konečného produktu, bez usadenia sa v 'konečnom produkte', alebo v objekte, ktorý by prežil vystúpenie.“ (Virno 2004: 52) Kľúčovým je tu dôraz na činnosť bez finálneho produktu, čo v prípade čítania znamená, že po dočítaní nezostáva po ňom čokoľvek hmotné alebo fyzické. Proces čítania sa v týchto súvislostiach stáva veľmi performatívnym zážitkom, ktorý je bohatým komplexom rôznych mentálnych a telesných činností.

Nielen-čítanie je akoby bleskovým čítaním, v zmysle rozsekaného, nervózneho, či dokonca nesústredného čítania. Takéto čítanie predpokladá „videnie-čítanie“ („veading“ z anglického viewing – pozeranie a reading – čítanie), ako hybridné pozeranie-čítanie prispôbené požiadavkám súčasnej hybridnej a vizuálnej kultúry. Zatiaľ čo tlačná literatúra má mimoriadnu kapacitu

na dlhodobé udržanie pozornosti, digitálna textuá-
 lita vyžaduje, aby čitateľ vnímal na rôznych úrovniach. Čitateľ prestáva byť uväznený v reťazci príčina/dôsledok a predstierané efekty a identifikačné úlohy sú stále prerušované v prospech kinestetickej a telesnej aktivity pri navigovaní textu, skrolovaní, a iných manipuláciách s rukami na kontrolných tlačidlách. V prípade digitálnej textuality sme vystavení textovým a lingvistickým snímkam komunikovaným pomocou jazyka plného skratiek, akronymov, písmen zbraných z umelých jazykov, či dokonca emotikonov (Crystal 2001). Za pozoruhodnú oblasť digitálnej textuality, ktorá demonštruje špecifickosť digitálnych textov, môžeme považovať texty digitálnej poézie s cieľom vytvoriť nový zážitok čítania textového materiálu, ktorý je vedený túžbou dosiahnuť veľmi lyrický efekt.

Ako príklad pozoruhodného prístupu k digitálnej poézii môžeme uviesť animované básne Komninoso Zervosa, pozostávajúce výhradne z podstatných mien v pohybe, ktorý kontroluje softvér. „Prídavné mená nie sú potrebné, farbu, tvar, hrúbku, font, rýchlosť pohybu, hĺbku poľa možno dosiahnuť pomocou podstatných mien.“ (Komninos 2007) Čitateľ sa stretáva s hrou podstatných mien v pohybe – ich pozícia nie je určovaná syntaktickými pravidlami, ale gramatikou priestoru a času. Spôsob, akým sa podstatné mená v pohybe zoskupujú, alebo oddeľujú na displeji, súvisí s tým, čo demonštruje nestabilný a nebezpečný spôsob, akým sa jazyk objavuje/prejavuje v nových médiách. Slovo vo verši tlačenej poézie je umiestnené medzi predchádzajúcim a nasledujúcim slovom, umiestnené v horizontálnej línii a limitované svojou materialitou/hmotou a lingvistickými požiadavkami. Naopak, slovo v Komninosových animovaných básňach má pozíciu v strede 3-D pohybov, jeho pozícia je určená s ohľadom na slová naboku, pred ním, za ním, s ohľadom na slová zrazu sa objavujúce zhora a stúpajúce zdola.

Ako príklad básne opúšťajúcej svoju stabilnú a určenú pozíciu na 2-D tlačenej strane alebo PC obrazovke

(ktorá je tiež len 2-D displej) môžeme uviesť *Open ended* od Aye Karpinskej a Daniela C. Howe. Táto textová inštalácia je tvorená tak, aby sa odhaľovala cez neprestajne sa meniace geometrické povrchy. Verše sa objavujú na povrchu dvoch samostatných priesvitných kociek, ktoré sú uložené jedna v druhej. Čitateľ ovláda rotovanie kociek pomocou joysticku alebo dotykového displeja, čo spôsobuje, že sa riadky zobrazujú na rôznych povrchoch. Štruktúra básne umožňuje čítanie rôznymi cestami/postupmi; od jednotlivých veršov na povrchu kociek, cez sekvenčné verše naprieč povrchmi, až po juxtapozíciu veršov cez znásobenie kociek – to znamená, že sa stretávame s podmienkami celkom odlišnými od tradičného jednosmerného čítania, akým čítame román, teda spredu dozadu (a ktorý skončí keď prejdeme z jedného obalu na druhý). Prechod z 2-D tlačenej strany alebo displeja na 3-D kocku vyvoláva mnoho otázok týkajúcich sa samotnej podstaty kociek. Dokonca, je asi možné poukázať na paralelu s Heideggerovými myšlienkami v eseji *Vec*, ktorá sa týka samoživiacich a samopodporovacích znakov veci (džbán – ako Heideggerov príklad veci). Tretia dimenzia prináša väčšiu komplexnosť pôvodne 2-D objektov a vyžaduje nové spôsoby prístupu a vnímania.

Spoločným menovateľom spomínaných projektov Komninoso, Karpinskej a Howeova je posun čitateľovho zážitku od tlačenej strany (ako 2-D povrch, ktorý umožňuje lineárne čítanie) k najnáročnejším spôsobom čítania textu predstaveného (zobrazeného) na rôznych, aj náhodných mobilných povrchoch. Napriek tomu je stále základnou činnosťou čitateľa čítanie a snaha dekódovať význam, napokon aj nasledovanie miznúcich a rotujúcich slov a snaha zachytiť podstatu ich prepojení.

Posunuté hranice čitateľského zážitku

Digitálni básnici, inšpirovaní vizuálnou a konkrétnou poéziou, net-artom a inštaláčnym umením, sústredia

svoj výskum na oblasť s názvom „kyberjazyk“ rovnako ako na sofistikovanejšie textové prostredia ovplyvnené pokrokom v oblasti najnovšieho umeleckého hardvéru a softvéru. Snažia sa vytvoriť neobvyklý spôsob textového dizajnu, ktorý čitateľa stavia do novátorskej úlohy užívateľa a ktorému je dovolené dekodovať a manipulovať textové komponenty prostredníctvom hravej fyzickej navigácie. Zrazu stojíme pred zložitým problémom povahy textu, ktorá si vyžaduje netriviálne čítanie a zároveň manuálne ovládanie pohyblivého „textopriestoru“. Inštalácia *Text Rain* Camille Utterback je úspešným príkladom toho, ako čitateľa donútiť zriecť sa skúsenosti založenej výlučne na tradične prebiehajúcom procese čítania a obohatiť ho o telesné interakcie, ktoré poskytujú možnosť vnímať slovo, zhluk slov, alebo textové jednotky ako čitateľné a zároveň hmatateľné objekty. Účastníci tejto inštalácie môžu dvíhať a hrať sa s padajúcimi písmenami, ktoré skutočne neexistujú. Na obrazovke vidia zrkadlovo obrátenú čiernobielu videoprojekciu seba samých, a tá je kombinovaná s farebnou animáciou padajúcich písmen. Písmená pristávajú na hlavách a ramenách zúčastnených ako dážd. Reagujú na pohyb zúčastnených a možno ich chytiť, zdvihnúť a nechať znova padnúť. Padajúci text „pristane“ na čomkoľvek, čo je tmavšie ako určená farba a padne kedykoľvek, keď je táto prekážka odstránená. Ak účastníci nazbierajú na svojich rukách dosť písmen, pomocou dostatočne rozpažených rúk môžu dokonca chytiť celé slovo alebo aj frázu. Písmená nepadajú náhodne, ale tvoria básne o telách a jazyku.

S odvolaním sa na svoje dielo *Text Rain*, autorka tvrdí, že pre jej prácu je kľúčové „napätie medzi abstraktnou ríšou myšlienok a hmotnou existenciou, v ktorej žijeme a kde s týmito myšlienkami interagujeme. *Text Rain* prepája pohyb padajúceho textu s fyzickými pohybmi ľudského tela. Čítanie sa v tomto diele stáva fyzickým úsilím rovnako ako úsilím intelektuálnym“ (Utterback 1999). Tento nový spôsob čítania

využíva čitateľovo telo ako „náš obecný prostriedek jak mít svět“ (Merleau-Ponty 1998, p. 146), t.j. čítanie nie je len otázkou pochopenia symbolických slov určených prostredníctvom verbálnych označujúcich. Pociť prítomnosti v „textopriestore“, kde si čitateľ chytá slová a dotýka sa ich ako entít s virtuálnymi telami a zároveň ich vníma ako nositeľov významu, je kľúčovou podmienkou čitateľa/užívateľa, ktorý môže zažiť text ako udalosť, napr. ako časovo podmienenú cestu pozdĺž označujúceho.

Zrazu sa slovo nejaví len z hľadiska textuálnosti, tak ako ju poznáme, ale vystupuje ako dômyselné slovo-obraz-virtuálne telo v pohybe, ktoré nám dovoľuje chytiť sa jeho fyzickej podoby. Slovo môže byť v perspektíve nových médií predstavené napríklad ako pohyblivý cieľ, čo demonštruje počítačová hra *The Trigger Happy* Thomsona a Craigheada. V tejto hre čitateľ môže strieľať na padajúce vety z eseje Michela Foucaulta *Čo je autor*. Rovnako je chytanie padajúcich slov úlohou čitateľa/hráča v umeleckej počítačovej hre *The Intruder* Natalie Bookchin. *The Intruder* je založená na príbehu J. L. Borgesa, *La Intrusa*, ktorý je vyrozprávaný v sérii desiatich hier, ktoré sa hrajú s čitateľovými očakávaniami, pričom zdôrazňujú participačný charakter čítania alebo spustenia/naštartovania procesu rozprávania. Príbeh je o dvoch bratoch, Christianovi a Eduardovi, ktorí sa zamilujú do rovnakej ženy, Juliany. Tento príbeh predstavuje nový druh rozprávania, ktoré existuje na hranici počítačových hier a arkádových videohier, filmu a literatúry. Interaktívne médium videohry (napr. Pong použitý v *The Intruder* a *Space Invaders* v *The Trigger Happy*) poskytuje bohaté prostredie na preskúmanie spojitosti medzi fyzickými telami a nespočetným množstvom možných systémov reprezentácie v digitálnej ríši. Telo nezostáva v súčasnom digitálnom umení a kultúre v pozadí, ale premostuje priepasť medzi umelými svetmi a danou realitou.

Čo je teda funkciou padajúcich slov a ich špecifickosti? Aké sú ich rytmy, farby, rýchlosť, obrisy

a hustota? Aké vplyvy, pocity alebo pohyby padajúce slová evokujú? Chyťanie kvapkajúcich a padajúcich objektov nepredstavuje žiadnu zvláštnu aktivitu, ale v prípade padania a dvíhania slov ide o niečo úplne iné. Ide tu o situáciu, v ktorej dochádza k sklamaniu bežnej predstavy o vizuálnej podobe slova a jeho „správaní sa“. Počas padania slová nestrácajú svoj status nositeľov významu – označujúce – veľmi konkrétneho významu, a napokon taktiež pri ich chyťaní dostáva zúčastnený šancu zasahovať do symbolickej roviny prostredníctvom ich dvíhania a zoraďovania do nových zhlukov a reťazcov.

Ako ďalší príklad textovej inštalácie, ktorá stimuluje čitateľovu/užívateľovu telesnú aktivitu, možno spomenúť projekt *Screen*, ktorý bol vytvorený v spolupráci Noaha Wardrip-Fruina, Andrewa McClaina, Shawna Greenleea, Roberta Coovera a Josha Carrola. Toto dielo vyvinuli na Workshope písania pre CAVE na Univerzite Brown, ktorý riadi Robert Coover. Virtuálna realita, ako iluzionistické a imerzívne 3-D prostredie sa často používa na vedeckú vizualizáciu – na grafické zobrazenie komplexných objektov, súborov dát, matematických konštruktov. Avšak v prípade *Screen* je použitá na literárne experimenty, ktoré menia zaužívané prístupy čitateľa k literárnemu textu. Ako teda vyzerá projekt *Screen*? Začína sa ako skúsenosť čítania

a počúvania. Texty sa objavujú na stene CAVE obkolesujúc užívateľa/čitateľa, ktorý má dátovú rukavicu a okuliare na vnímanie virtuálnej reality. Tie snímajú jeho polohu, takže je schopný v reálnom čase kontrolovať prostredie pohybom svojho tela a ruky. Zrazu sa slová začnú pohybovať nespútane, zhlukujú sa navzájom a obkolesujú čitateľa. Práve vtedy, keď sledujeme polohu čitateľovej hlavy tak, že vieme na stenách vytvoriť vhodné obrázky, sledujeme aj jednu z čitateľových rúk, takže on sa môže natiahnuť a naraziť do pohyblivých slov, ktoré vidí pred sebou. Slová, ktorých sa dotkne, sa vrátia na steny, niekedy na miesto, odkiaľ prišli, inokedy do priestoru, ktorý ostal po iných slovách. Ak nemajú dosť miesta, alebo ak sú dotykové podnety príliš silné, slová sa môžu rozpadnúť. Čítanie slovo po slove, čítanie slov, ktoré sa odlupujú a bijú, a čítanie slovných zhlukov vytvára nový zážitok čítania rovnakého textu – a mení pôvodne normálne, stabilné, nemenné texty na postupne sa meniace koláže. (Simanowski 2004) Čitateľa/užívateľa stoja oproti textu, ktorý má schopnosť automodifikácie ako odpovede na užívateľove pohyby v reálnom čase.

Rita Raley, odvolávajúc sa na tvrdenie Wardrip-Fruina o troch stupňoch čítania, ktoré *Screen* umožňuje, predstavuje ešte štvrtý typ čítania ako *čítanie po osi* z. „To znamená, že užívateľ nečíta iba slová, ktoré

Noah Wardrip-Fruin
a kol.: *Screen* (2004)



okolo neho krúžia, ale navyše číta text naprieč a zároveň text na stenách. Inými slovami, ide o hĺbkové čítanie; v inom zmysle: čítanie iba do istej miery, na povrchu, odtiaľ do hĺbky a naspäť.“ (Raley 2006). Avšak čitateľova skúsenosť v CAVE nie je iba o čítaní, digitálny text vo virtuálnom prostredí je to, čo spoluvytvára čitateľovo komplexnejšie správanie, písmeňá totiž narážajú priamo do tela čitateľa, čím stimulujú aj jeho aktivitu. Tradičná perspektíva, pochádzajúca z renesancie, umiestňuje pozorovateľa mimo prostredia deja, čím znemožňuje jeho fyzické vnímanie a čítanie, redukuje ho iba na predstavu. 3-D imerzívne textové prostredia vtáňujú čitateľa/užívateľa do objektu predstavy/čítania, do slov a medzi ne a podporujú jeho dotykové vnímanie.

„Veci sveta nie sú obyčajnými neutrálnymi objektmi, ktoré pred nami stoja pre naše rozjímanie. Každý z nich symbolizuje alebo vyvoláva istý spôsob správania, provokujú nás k reakciám, ktoré sú buď žiaduce alebo nie. (...) Náš vzťah k veciam nie je chladný: každá prehovára k nášmu telu a spôsobu, akým žijeme.“ (Merleau-Ponty 2004: 63) V momente, kedy sa slová rozpoľhujú v 3-D virtuálnom prostredí, stávajú sa vecami, ako o nich hovorí Merleau-Ponty. Každé z nich sa prihovára nášmu telu, naráža doň a celkovo ho pokúša. Užívateľ *Screenu* je čitateľ s telom a správa sa dokonale telesne. Jeho čítanie nie je len čítaním, je telesným zažívaním slov v pohybe, čo zahrňuje kinestetické a motorické aktivity, navigáciu, stláčanie, dvíhanie a posielanie slov späť rukou pomocou dátovej rukavice. Takáto skúsenosť s digitálnou básňou alebo digitálnym textopriestorom je novátorská a je možná len prostredníctvom novomediálnych technológií (napr. VR). Tie transformujú čitateľa na užívateľa imerzívneho prostredia a umiestňujú ho do „kokpitu.“ Na druhej strane, virtuálne slová-telá, ktoré sa v momente uvoľnenia a rozhýbania stávajú interaktívnymi a inteligentnými vecami, umožňujú nový spôsob prístupu a interagovania. Také veci sa potom stávajú aktérmi, ktorí spôsobujú zmenu

počas vnímania a čítania. Podporujú čitateľovu/užívateľovu zvedavosť vtedy, keď je interakcia následkom jeho telesnej aktivity v imerzívnom textovom prostredí. Vzťahujú sa tiež na novátorské spôsoby a percepčné činnosti, ktoré vznikajú ako umelecké činnosti predostreté ako udalosti. Tieto veci si vyžadujú pripravenosť na spätno-väzbový cyklus medzi rôznymi stimulmi a vedomými odpoveďami. Text generovaný prostredníctvom nových médií je nelineárny a netrioviálny, programovateľný, kontrolovaný softvérom a kybernetický. Vytvára nestále a neisté podmienky pre prijímateľa-hybridného-čitateľa-poslucháča-užívateľa.

Táto ese/štúdia poukazuje na to, že prístup založený nielen na čítaní v zmysle sofistikovanej percepcie a kognície novomediálneho textového materiálu je tvarovaný kultúrnym obratom od tradičnej textovej a vizuálnej kultúry smerom ku kultúre interfejsu a kyberkultúre, ktoré do určitej miery využívajú aj primárne zmysly ako dotyk a propriorepciu.

Dotyk a propriorepcia sú dokonca považované za teoretické zmysly (marxistický výraz); nie iba oko, ale oko na dlani sa stáva čoraz významnejším orgánom pri navigácii a dekodovaní imerzívneho textopriestoru (napríklad textové módy počítačových hier ako je to v hre *The Intruder* Natalie Bookchin).

Od súčasného užívateľa digitálneho textu sa žiada nielen zápis slova a čítanie textových častí, ale aj dotyk slov, ich vlastnenie a manipulácia s nimi pomocou hmatu. Namiesto obyčajného čítania a sledovania slova, riadku alebo vety, musí sa zaujímať o fyzický dotyk so slovom. Mať digitálne slovo v hrsti sa užívateľovi javí ako úplný zážitok s kyberjazykom a zároveň plné potešenie. O čom teda presne hovoríme, ak hovoríme o textovej imerzii? Textová imerzia predpokladá telesnú podstatu textového materiálu slova, obrazu, vety, riadku, väčších textových jednotiek a počítania s fyzickým interfejsom užívateľa-čitateľa-performera. Materialita/hmotnosť textu a jeho užívateľ musia byť pripravení na takúto interakciu. Text je zbavený

centrizmu 2-D povrchu, a preto stabilizujúce priestorové koordináty strany a orientácia na ľavú a hornú časť vytlačenej strany umožňujú využiť hĺbku počítačovej obrazovky. Užívateľ prestáva byť iba čitateľom, je nútený fyzicky zasahovať do textového prostredia tak, ako demonštrujú projekty post-hypertextovej digitálnej literatúry, napríklad textové inštalácie a animovaná digitálna poézia. A tak sa jeho zážitok a čítanie textu stávajú stále viac a viac tvarované ako veľmi konkrétna jazda, ktorá predpokladá konvergenciu rôznych vnemových činností a zážitku telesnej, kinestetickkej, pohybovej a hmatovej jazdy. Zrazu sme vystavení snahe prezentovať najnovšie kultúrne/umelecké koncepty nielen v móde filmu (usporiadané ako pohyblivé časové sekvencie, napr. animovaná digitálna poézia alebo bežiaci pás či najnovšie správy vo vysielaní CNN), ale aj v móde jazdy, ktorý využíva veľmi náročné, detailné telesné činnosti (napríklad dotyk slova prostredníctvom dátovej rukavice alebo pohybom myši).

O digitálnom texte ako jazde

Medzi vnemovými vzormi, ktoré sa vyvinuli v rámci populárnej kultúry, a špeciálnymi efektmi rozvíjajúcimi sa v textualite nových médií existuje významná podobnosť. Keď sa pozrieme na digitálny „textopriestor“, musíme si všimnúť zhodu s určitým trendom súčasnej kultúry a síce, nespútanú snahu poskytovať/spôsobovať nezvyčajné silné zážitky. Vo viacerých projektoch digitálnej literatúry rozvíjajúcich špeciálne efekty a vytvorených najnovším softvérom je užívateľ/čitateľ nútený čeliť veľmi konkrétnemu zážitku vnímania textu ako jazdy. Toto je v súčasnej kultúre významný spôsob, ako dostať realitu do pohybu. Ak hovoríme o jazde, musíme si položiť aj otázku o jej podstate.

Lev Manovich v *Jazyku nových médií* (2001) tvrdí, že „tradícia tlačeného slova, ktorá spočiatku dominovala nad jazykom kultúrnych interfejsov, sa stáva menej dôležitou, zatiaľ čo časť hraná filmovými elementmi sa

stáva postupne silnejšou. Toto sa zhoduje so všeobecným trendom v modernej spoločnosti, t.j. prezentovať viac a viac informácií vo forme sérií časovo súsledných pohyblivých audiovizuálnych obrázkov a nie v podobe textov.“ (2001: 78) Dnes môžeme na toto tvrdenie nadviazať argumentovaním, že série pohyblivých audiovizuálnych obrázkov sú iba prvým stupňom dnešnej úpravy umeleckých a textových obsahov. Ďalšou a kľúčovou formou ich najnovšieho spôsobu prezentácie a zážitku je jazda ako sekvenčná udalosť, ktorá vyhovuje existencii dnešného individuálneho života v zmiešanej a hybridnej realite – ako „pluriverzum“ fyzického sveta a virtuálnych svetov.

Jazda je intenzívny zážitok plný udalostí, ktoré sa odohrávajú v skrátrenom čase, predpokladajúc vzostupy a pády, silný rytmus, napätie a uvoľnenie, emocionálne výkyvy a dokonca pocit neistoty, keď si jazdec v určitom momente uvedomí, že jazdu nemá pod kontrolou. Prepnutie do módu jazdy rovnako znamená pripravenosť užívateľa vstúpiť do veľmi nebezpečnej situácie. Tá je totiž plná neľahkých úloh, ktoré rozvíjajú algoritmické myslenie (napr. riešenie problémov) a tvorbu rozhodnutí. Existujú rôzne druhy jász a jedným z jej pozoruhodných a napínavých módov je jazda na húsenkovej dráhe, ktorá mení negatívny pocit strachu na zábavu, teda na pozitívny pocit.

Jazda predpokladá napätie medzi jej, povedané Nietzscheho terminológiou, apolónskym módom (ako spôsob racionálneho rozhodovania sa a kontrolovania aktivít) a jej iracionálnym a euforickým dionýzovským módom (aj dionýzovskou tendenciou alebo princípom). Ten možno dokonca vysvetliť prostredníctvom konceptu *ilinx*, ktorý Caillois rozoberá v knihe *Hry a lidé*. Prvý (napr. apolónsky) sa vzťahuje na užívateľove ruky počas ovládania a na vedomé procesy jazdenia efektívnym spôsobom. Druhý sa spája so situáciou, kedy užívateľ prestáva mať jazdu pod kontrolou, a zažíva excitáciu. Prepojenie týchto dvoch princípov je to, čo robí súčasné jazdy takými atraktívnymi (napr.

počítačové hry ako jazdy v digitálnych arkádach a zábavných parkoch).

Jazda, ktorá sa posudzuje z hľadiska percepčných znakov, vytvára túžbu nasmerovanú na odhalenie jej konkrétnych charakteristík a užívanie si ich pozoruhodnej a neobyčajnej atmosféry v čistej forme. Takáto túžba je vyvolaná hladom po vzrušujúcom a bohatom zážitku, čo zvyčajne vyžaduje zmenu nášho normálneho postoja k realite, tvorenej každodennými cieľmi. Na vyvolanie čistého jazdeckého zážitku v obyčajných podmienkach bolo vynájdených množstvo technických prístrojov (od kolotoča cez húsenkovú dráhu až po simulátor pretekov), ktoré sú špecifické pre veľmi konkrétne miesta (napr. zábavné parky, digitálne arkády). Dnes sa množstvo takýchto jazdeckých zážitkov vyvinulo v iných oblastiach zábavného priemyslu (napr. 3-D filmy a počítačové hry), avšak niektoré z nich sa nájdu dokonca aj v novomediálnom umení a kultúre.

Manovichove sekvencie pohyblivých audiovizuálnych obrázkov v móde jazdy sa objavujú vo veľmi špecifickom priestore a čase. Takisto možno hovoriť

o konkrétnom ľudskom priestore, ktorý je obklopený stredne veľkými (ani nie malými, ani nie veľkými) objektmi. Tie odpovedajú na ľudskú potrebu rutinného pohybu a plynulej priestorovej manipulácie. Možno nadviazať na konkrétne časové jednotky, ktoré sú prispôbené požiadavkám ľudského konania. Dá sa tu teda metaforicky hovoriť, o stredne veľkom čase, ktorý korešponduje s dĺžkou pozornosti súčasného jednotlivca. Takýto čas je navyše veľmi obmedzený, netrvá dlhšie ako moderná jazda zábavným parkom, jazda výťahom, digitálne arkádové preteky alebo hudobné video.

Jazda je vo svojej podstate skôr rozprávaním a organizáciou cesty ako iba presunom pasažierov a ich dopravou, povedzme, z miesta A do miesta B, (na súkromnom alebo verejnom dopravnom prostriedku alebo koni). Odlišuje sa teda od jednoduchšej pohybovej aktivity šliapania do pedálov alebo pohybu na dvoch či štyroch kolesách. Pozostáva z intervalov pohybu v krátkych časových jednotkách, ktoré vstupujú do zorného poľa jazdca. Zorné pole je však zúžené a limitované

Zážitok čítania novomediálneho textu obohacujú:

- Špeciálne digitálne grafické efekty (text zobrazený ako slučka, tunel, zákruta dostihovej dráhy, kocka)
- Ozvláštnenie (rus. ostranenie) percepcie
- Procesy prevzaté z digitálneho umenia (napr. v net arte zlyhávanie technológie a efekt škvany, prepožičané z filmovej teórie a praxe)
- Organizácia označujúcich podľa vizuálnej a časovej gramatiky
- Nedokonalosti nových médií (noise, glitch)
- Zahŕnutie špecifickosti internetového jazyka: znaky prevzaté z programovacích a skriptovacích jazykov, emotikony, neologizmy špecifické pre Web

pohybovými a navigačnými aktivitami jazdca, ktoré sú tvarované jeho proprioreceptívnou a kinestetickou aktivitou. Jazda, je v dnešnom slova zmysle radosťou alebo vzrušením. Takáto jazda sa potom nenachádza len v zábavnom parku, ale je to často forma, v ktorej sú vyobrazené kľúčové kultúrne obsahy súčasnosti. Možno ju chápať aj ako výzvu pre súčasnú kinematografiu; v tejto oblasti sme svedkami zrodu hybridného žánru filmu – jazdy, ktorý je založený na konvergencii (najprv sci-fi) filmov a jázd v zábavnom parku.

Jazda zahrňuje jazdecké ako aj účastnícke aktivity a každý jej účastník sa podieľa na danej udalosti veľmi konkrétnym spôsobom. Jazdcovo vnímanie aktu jazdy sa odlišuje od ostatných, čo závisí od špecifickosti prostriedkov (hardvérových a softvérových). V prípade cestovania autom je takéto vnímanie umeleckejšie a kontemplatívne, no ak ide o digitálny text, ktorý si vyžaduje navigačné schopnosti jednotlivca, táto percepčia sa stáva veľmi motorická a náročná. Text ako jazda predpokladá činnosť jazdenia, ktorá sa tu chápe ako druh komplexného zážitku. Ten nie je iba mentálnou aktivitou dekodovania významu a riešenia problémov, ale je to telesná, fyzická aktivita, ktorá cez podstatu digitálneho textu tvorí druh telesnej štruktúry založenej na bohatosti vzťahov medzi textovými časťami. Digitálny text môže byť nepredvídateľný a neostáva iné než jazdiť a vozíť sa.

Ako bolo povedané v úvodnej časti v momente, kedy digitálny text vstupuje do súčasnej populárnej kultúry, čiže kultúry ovplyvnenej Webom 2.0, sprostredkovaním najnovších správ, organizáciou textu nasmerovanou na získanie efektu jazdy výťahom, ako aj zábavnými parkami, je takýto text nutné podrobiť niekoľkým zmenám organizácie a dizajnu. Jeho základná konfigurácia je v tvare telesného textopriestoru („priestor“ sa týka vizuálnej gramatiky), jeho percepčia vyžaduje nielen dekodovanie textu, ale aj dekodovanie a odpovedanie na výzvu organizácie textu ako jazdy. To znamená, že spisovateľ stojí pred požiadavkou

zintenzívniť textové napätie a efekty prekvapenia tým, že čitateľa postaví do labyrintu a požaduje od neho, aby jazdil medzi istými jednotkami. Tie sú neľahkými a dokonca riskantnými úlohami, ktoré je treba vyriešiť. Už nie sme zaťahovaní do filmu, Manovichov koncept „všeobecného trendu modernej spoločnosti prezentovať stále viac informácií vo forme série pohyblivých audiovizuálnych obrázkov“ (Manovich 2001, p. 78) je prekonaný modernou požiadavkou vyjadrovania v imerzívnejšom móde jazdy, ktorá stimuluje všetky ľudské zmysly.

Ak o texte ako jazde hovoríme z pohľadu hybridného čitateľa/pozorovateľa /poslucháča, znamená to veľké zosilnenie roly užívateľa/čitateľa, pretože jeho zážitok je oproti zážitku s tlačenou textualitou bohatší. Text ako jazda (zažitá dokonca ako dobrodružstvo, ktoré je preplnené podnetmi rôznych pôvodov a navyše zosilnené pocitom vzrušenia, akoby užívateľ/čitateľ bol na húsenkovej dráhe) je tu metaforou. Potrebnou pre vysvetlenie zážitku, ktorý je čo najbohatší na vizuálne, motorické a kinestetické javy sprevádzajúce novomediálnu textualitu. Ide o text zobrazený v krátkom čase (efekt jazdy výťahom) a o performanciu textu, ktorý naživo láka užívateľa/čitateľa pomocou množstva špeciálnych efektov a nástrojov ako napríklad slučka, tunel, zákruta húsenkovej dráhy, tornádo, výbuch sopky, ktoré sú dizajnované v počítačovej grafike. Takéto efekty dokonca preberajú rolu prostriedkov na zintenzívnenie zážitku. Text ako jazda predpokladá zapojenie užívateľa/čitateľa do textového zážitku ako do udalosti, ktorá ho láka na imerziu/ponorenie do umelo vytvoreného sveta. Takéto aktivity kladú nároky na jeho mentálne aj telesné úsilie. Mentálne úsilie sa vzťahuje na neustále dekodovanie významu, ktoré ešte sťažujú labyrint a hry s významami. Fyzické úsilie od užívateľa požaduje telesnú (kinestetickú, motorickú a proprioreceptívnou) aktivitu a schopnosti. Tak čítanie prestáva byť iba čítaním alebo hybridným „videním-čítaním“ („*veading*“) a mení sa na čítanie-jazdenie ako

druh dômyselného dobrodružstva, ktoré rozvíja mentálnu a telesnú aktivitu zároveň pomocou rukami riadenej navigácie textu.

Takýto proces tvorby a organizovania točivého zážitku (*ilinx* v teórii hry Rogera Calloisa), ktorý predovšetkým destabilizuje ľudskú percepciu, by sa mohol chápať aj ako pokus o obohatenie efektu ozvláštnenia. Nejde totiž len o zmenu formálnych objektov ľudského pozorovania na zvláštne objekty, ale aj o čistý akt sledovania/skúsenosti/percepcie. Destabilizácia každodennej percepcie jednotlivca (v súčasnej technokultúre) je takisto jedným z kľúčových nástrojov, ktoré sa rozvíjajú v novomediálnej literatúre. Ak hovoríme o digitálnom texte ako o jazde, má zmysel siahnuť po historickom príklade elektronickej inštalácie, napríklad v práci Jeffreyho Shawa *The Legible City* (1988-1991). Ako toto interaktívne prostredie vyzerá? Užívateľ v role cyklistu/čitateľa jazdí na stacionárnom bicykli cez simulovanú reprezentáciu mesta (ide o plány skutočných miest – Manhattan, Amsterdam a Karlsruhe), ktorá je vytvorená pomocou počítačovo vygenerovaných trojdimenzionálnych písmen tvoriacich slová a vety pozdĺž strán ulíc. Existujúca architektúra skutočných miest je úplne nahradená textovými formáciami, napísanými a zloženými Dirkom Groeneveldom. Odvážne a zvedavé (dokonca nervózne) bicyklovanie/čítanie pozdĺž ulice slov reprezentuje jazdu čítania. Výber chodníka, po ktorom jazdec ide, je vlastne výberom textov, spontánnych juxtapozícií a významových spojení. Riadidlá a pedále bicykla poskytujú cyklistovi kontrolu nad smerom a rýchlosťou jazdy. Fyzická námaha bicyklovania v skutočnom svete je prenesená do virtuálneho prostredia tak, že prenáša cyklistovu aktivitu do zmiešanej reality (fyzická realita a svet virtuálnej architektúry).

Za príklad diela digitálnej literatúry pripraveného a vytvoreného povedzme na spôsob jazdy, ktorý bol propagovaný dielom Shawa, možno považovať Nelsonov *Dreamaphage* (Verzia 1, 2003). Pritiahnutie objektu na obrazovku tu tvorí tunelový grafický efekt;

zvýraznený čitateľný text sa objavuje iba na určitých obrazovkách počas užívateľovej rýchlej imerzie do interaktívneho vizuálneho prostredia, ktoré je súčasťou simulovanej jazdy. Toto dielo dokazuje, že jazda digitálnym textom je často skôr neistým dobrodružstvom ako bezpečnou jazdou, keďže špeciálne efekty sú vytvorené tak, že znemožňujú činnosť/proces čítania.

Za premyslenejšie možno považovať dielo Claire Dinsmore *The Dazzle as Question*, ktoré je založené na jednej strane na autorkinej veľmi intímnej, poetickej úvahe o interpersonálnej komunikácii, no na druhej strane na technických riešeniach, ktoré narušajú naše očakávania toho, ako by sa text mal správať. *The Dazzle* je lyrické dielo, ktoré si všíma históriu opakujúcu sa v poézii, a zároveň implementuje novomediálne koncepty pre ich jedinečnú zvučnosť. Jeho štylistické znaky a rôzne rytmické dôrazy sú indikátormi konkrétnych tónov a dialektickej podstaty otázky a zmätku, vyvolávajúcich tento neobvyklý vzťah. Uvedené tendencie digitálneho potešenia a súčasne hrozby sú potom poznačené odlišným použitím textu v diele – nečíta sa ľahko, ale je skôr tajomný a obskúrny, a tak naznačuje efekt médií pre vymazanie/premiestnenie rozprávačových slov/identity, čím nepriamo odbúrava jeho/jej poznamky, jeho/jej minulosť poetickej formy ako takej. To teda znamená, že celkový efekt je vyabstrahovaný, kulminujúci sa v aure, o ktorej možno povedať, že je „skôr impresionisticko-textúrová ako textová.“ Digitálne médiá sa snažia vpísať „do“ a „pomedzi“ textové vrstvy podtextu a nadtextu. Tie fungujú na základe nespočetných úrovní presahujúcich rámec strany, t.j. zdôrazňujú (požadované) preniknutie pod povrch „prostých slov“. Sémantika bojuje na krehkom, zatiaľ delikátnom, no neznámom teréne a adekvátne tomu „sa trápi“. Takáto bohatá hra nestabilných významov a ich protirečení je sprevádzaná dynamickou nezobraziteľnosťou textovej výpovede, čo umiestňuje čitateľa do veľmi nebezpečnej pozície. Je vystavený dynamickým textovým po-

liam, čo narúša normálny spôsob čítania a vnímania textových jednotiek.

Namiesto jednoduchého vyhľadávania výrazov odvođených z literárnej teórie musia študenti elektronickej poézie výdatne čerpať aj zo širšej oblasti médií, ba dokonca aj z filmových štúdií, s cieľom nájsť nové koncepty a iné teoretické nástroje na popis a uchopenie znakov digitálnej poézie. Ak sa bližšie pozrieme na dielo Dinsmore, založené na pohybe slov-obrazov-pohybu (a akoby jazde), zistíme, že teoretické kinematografické koncepty lepšie vyhovujú povahe pohyblivých slov než tie prevzaté z tradičnej literárnej teórie. Jeden z konceptov filmovej teórie, ktorý veľmi dobre vyhovuje povahe tohto diela, je koncept „stain= škvŕna“ definovaný v teórii filmu Pascala Bonitzera. Vo vzťahu k Hitchcockovmu konceptu napätia a Bonitzerovho vnímania škvŕny Andrew Murphie namieta, že vo filmovom spracovaní zločinu je to najmä pohľad, ktorý potenciálne transformuje akýkoľvek obraz na obraz smrti. Okrem toho zlo, ktoré je identifikované pomocou pohľadu, je vlastne škvŕna vyvolávajúca pohľad, a z toho vyplývajúce vzrušenie vedie k napätiu. Koncept škvŕny narúša „prirodzený“ poriadok, ktorý tak krásne

pulzuje navôkol. Erotizuje obraz a robí ho fascinujúcim“ (Murphie 2008). To, čo je v tomto vyjadrení kľúčové, je pojem škvŕny ako nástroja, ktorý narúša prirodzený poriadok, v tom zmysle, že vnáša do poriadku zmätok, čo tento koncept posúva bližšie ku konceptu ozvláštnenia. Pokiaľ ide o digitálnu poéziu, znamená to, že koncept škvŕny narúša bežný spôsob pôsobenia digitálneho slova (a kyberjazyka) tým, že ho umiestňuje do umelého prostredia.

Koncept škvŕny je popísaný v práci Pascala Bonitzera *Hitchcockian Suspense*. Tá sa vzťahuje k Hitchcockovmu filmu *Foreign Correspondent* (1940), v ktorom kľúčová scéna zobrazuje vraždu v daždivom dni, pričom vrah sa po čine schová v dave pod množstvom dáždnikov. Scéna sa zameriava aj na skupinu špicľov, ktorí dávajú znamenie svojim holandským kolegom tak, že veterný mlyn sa začne krútiť proti vetru. Koncept škvŕny sa prejaví pomocou vizuálneho efektu tým, že lopatky jedného veterného mlyna sa mysteriózne začnú krútiť nesprávnym smerom, t.j. opačne ako ostatné. Tento veľmi špecifický efekt vyvolá úžas, pretože divák očakáva, že veci sa budú hýbať zvyčajným spôsobom a začne byť čím ďalej tým zvedavejší, prečo dochádza k tomuto



Claire Dinsmore:
The Dazzle as Question
(2000)

neobvyklému stavu. Položme si otázku, môžeme nájsť, povedzme, „veterný mlyn, ktorý sa krúti proti vetru“ aj v práci Claire Dinsmore *The Dazzle as Question*? Podobne ako sa lopatky jedného veterného mlyna krútia opačne ako iné, stretneme sa v *Dazzle* s pohybujúcim sa riadkom textu, ktorý sa v určitom okamihu objaví v textovom poli z pravej strany. Normálny tok textu, ktorý beží zľava doprava, je narušený, text sa stáva ťažšie čitateľný, a čitateľ sa pýta na význam takéhoto narušenia normálneho behu textu. Jeho doteraz stabilný spôsob čítania sa zmení, ocitá sa v riskantnejšej situácii, jeho normálny spôsob čítania čelí novej výzve akéhosi druhu adrenalínového dobrodružstva.

V hre je autorova snaha objaviť postupy, ktoré by slúžili na rozšírenie čitateľovho obzoru skúseností, a ukázať, že získavanie novej skúsenosti z práce s digitálnym textom (aj keď istým spôsobom riskantné) môže byť považované, nazvime to metaforicky, za jazdu na húsenkovej dráhe... Keďže uvažujeme o novomediálnom texte v kontexte paradigmatických posunov, musíme sa sústrediť na zmeny, akým podliehajú postupy a prístupy ku obsahu kultúrnych odkazov a informácií. Preto inovácie v súčasnej percepcii človeka sú kľúčové pre formovanie a štruktúrovanie mediálneho a jazykového umenia. Je zrejmé, že novomediálny autor musí brať do úvahy spôsob fungovania *kyberjazyka* v paradigme jazdy výtahom. Jeho úlohou je vytvoriť dielo tak, aby čitateľa upútalo ihneď a bez otáľania. Autor si musí byť vedomý, že vzhľadom na estetiku je pozornosť jednotlivca otvorená iba na čo najprekvapujúcejšie kvality a charakteristiky (objektov, udalostí,

situácií, vzťahov), ktoré by dokázali a stihli upútať jeho rozptýlenú pozornosť. Mal by hľadať také kvalitatívne znaky, ktoré čitateľa uvedú do stavu nepokoja a hladu po istej špecifickej kvalite objektu alebo dokonca po samotnom objekte, ktorý znenazdajky upúta jeho pozornosť a prinúti ho vzdať sa svojej bežnej reality.

A nemal by sa naháňať iba za kvalitatívnymi znakmi, ale skôr by mal hľadať nové a sofistikované postupy, modely vnímania a zručnosti, ktoré sú kľúčové pre fungovanie čo najpokrokovejšieho kultúrneho obsahu zariadení a nástrojov slúžiacich na jeho prenos.

Avšak nemal by dbať len na kvalitatívne upútavky, ale skôr hľadať nové, sofistikované postupy, modely vnímania a zručnosti aké ponúkajú súčasné programovateľné/prenosové/transmisne nástroje a zariadenia, ktoré vďaka svojim technologickým vymoženostiam dnes výrazne participujú na vytváraní najpokrokovejších kultúrnych obsahov.

Preložili Petra Blšťáková a Jana Bernadičová.

Bibliografia

- AMERIKA, M. (2004), 'Expanding the Concept of Writing: Notes on Net Art, Digital Narrative and Viral Ethics', *Leonardo*, Vol. 37, No. 1, pp. 9-13.
- BOOKCHIN, N. (1999), "The Intruder" [online], [cit. 2010-02-10], Dostupné na internete: <http://www.bookchin.net/intruder/english/html/a_title.html>.
- COOLEY, H. R. (2004), 'It's All About the Fit: The Hand, the Mobile Screenic Device and Tactile Vision', *Journal of Visual Culture*, Vol 3, No. 2, pp.133-155.
- CRYSTAL, D. (2001), *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- DINSMORE, C. (2000), 'The Dazzle as Question', [online], [cit. 2009-03-29], Dostupné na internete: <<http://www.poemsthatgo.com/gallery/summer2002/dazzle/index.html>>.
- GANDELMAN, C. (1991), *Reading Pictures, Viewing Texts*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- HERSHAMN, L. (2010). 'Ayone using SL'. Post to iDC mailing list, [cit. 2010-01-07].
- INGARDEN, R. (1973), *The Cognition of literary work of art*, Transl. by Ruth Ann Crowley and Kenneth R. Olson, Evanston: Northwestern University Press.
- ISER, W. (2006), *How to Do Theory*, Malden, MA: Blackwell Publishig.
- KARPINSKA, A. – HOWE, D.C. (2004), *Open.ended* [online], [cit. 2006-11-09], Dostupné na internete: <<http://www.techneka.com/open/index.html>>.
- KOMNINOS, Z. (2007), *The Virtualization of Poetry and Self* [online], [cit. 2008-09-29], Dostupné na internete: <<http://www.epoetry2007.net/english/papers/komninos.pdf>>.
- LASH, S. (1990), *Sociology of Postmodernism*, London and N. Y.: Routledge.
- MANOVICH, L. (2002), *The Language of New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- MERLEAU-PONTY, M. (1998), *Phenomenology of Perception*, Transl. C. Smith, London and New York: Routledge.
- MERLEAU-PONTY, M. (2004), *The World of Perception*, Transl. O. Davis, London and N. Y.: Routledge.
- MURPHIE, A. (1998), 'I'm Not Joking – Lacanian Nostalgia Ain't What It Used To Be', *Film-Philosophy* [online], Vol. 2, [cit. 2009-01-19], Dostupné na internete: <www.film-philosophy.com/vol2-1998/n37murphie>.
- NELSON, J. (2003), 'Dreamapage', *Electronic Literature Collection Volume 1* (2006), Electronic Literature Organization [online], Maryland Institute for Technology in the Humanities (MITH), [cit. 2009-11-30], Dostupné na internete: <<http://collection.electronicliterature.org/>>.
- O' DONNELL, K. (2007), 'silence, infomania', Post to iDC mailing list, September 8, 2007. [cit. 2009-28-01]. Dostupné na internete: <<https://lists.thing.net/pipermail/idc/2007-September/002811.html>>.
- RALEY, R. (2006), 'Editor's Introduction: Writing.3D', *Iowa Review* [online], [cit. 2011-01-20], Dostupné na internete: <http://iowareview.uiowa.edu/TIRW/TIRW_Archive/september06/raley/editorsintro.html>.
- RICHARDSON, I. (2005), 'Mobile Technosoma: some phenomenological reflections on itinerant media devices', *Fibreculture Journal*, Issue 6 [online], [cit. 2008-10-09], Dostupné na internete: <http://journal.fibreculture.org/issue6/issue6_richardson.html>.
- SHAW, J. (1988-1991), *The Legible City. Responsive Environment 1988-91*. Youtube Reference [online], [cit. 2011-11-21], Dostupné na internete: <<http://www.youtube.com/watch?v=6117Y4MS4aU>>.
- SIMANOWSKI, R. (2004), 'Digital Literature, Interview with Noah Wardrip-Fruin', *Dichtung Digital* [online], [cit. 2006-11-18], Dostupné na internete: <<http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/2004/2/Wardrip-Fruin/index.htm>>.
- STREHOVEC, J. (2003), 'Attitudes on the Move. On the Perception of Digital Poetry Objects', *CyberText Yearbook 2002-2003*, Eds. M. Eskelinen a R. Koskimaa, Research centre for contemporary culture University of Jyväskylä, pp. 39-55.
- THOMAS, D. (2002), *Hacker Culture*, Mineapolis, London: University of Minnesota Press.
- THRIFT, N. (2004), 'Movement-Space: The changing domain of thinking resulting from the development of new kinds of spatial awareness.', *Economy & Society*, Vol. 33. No. 4, pp. 582-604.

UTTERBACK, C. (1999), *Text Rain* [online], [cit. 2009-10-20],
Dostupné na internete: <<http://www.camilleutterback.com/textrain.html>>.

VIRNO, P. (2004), *Grammar of the Multitude*, L. A. a N. Y.:
Semiotext(e).

WARDRIP-FRUIIN, N. a kol. (2004), *Screen* [online], [cit. 2010--
02-23], Dostupné na internete:
<<http://www.noahwf.com/screen/>>.

Andrzej Pajał

Perspektívy pre ergodickú literatúru

Prvé publikácie, ktoré digitálnu literatúru predstavili v teoretickom a čiastočne aj v literárno-historickom kontexte, sa objavili už na začiatku 90. rokov 20. storočia (*Hypertext* Georgea Landowa, *Writing Space* Jaya Davida Boltera, *Hamlet on the Holodeck* Janet Murray) a od toho času boli nielen viackrát publikované, ale aj značne modifikované, ako napríklad tretia verzia *Hypertextu 3.0* Georgea Landowa. Naďalej aktuálne je však to, že aj 22 rokov po premiére prvého hypertextového literárneho diela (*Afternoon, A story* 1987), sa digitálna literatúra a jej výskum permanentne nachádzajú *in statu nascendi*.

Spôsobené je to hlavne neustálymi zmenami informačných technológií. Jedným z príkladov sú premeny internetu. Pred príchodom siete World Wide Web (1991) bolo jedinou formou vyjadrenia obsahu (prenášania informácií), a pritom tvorenia literatúry, len okienko textového terminálu (jednými z prvých pokusov tohto typu boli programy *Eliza* (1966) a *Colossal Cave Adventure* (1976)). Multimediálnosť tohto typu tvorby sa obmedzovala len na jednoduchú grafiku zloženú z ASCII znakov. S nástupom WWW a pomerne jednoduchého jazyka HTML, ktorým boli stránky tvorené, sa táto situácia úplne zmenila. Textovú informáciu začalo postupne obohacovať čoraz väčšie množstvo multimediálnych funkcií: zvuk, fotografia, animácia a predovšetkým príležitosť spoločne sa podieľať na procese percepcie v oveľa väčšej miere, ako to čitateľovi umožňovalo tlačene médium.

Aktuálne najnovšia podoba WWW, čiže sieť Web 2.0 znižuje ďalšiu hranicu – prostredie internetových stránok sledovaných v okne prehliadača sa začína zlievať s prostredím operačného systému. Znamená to, že postupne miznú obmedzenia a všetko to, čo „sa deje“ na pracovnej ploche počítača, sa bude dať spraviť v priestore internetovej siete a to bez vedomia existencie takéhoto procesu. „Priestor písma“, ako ho definuje Jay David Bolter, podľahne ďalšej a nie poslednej zmene. Nie je to však revolúcia, ale konzekventná evolúcia, ktorá je častou procesu remediácie (podľa terminológie Boltera a Grusina).

Zmeny média si žiadajú aj nové vyjadrovacie prostriedky. Spomedzi nich je veľa len potenciálnych, ktoré statickú beletriu či populárnu literatúru neoslovujú (a asi ešte chvíľu nebudú). Avšak túto možnosť počítačového prostredia nemožno ignorovať. Tieto nové prostriedky dokonale využívajú počítačové hry, ktorými sa zaoberá ludológia; a už temer štvrtstoročie ich využíva aj digitálna literatúra, ktorej vlastnosťou je dynamický text. Dynamizmom textu pritom chápem jeho nasledovné vlastnosti: závislosť na vlastnom algoritme, ktorý rozhoduje o spôsobe čítania; multilineárnosť, traverzná funkcia, náhodnosť a pod.

Pri výskume už nie mladej, ale ešte stále neznámej e-literatúry nemožno ignorovať tradíciu dynamických textov, ktoré začali vznikať už v baroku a dokonca aj skôr, ako napríklad *I-ťing* (*Kniha premien*) pochádzajúca z doby panovania Západnej Dynastie Čou (1122-770 pred Kristom.). Poukázanie na toto literárne obdobie

ako moment vzniku textov, ktoré z širšej perspektívy majú spoločné body s elektronickou literatúrou, nie je náhodné. V baroku sa totiž vo veľkom začína experimentovať s formou literárneho diela. Takúto tézu prezentuje edícia *Cybertext Yearbook* publikovaná v roku 2006 s titulom *Ergodic Histories*, venovaná historickým tlačným dielam, ktorých charakter poukazuje na kybertexty, medzi ktoré patrí digitálna literatúra.

Autori daných teoretických textov sa pri opise príkladov z nemeckej, katalánskej, arabskej literatúry a ďalších zhodli na období baroku ako na začiatku popularizácie textov-strojov.

Ešte aj dnes nevšedné rozmiestnenie textu z tých čias núti súčasného čitateľa k pozornému čítaniu, vymáha si samostatný výber začiatku a konca, a taktiež, čo je najdôležitejšie, pridáva ďalšiu významovú úroveň. z dôvodu tejto pozvánky do hry, interakcie a činu, text prestáva byť určený len na čítanie. Jeho forma „nezohľadňuje už len text ako symbolické vyjadrenie ľudských názorov, ale berie ho ako výtvor determinovaný istou úrovňou naprogramovania a spracovania znakov“ (Shäfer 2006: 5).

Pokusy prelomiť statickosť a sekvenčnosť textu, ktoré sa začali koncom 16. storočia, existujú napriek nízkej popularite dodnes a ich najmladšou podobou je práve e-literatúra. Ona teda nie je ničím inovatívnym, i keď nepochybne potenciál, ktorý ponúka informačná technológia, z nej robí dôležitý bod na mape evolúcie tohto typu literárnych diel.

Cieľom tejto práce je ukázať „poľskú cestu“ vedúcu od baroku po súčasnú digitálnu literatúru, pri súčasnom priblížení témy kybertextovej literatúry a predstavenie tohto typu diel, ktoré vznikli v poľskej literatúre v čase minulých storočí. Prezentované diela určite nevyčerpajú iné výskumné cesty a mali by byť len náznakom, v akých regiónoch a čo by mali hľadať vedci skúmajúci text interpretovaný ako stroj – kybertext.

Kybertextová perspektíva a určovanie poľa ergodickej literatúry

Pre opisovanie a analýzu príkladov podľa predstaveného uhla pohľadu – čiže ako kybertexty a diela ergodickej literatúry – je nutné vyznačiť pole pôsobenia a pokúsiť sa upresniť terminológiu. Tým skôr, že aj keď existuje veľa prác v anglickom jazyku, v Poľsku je táto téma ešte stále málo známa a navrhované typológie sa zdajú byť urýchlené a nepremyslené.

Predovšetkým vedci zaoberajúci sa touto tematikou považujú za prototypy digitálnej literatúry neelektronické dynamické texty, ktoré vznikali v minulých rokoch, alebo aj storočiach, a nazývajú ich protohypertextami. Táto kategória nie je však precízna a z perspektívy teoretických základov (ku ktorým sa vrátim v ďalšej časti) nie je tiež jednoznačná. Prezentáciu diel uznaných doposiaľ za protohypertexty je preto určite vhodnejšie uskutočniť z perspektívy teórie kybertextu a ergodickej literatúry, ktorej teoretické základy vytvoril Espen Aarseth v knihe *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* v roku 1997. Jeho prístup umožňuje koherentný pohľad na texty rôzneho typu, od jaskynných nápisov počínajúc, cez diela tlačené na papieri, hypertexty čítané na počítačovej obrazovke, textové hry, databázy a končiac pri dielach kinetickej a holografickej poézie. Aarseth uvádza rovnorodosť literárnych textov, počítačových hypertextov či dobrodružných hier do ich teleologického aspektu – všetky typy textuality „produkovujú verbálne štruktúry pre dosiahnutie estetického efektu“.

„Kybertext nie je žiadnou novou, alebo revolučnou formou textu, ktorá existuje vďaka vynálezu digitálneho počítača. Neoznačuje ani radikálne odpútanie sa od staromódnej textuality, i keď ľahko by sa ho dalo takto prezentovať. [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 (...) kvôli čisto irelevantným dôvodom.“ (Aarseth 1997: 22).

Tento spôsob analýzy historických textov umožňuje poukázať na vlastnosti, ktoré môžu tvoriť prienik s digitálnou literatúrou. Neznamená to, že Aarseth si nie je vedomý teórie hypertextu – chápaného ako médium fungujúce v sieti internetu – či teórie literatúry a semiotiky. Ide o témy, ktorým sa vo svojich prácach podrobne venuje. Vidí však aj ich slabiny, pokusy privlastniť si nové teritórium cez staré teritórium a naopak. Z týchto dôvodov je jeho perspektíva doplnením a nie ďalším pokusom o vytvorenie novej – slabej teórie.

Problém s terminológiou:

Predošlé klasifikačné pokusy

Viacerým poľským vedcom, medzi nimi aj autorovi tohto textu, sa zdá, že sa dostali do pasce myšlienkového skratu, ktorým je ohraničenie elektronickej literatúry ako diel existujúcich v internetovom hypertextovom prostredí (WWW), alebo chronologicky skorších dielach vytvorených v aplikáciách HyperCard či Storyspace, ktoré umožňujú sieť linkov lexíí jednoducho organizovať a nahliadať. (Termín lexia bol vo vzťahu k hypertextu zavedený Georgeom P. Landowom a prvýkrát použitý Rolandom Barthesom v *S/Z* (Landow 1997: 3, 64)).

Spôsobilo to privolanie určitej skupiny tradičných literárnych diel – dynamických textov – a nazvanie ich už skôr spomínaným pojmom protohypertexty, čiže diela predchádzajúce hypertextu. Tento spôsob myslenia je totožný s definíciou prefixu proto- akú podáva online verzia Slovníka cudzích slov: proto- «v zloženinách prvá časť s významom prvo-, pra-, prvý, primárny». Kde nastala chyba? Po prvé, nie je nám úplne jasné, čo máme na mysli, keď používame slovo hypertext? Po druhé, v čom spočíva relácia medzi „papierovými“ protohypertextami a hypertextami pochádzajúcimi z digitálneho

sveta? Avšak najdôležitejším problémom je najsť riešenie na otázku, či vôbec máme právo zavádzať kategóriu protohypertextov. Pre vysvetlenie týchto pochybností je potrebné vysvetliť pôvod nadradeného pojmu (a v podstate pojmov), ktorým je hypertext.

Nelson

Slovo hypertext sa objavilo prvýkrát v roku 1965 na pozvánke pre prednášajúcich na Vassar College. Faculty Science Club chcelo týmto spôsobom informovať svojich študentov o prednáške Theodora Nelsona týkajúcej sa využívania počítačov vo vedeckej práci. Resumé prednášky obsahovalo nasledovnú formuláciu:

„Prednášajúci [T. Nelson] opíše svoje skúsenosti v tejto oblasti [používania počítača] – pokus vytvoriť systém na správu/organizáciu vlastnej tvorby (aj vedeckej) – ideí, slov a iných vecí. [...] Filozofické konsekvencie tohto fenoménu sú veľmi závažné. Naša predstava o čítaní, písaní a knihe sa rozpadá a stojíme pred výzvou tvorenia hyperpriečinkov [hyperfolders] a písania hypertextov, ktoré budú mať väčšiu moc výučby [didaktickú silu], ako čokoľvek, čo bolo doteraz vytlačené na papieri.“ (originál publikovaný na <http://xanadu.com/XUarchive/ccnwwt65.tif>; Dátum získania prístupu: 15. februára 2009). Prorocký význam týchto slov nechám bez komentára. Pre toto uvažovanie je však dôležité to, na čo myslel Nelson, keď použil formuláciu hypertext, keďže zaviedol do terminológie nielen tento pojem, ale tiež víziu projektu Xanadu, na ktorom pracuje bez prestávky od roku 1960. Avšak, aj keď vymyslel pojem hypertext, otcom samotného konceptu bol Vannevar Bush, ktorý v roku 1945 prezentoval nikdy v praxi nezrealizovaný systém Memex. Bol to projekt rozšírenia ľudskej pamäti Memory Extended (MemEx) a mal byť zariadením uskladňujúcim dáta a umožňujúcim k nim rýchly prístup a ich vzájomné kombinovanie (linkovanie – tento pojem sa objavuje v *As We May Think* V. Busha) s pravidlami podobnými procesom ľudského rozumu. Memex sa mal opierať o mikrofilmy

a mechanickú mašinériu (Bush 1945). Pre tvorcu systému Xanadu bol hypertext nesekvenčným písaním na rozdiel od obyčajného textu (ordinary text), ktorý je sekvenčný.

V *Dream Machines* Nelson poukazuje na to, že štruktúra ideí tiež nie je sekvenčná a idey sa navzájom spájajú podľa rôznych spôsobov. „Pod pojmom hypertext mám na mysli nesúsledné písanie – text ktorý sa vetví a umožňuje čitateľovi výber, ktorý sa najlepšie číta z interaktívnej obrazovky“ (Nelson 1983: 19).

Preto, pokiaľ píšeme, snažíme sa viazať nesekvenčné myšlienky. Určitým, veľmi obmedzeným, prejavom nesekvenčnosti sú napr. poznámky pod čiarou. Bohužiaľ nedá sa ich rozšíriť o ďalšie „sekvencie“ (Nelson 1983: 44). Pre Nelsona je hypertext predovšetkým náradím na spájanie „za obrazovkou počítača“ všetkých možných textov, a nie niečo literárne. Avšak diela ako *Bledý oheň* V. Nabokova, *Život a názory Tristrama Shandyho* L. Sterna a *Nebo, peklo, raj* J. Cortázarera považuje za pokusy o prelomenie obmedzení obyčajného textu.

Genette

V roku 1982 opakovane oživuje pojem hypertext Gérard Genette. V knihe *Palimpsestes: La Littérature Au Second Degré* je hypertext definovaný ako text, ktorý sa opiera o hypotext (jemu predchádzajúci text) a súčasne sám môže byť hypotextom pre iný hypertext. Túto koncepciu dopĺňajú tzv. paratextuálne elementy: titul, komentár vydavateľa atď., ktoré spolu s hyper- a hypotextom tvoria celok literárneho diela. Pojem hypertext v poňatí francúzskeho teoretika sa žiadnym spôsobom neviaže na Nelsonov návrh. Genettovu intertextuálnu definíciu možno s Nelsonovou spojiť cez podobenstvo mapy, ktorá vzniká na základe zobrazenia štruktúry oboch typov hypertextu a) nesekvenčného textu (Nelson) a b) intertextuálnych závislostí medzi textami (Genette). Netreba však zabúdať, že napriek tejto podobnosti v druhom prípade nenájdeme pevné odkazy

vpísané do textu, ale iba ťažko „polapiteľné“ putá, ktoré „sa odohrávajú“ v mysli čitateľa.

Berners-Lee

Posledný význam, aký pojem hypertext získava v chronologickom poradí, sa vzťahuje na prostredie internetovej siete. Tim Berners-Lee a nezávisle od neho pracujúci Robert Cailliau predstavili v roku 1989 podobné projekty hypertextových systémov, opierajúcich sa o internetovú sieť, ktoré mali slúžiť na výmenu informácií v švajčiarskom výskumnom stredisku Európskej organizácie pre jadrový výskum CERN. Projekt získal názov WorldWideWeb (W3) a stal sa počiatkom WWW stránok, ktoré sú synonymom dnešného internetu. Takto sa zrealizovala Nelsonova koncepcia. V spojení s internetovými stránkami sa termín hypertext vzťahuje aj na jazyk HTML (Hypertext Mark Up Language), pomocou ktorého sú projektované stránky a ktorého prvú špecifikáciu Lee publikoval v roku 1993. Taktiež v tomto prípade štruktúra, ktorú tvoria WWW stránky sa opakovane podobá schémam iných modelov hypertextuality – s jedným rozdielom. Treba si uvedomovať obrovský rozsah sieťových spojení, ktoré na internete existujú.

Definície teoretikov

Predstavené genézy a významy termínu hypertext sa patrí doplniť o definície teoretikov literárneho hypertextu, pochádzajúce z najznámejších publikácií na túto tému.

V roku 1992 George P. Landow napísal, že: „Hypertext znamená informačné médium spájajúce [linkujúce] verbálne a neverbálne informácie. [...] Elektronické linky pripájajú vonkajšie lexie do hlavného diela – povedzme, komentáre iných autorov o danom diele alebo súběžné, či kontrastné texty iných – ako aj spájajú jeho elementy [diela] v rámci diela samotného. Dôsledkom toho je text vnímaný ako nelineárny

a presnejšie ako multilineárny alebo multisekvenčný.” (Landow 1997: 3-4). O rok neskôr Christopher Keep, Tim McLaughlin a Robin Parmar uvádzajú v hypertextovom lexikóne o hypertexte nazvanom *The Electronic Labyrinth* podobnú definíciu: „Hypertext je forma prezentácie informácie, sieť uzlov [lexií] prepojená linkmi, pomedzi ktorými sa čitatelia môžu voľne pohybovať nelineárnym spôsobom. Umožňuje to kolektívne autorstvo, zotretie rozdielu medzi úlohou autora a čitateľa, rozšírenie diel rozmazávaním ich hraníc a taktiež veľa spôsobov recepcie. [...] Naša definícia sa neobmedzuje na elektronické texty. Hypertext nie je bezohľadne spojený s technológiou, zomknutosťou alebo médium. Je to forma organizácie, ktorá môže byť čitateľná rovnako v elektronickej, ako aj papierovej podobe. Z toho dôvodu je Sternov Tristram Shandy hypertextom rovnako ako je ním Joyceovo dielo *Afternoon*” (Keep, McLaughlin a Parmar 1993-2000).

V tom istom roku predstavil Robert Coover hypertext širokému okruhu čitateľov *The New York Times Book Review*: „Hypertext nie je systém, ale druhový termín použitý pred štvrtstoročím počítačovým populíom Tedom Nelsonom pre určenie diela vytvoreného v nelineárnom a nesekvenčnom priestore, ktorý za svoj vznik vďačí počítačom. Hypertext, na rozdiel od tlačeneho textu, [...] je sieťou spojených lexíí, sieťou alternatívnych ciest (protikladných k fixnému, jednosmernému otáčaniu strán tlačenej knihy). Hypertext reprezentuje radikálne rozptýlenú, interaktívnu a polyfonickú technológiu, ktorá kladie rôznorodosť diskurzov nad definitívne ukončené vyjadrenie a oslobodzuje čitateľa z autorovej dominancie.” (Coover 2003)

O päť rokov neskôr Janet H. Murray píše o „hypertexte ako o zbierke dokumentov rôzneho typu (fotografií, textov, tabuliek, grafov, videoklipov), ktoré sú vzájomne prepojené linkmi”, ale taktiež si všíma, že „hypertextový formát nie je nová intelektuálna štruktúra” a uvádza ako príklad hypertextuality Talmud, v ktorom biblický text obklopujú komentáre rabínov.

Vedkyňa uvádza ako jednu z foriem hypertextuality aj „aluzívnosť” v textoch, ktorú by však bolo vhodnejšie spájať skôr s intertextualitou (Murray 1997: 55-56).

Len v definíciách Keepa, McLaughlina, Parmara a Murray je hypertext chápaný aj inak ako médium spojené výlučne s obrazovkou počítača. V nimi predstavovaných opisoch je hypertextualita síce chápaná veľmi široko, avšak pri zohľadnení celku myšlienkových pochodov vedcov (tak Murray ako aj zvyšných troch kanadských vedcov), tieto formy textov by mali byť brané ako kontext digitálneho kybertextu a literárnej tradície nelineárnosti. A keď sa v *Elektronickom labyrinte* objavuje konštatovanie o anticipačnom charaktere diel spred vzniku počítačových hyperfíkcií ako napr. Tristram Shandy, autori nemajú na mysli bezprostredne nasledovanie, ale skôr sa tam po prvýkrát objavujú viaceré formálne riešenia (techniky), ktoré boli neskôr využité, či lepšie povedané skopírované, v dielach patriacich k e-literatúre.

Štruktúra je podobná

Podobenstvo „máp” ilustrujúcich jednotlivé modely hypertextuality poukazujú len na zblížené, ale zároveň veľmi rôznorodé štruktúry, ktoré sa kryjú pod pojmom hypertext. Neznamená to však, že je možné spájať protohypertextualitu takých diel ako *Nebo, peklo, raj* alebo *Život a názory Tristrama Shandyho* s anticipovaním (či prototypickosťou voči) internetu alebo aj WWW stránok. Podobenstvo vystupuje len na úrovni, do istej miery, analogického spôsobu organizácie textu, ktorý má nesekvenčnú a často multilineárnu štruktúru. Naďalej tu však máme do činenia s určitým typom zjednodušenia, keďže niektoré diela obsahujú „pevné odkazy” ako číselné odvolania v *Nebe, pekle, raji* Cortázara, či indexy obsiahnuté v *Chazarskom slovníku* Milorada Pavića a *Paľube* Irzykowskiego, spájajúce lexie, no v mnohých iných prípadoch, ako v *Kaligramoch* Guillaumea Apolinaira, v diele Laurena Sterna vidíme

iba pokusy narušiť sekvenčnosť tlačeneho textu.

Linkovanie, ktoré charakterizuje hypertext (tak v prípade proklamovaného konceptu z roku 1965 ako aj v HTML) tu už prítomné nie je.

Zdá sa však, že analógia štruktúry textu, ktorú môžeme nazvať hypertextová, je postačujúcou kategóriou pre výber skupiny protohypertextov z výtvorov tlačenej literatúry. Bohužiaľ nie je to riešením problému nadmerného používania tohto pojmu a to z toho dôvodu, že k digitálnej literatúre patria nielen diela s hypertextovou, multilineárnou organizáciou textu. Preto nemôžeme ju samu, ani jej genézu viazať s touto kategóriou textov. Ako by sa dala opísať v kategóriách hypertextu *I-Ťing, Sto tisíc miliárd básní* Raymonda Queneaua alebo v iných dielach skupiny OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle), čiže experimentálnej Dielne Potenciálnej Literatúry ako napr. tie písane metódou N+7. Čo spravíme s barokovými alebo súčasnými generátormi textu? Neobsahujú linky, neskladajú sa z lexíí. Ale existuje v nich databáza (zbierka písmen, slov, viet ...), pomocou ktorej dokáže program, alebo algoritmus vygenerovať množstvo rôznych textov. Najnovšie vydania WWW stránok už dokonca ani nepoužívajú jazyk HTML, v ktorých boli tvorené WWW portály. Namiesto toho sú informácie uchovávané v databázach, ktorých štruktúra je relačná, zautomatizovaná a z toho dôvodu ťažko vizualizovateľná a analyzovateľná. Preto v týchto a podobných prípadoch ako napr. vizuálna poézia, v ktorej sa autori pokúšali zlomiť ani nie sekvenčnosť ako statickosť textu, sa ich zaradovanie do kategórie protohypertextov zdá byť stále príliš málo precízne a riskantné.

Tomuto riziku a s ním spojeným problémom sa dá uniknúť vďaka kybertextovej perspektíve. Teória kybertextu a kategória ergodickej literatúry (o čom detailnejšie píšem ďalej) umožňujú opisovanie rôznych diel bez ohľadu na čas ich vzniku, typ média využívaného pre ich prenos (papier, digitálne médiá, nástenné nápisy a pod.). Vďaka tomu je možná spoločná perspektíva a preukázanie paralelnosti medzi

tlačnými protohypertextami a digitálnymi hypertextami. Neoprávnené sú však zjednodušené konštatovania typu: Tristram Shandy je prototypom počítačového hypertextu – obidva príklady sú skôr pokusmi o hľadanie zmien v roky známom spôsobe organizácie textu.

Pri uvažovaní o problémoch zviazaných s prefixom „proto-“ je potrebné naviazať na formuláciu protoliberatúra. Pokiaľ súhlasíme so samou liberatúrou, ktorá sa môže vzťahovať na prehistorické maľby, ako aj súčasné knihy Radosława Nowakowskiego, tak pojem protoliberatúra nemá zmysel. Rovnaký prístup sa vzťahuje aj na pojem protoergodizmus. Diela sú liberárne a/alebo ergodické, alebo také nie sú bez ohľadu na čas ich vzniku. Nanajvýš môžeme hovoriť o tom, že dané fenomény sa odohrali skôr ako ich teória nazvala a vyššie uvedené pojmy vznikli. Lenže na základe takéhoto zmýšľania by sme v literatúre mali proto-Mladé Poľsko a tlačnú verziu *Czarów i marów* Anety Kamińskiej by sme nazývali „proto-hypertext“, čo nedáva zmysel.

Definície: kybertext a ergodizmus

Základným predpokladom teórie kybertextu Espena Aarsetha je ergodizmus a považovanie určitej skupiny textov za stroje. Pojem kybertext je neologizmus inšpirovaný termínom kybernetika, ktorý ako prvý použil Norbert Wiener v titule knihy *Kybernetika. Riadenie a výmena informácií v živom organizme a v stroji* (1948). Sformuloval v nej základy vedy zvanej kybernetika, ktorá sa zaoberá mechanizmami efektívnej organizácie, komunikácie a kontroly vo svete (a taktiež medzi svetmi) strojov a zvierat – čiže „všetkých systémov, ktoré v sebe obsahujú tzn. slučku spätnej väzby informácie“ (Aarseth 1997: 1).

Práve z toho dôvodu je pre Aarsetha kybertext taký typ textu, ktorý je strojom pre tvorenie a konzumovanie verbálnych znakov, nie v metaforickom význame, ale v doslovnom. Textový mechanizmus sa

skladá z databázy slov (znakov), z média, ktoré prenáša text a z čitateľa – operátora stroja. Podľa Slovníka slovenského jazyka, red. dr. Štefana Peciara, CSc., Vydavateľstvo Slovenskej akadémie vied 1959 – 1968 je stroj „technické zariadenie na vykonávanie určitej mechanickej práce pomocou premieňania jednej energie na druhú“. V prípade kybertextu je strojom spomínaná triáda, ktorá premieňa energiu vynaloženú čitateľom-operátorom na „prácu textu“. Aarseth to opisuje nasledovne: „výsledkom kybertextového procesu je určitá semiotická sekvencia zrealizovaná čitateľom“; a tým spôsobom vzniká text. Tento proces je fyzickou prácou. Čitateľ (používateľ) si počas čítania textu musí vyberať svoju cestu a (alebo) sa rozhodovať, akým spôsobom by text mal vzniknúť. Je to niečo, čo doteraz rôzne koncepcie „čítania“ nezohľadňovali.

Vedec túto čitateľovu prácu nazýva ergodizmom. Pôvod tohto pojmu nachádza Aarseth vo fyzike. Nesústreď sa však na jej „fyzikálnu definíciu“, okrem gréckeho pôvodu slova: *ergon* = práca, *hodos* = cesta.

Teória kybertextu rozlišuje ergodickú a neergodickú literatúru. S tou prvou sa stretávame vtedy, keď čitateľ-užívateľ musí počas prechádzania textom vykonať netriviálne úsilie, v protiklade k nemu stojí triviálne úsilie ako napríklad otáčanie strán, alebo pohyb očnej gule (Aarseth 1997: 1). V klasickom (neergodickom, keďže sa môžeme stretnúť aj s neergodickým kybertextom) diele, ako napr. *Odysea* čitateľ nemusí spraviť nič viac, ako dielo interpretovať, čo je jeho neodlúčiteľnou funkciou počas prechádzania textom. V ergodickom diele sa však musia objavovať odlišné kroky používateľa, napríklad výber cesty medzi linkami, interakcia s textovým mechanizmom, zúčastňovanie sa na ňom a pod.

Z vyššie uvedených predpokladov by už malo byť vidno, že Aarsethova teória oddeľuje textonómiu – vedu o textových médiách – od textológie – vedy o význame textu. Toto rozdelenie má zásadný význam. Pre nórskeho teoretika bolo dôležité predstaviť teóriu,

ktorá si nebude privlastňovať existujúce návrhy, ale ponúkne nástroj pre vyplnenie prázdnych miest, ktoré existujúce teórie nezohľadňujú, alebo naopak, robia nejednoznačnými. Preto Aarseth nehľadá tézy, ktoré preukážu nadradenosť alebo odlišnosť vytlačených textov od elektronických textov (alebo naopak). Tvorí z nich jeden súbor, ktorý nazýva kybertexty a v prezentácii svojej teórie ukazuje, akým spôsobom sa od seba líšia rôzne typy textov. Hľadá pritom rozdiely vo funkčnom poňatí a nie v historickom či materiálnom (Aarseth 1997: 15-17). Teória si nekladie otázku, čo a ako hovorí text, ale ako funguje. Aká je jeho architektúra, aký mechanizmus spôsobuje generovanie významu (ale už bez odpovede na otázku „čo znamená“) v textoch, kde sa generujú informácie.

Do istej miery takéto uvažovanie nie je novinkou a zodpovedá rétorickej konštrukcii textu a konkrétne úrovni *lexis*, o ktorej písal Wolfram Ax (Ax 2000: 55). „Ak zohľadníme, že v Poetike [Aristotelovej] nemenne sémantický *Logos* sa nachádza v rámci širšej, sémanticky nešpecifickej [neutrálnej] *Lexis*, tak vidíme, že základ neskoršieho stoického rozlíšenia *Lexis* (ako sémanticky nešpecifickej, artikulovanej emisiiu hlasu) od *Logos* (vždy sémanticky nabitou, artikulovanou výpoveďou) je v nej [Poetike] už obsiahnuté. Vďaka tomuto podielu je jazyk v stoickej teórii opisovaný konzekventnejšie ako u Aristotela, ako dualistický systém „Atómov“ (slov ktoré sú časťou reči)“ pozbavených významu (zvuky reči) a aj nesúcich význam“.

Jakub Z. Lichaňski komentuje v článku *Rétorika a poetika: sestry či sokyne?* prácu Axa nasledovne: „Podľa Axa sa umelecký/literárny text podriaďuje dvakrát: máme určitú myšlienku (podriadenie na úrovni *dianoie*), ktorú chceme vložiť do poetického diela, či tiež: v určitej poetickej forme (podriadenie na úrovni *lexis*). Táto forma je, podľa Axa, sémanticky „prázdna/neutrálna“, nenesie so sebou žiaden význam. Takže – forma „získava obsah“, začína „niečo vyjadrovať“ až keď bude „do nej zavedená“ myšlienka (Lichaňski 2008). Avšak

Espen Aarseth sa sústreďuje na mechanizmus fungovania celej sféry lexis, z častí ktorej vzniká text, a nie na význam textu – vynecháva úroveň logos.

Ignorovanie tohto rozlíšenia vedie často k chybnému porozumeniu teórie kybertextu. Stalo sa tak v prípade, keď Lichański nadinterpretoval Aarsetha pri opise zmeny významu štvorveršového diela, ktoré Stanisław Lem umiestnil v *Cyberiadě* na základe jeho pomenovania cez tituly (Lichański, Retoryka-Hiperteksty-Cyberprzestrzeń 2008). Možnosť tejto zmeny by mala byť svedectvom „východzej nedeterminovanosti a dynamizmu textu“. Problematické je to, že Lem „nezapísal“ možnosti vyššie uvedených zmien do začiatkových veršov „veľkej epickej básne“ *Elektrybalta Trulli* (tak ako to neurobil v celej *Cyberiadě*) a dokonca mu ani nedal titul. Okrem toho nórsky vedec dosť precízne určuje determináciu a dynamiku textu, k čomu sa vrátim neskôr.

Neznamená to, že Aarsethova teória nemôže pomôcť pri hľadaní odpovede na otázku: akým spôsobom kybertextový mechanizmus spôsobuje to, že text získava význam a/alebo ho dynamicky mení. Alebo ako by to rád videl Lichański: aký vplyv má tento mechanizmus na rétorickú konštrukciu textu. Stále si však treba pamätať, že analyzovať musíme text, ktorý ak už nie je ergodickým, tak aspoň patrí do kategórie kybertextov. *Cyberiadě* ani jej spomínaný mikrofragment nimi vôbec nie sú!

Čo je to text?

Na tomto mieste sa patrí položiť si otázku, čím je pre nórskeho vedca text? Aarsethova definícia je veľmi široká, je to „každý objekt, ktorý je schopný preniesť slovnú informáciu“. Za informáciu považuje, ako už bolo skôr spomínané, reťazec znakov, ktoré pre príjemcu môžu – alebo nemusia – mať zmysel.

Z týchto tvrdení vyniká ďalšie precízovanie skôr predstaveného kybertextového mechanizmu. Keďže

sa text nemusí rovnať informácii, ktorú prenáša, tak „treba rozlíšiť reťazec znakov, ktorý sa zobrazuje príjemcovi, od reťazca znakov, ktoré existujú v texte chápanom ako celkový mechanizmus“ (Aarseth 1997: 62). Vedec tvorí pre svoje účely dva nové pojmy: textón a skriptón. Prvý z nich sa odvoláva na základnú stavbnú jednotku, ktorá sa nachádza v textovom stroji. Mechanizmus konštruuje text, ktorý vidí užívateľ, čiže skriptón, z textónov vstavaných do kybertextu.

Ak text nie je ergodický, tak textóny sa v ňom stávajú skriptónmi, s ktorými sa ideálny čitateľ dostane do styku. V ergodickom texte (dodajme: aj pomerne jednoduchom) situácia môže vyzeráť inak. Autor sa odvoláva na Stotisíc miliónov básni Raymonda Queneaua: „je tu len 140 textónov, ktoré sa však môžu zložiť do 100.000.000.000.000 možných textónov“. Analogicky ako v prípade klobúka Tristana Tzaru, do ktorého boli hádzané slová či vety vystrihnuté z novin, z ktorých boli losovaním generované nové skriptóny. Rozsah a spôsob fungovania algoritmu, ktorý rozhoduje o „systéme skriptónov“ opisuje tretí, najdôležitejší element teórie kybertextu, nazývaný traverznou funkciou, o ktorej budeme hovoriť v nasledujúcej časti.

Traverzná funkcia

Predstavený spôsob chápania textu je, ako si všíma Emilia Branny, konvergentný so vznikom teórie informácie Claudea Shannona, ktorá predpokladá, že potenciálne každý reťazec znakov v sebe nesie význam (a teda nemusí byť vôbec logický ...). Shannon predstavuje svoju teóriu nasledovne: „Základným problémom komunikácie je presné alebo približné reprodukovanie správy z jedného miesta v inom mieste. Často majú správy význam; to znamená, že sa podľa nejakého systému odkazujú na isté fyzické alebo koncepcné entity alebo sú s nimi vo vzájomnom vzťahu. Tieto sémantické aspekty komunikácie sa nevzťahujú na problém komunikácie pri strojoch. Podstatné je, že daná správa

je tou vybranou zo súboru možných správ. (Shannon 1948: 1)

Teória informácie je nazývaná kybernetikou druhého stupňa a v článku *A Mathematical Theory of Communication* sa objavuje kapitola venovaná matematickým základom ergodického informačného procesu. Dá sa z toho odvodiť, že do istej miery Aarsethova teória čerpá z tejto inšpirácie, aj keď sa k tomu autor priamo nepriznáva. Avšak priezvisko Claudea Shannona sa objavuje na jednej zo stránok Cybertextu. Uvedenie teórie ergodizmu v jej primárnom poňatí (matematickom, statickom, fyzickom) môže do teórie kybertextu priviesť nasledovné predpoklady:

- traverzná funkcia sa s priebehom času nemení, opisuje mechanizmus generujúci skriptóny z textónov a taktiež samotný mechanizmus (program, kód, algoritmus)
- z pozorovania určitého počtu recepcií ergického diela je možné predstaviť analýzu opisujúcu všetky iné možné prečítania.

V analytickej praxi to značí, že traverzná funkcia určuje: široké spektrum rôznych typov textov, ktoré môžu byť s jej pomocou opísané a taktiež možnosti pre skúmanie kybertextu. Najdôležitejší je však fakt, že práve vďaka traverznej funkcii je takýto spôsob analyzovania textu možný.

Traverzná funkcia a typológia kybertextu

Traverzná funkcia zohráva kľúčovú úlohu vo funkčnom opise textov percipovaných ako stroje. Je určovaná pomocou siedmich premenných (opis ďalej): dynamika, určiteľnosť, traverzná funkcia, perspektíva, prístup, prepojenie a taktiež funkcia používateľa. Spolu s ich variantmi to spolu dáva až 576 kombinácií, prostredníctvom ktorých je možné určiť typy kybertextov. Veľmi výstižne o význame tohto typologického „prebytku“ pre výskum napísal Markku Eskelinen: „[...] objavila sa mapa (alebo zostava funkčných možností, alebo typov médií) nezávislá od prostriedkov prenosu, ktorá

je zároveň empirická (všetky hodnoty, ktoré môžu obsahovať jeho parametre, už fungujú v existujúcich podobách), a má veľkú heuristickú hodnotu – keďže je viditeľné, že história tlačenej literatúry a hypertextov, prekvapivo sa podobajúcich na vytlačené texty, využívala len 2 až 3 % z tých 576 nehypotetických možností, ktoré Aarsethova teória dokáže vyexponovať“ (Eskelinen 2001).

Aarsethom vybraný spôsob analyzovania textov umožňuje klasifikáciu a opis úplne odlišných diel – od nápisov v egypských svätyniach, cez barokové generátory textov po textové hry označované ako adventúry. Vďaka kybertextovej perspektíve je možné zoskupiť texty podľa toho, ako „pracuje“ médium, ktoré sa na prenos informácie využíva. Sám Aarseth to opisuje takto: „*Kybertext (...) 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.*“. Do tohto viacrozmerného poľa sa dá, podľa jeho funkčných možností, umiestniť každý typ textu. Ako teoretická perspektíva kybertext prenáša pole záujmu z tradičnej trojice autor/odosielateľ, text/kód a čitateľ/prijímateľ na kybernetické vzťahy medzi rôznymi časťami textového stroja.“ (Aarseth 1997: 22)

Premenné traverznej funkcie: opis a vysvetlenia

Dynamika

Prvá zo siedmich premenných určuje dynamiku fungovania textového mechanizmu. V statickom texte je počet skriptónov a textónov konštantný. V prípade dynamických textov sa môžeme stretnúť s a) intratextonickou dynamikou (IDT), kde počet textónov je stály a mení sa obsah skriptónov, ktoré vidí recipient, alebo b) s textonickou dynamikou (TDT), v ktorej sa mení množstvo a obsah aj textónov.

Väčšina tlačenej literätúry či počítačových hyper-
textov je statická. V menšine ostávajú texty, v ktorých sa objavuje dynamika IDT alebo TDT. Treba však uznať, že použitie týchto kategórií je pomerne komplikované. Aarseth ani *Statisíc miliárd básni* Raymonda Queneaua ani *Nebo, peklo, raj* Cortázara neklasifikuje do skupiny textov s intratextonickou dynamikou. A predsa v oboch prípadoch je počet textónov značne menší od skriptónov, ktoré sa čitateľovi zobrazujú.

Všetko poukazuje na to, že autor mal na mysli iný typ dynamiky. V jeho prípade môžeme hovoriť o intratextonickej verzii vtedy, keď počet prístupných skriptónov záleží „od niečoho“ (ekvivalent IF/THEN, Ak ... Tak ..., ktorý existuje v programovacích jazykoch a algoritmoch), napríklad splnenia určitej podmienky, akým môže byť postup v textovej počítačovej hre Adventure. V uvedených príkladoch má čitateľ od samého začiatku prístup k určitému počtu textónov ako aj skriptónov, aj keď tých druhých je omnoho viac. Na druhej strane sa textonická dynamika objavuje vtedy, keď k existujúcim textónom môžu byť pridávané ďalšie, napríklad keď sa na blogu začínajú objavovať komentáre, ktorých obsah a počet je nepredvídateľný. Zdá sa však, že chápanie intratextonickej dynamiky by malo byť rozšírené o všetky prípady, kedy databáza základných textov (textónov) je menšia ako počet ich možných kombinácií už ako skriptónov.

Určiteľnosť

Táto premenná určuje stabilitu traverznej funkcie. Text je určiteľný, keď sa skriptóny ukazujú čitateľovi jeden po druhom vždy v tomto istom nemennom poradí. V iných prípadoch ide o neurčiteľný text. Pri dielach s hypertextovou štruktúrou máme do činenia s textami určiteľnými. Až keď sa objavujú mechanizmy podmieňujúce existenciu lexíí v závislosti od splnenia určitých podmienok, text prestáva byť určiteľný. Podobne to vyzerá v prípade permutačných textov,

ktorých výsledok fungovania je generovaný losovaním, napríklad dielo *Bluzgator Bis*.

Prchavosť

Prchavosť informuje o temporálnom rozmere kybertextu. Ak na to, aby sa skriptóny objavili, je nutný iba užívateľov čas, text je prchavý. Ak ich objavenie sa závisí od čitateľa, napríklad tým, že klikne myšou, alebo vytvorí ďalší skriptón, tak ako v Queneauovom diele, text je neprchavý.

Perspektíva

Literárny vedec môže nesprávne chápať túto premen-
nú ako rozlíšenie osobného a neosobného rozprávania. Avšak toho sa Aarsethova teória netýka. Osobná perspektíva sa vyskytuje vtedy, keď užívateľ textu (tu už ho sotva nazveme iba čitateľom) zohráva kľúčovú úlohu v diele, napríklad sa musí stotožniť so svojím hrdinom, alebo za neho zodpovedá, ako sa to deje v hrách typu Multi-User Dungeon (MUD – jedny z prvých sieťových hier, opierajúcich sa hlavne o text. Vznikli koncom 70. rokov 20. storočia), alebo v populárnej hre *World of Warcraft* (súčasná spoločenská hra typu Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), na jej vznik mali vplyv hry typu MUD).

Prístup

V prípade knihy, v ktorej sú pre užívateľa permanentne prístupné na čítanie všetky skriptóny textu, potom možno hovoriť o texte s náhodným prístupom, ktorý závisí od čitateľa – stačí, že otvorí knihu, na ktorejkoľvek strane. S kontrolovaným prístupom máme do činenia vtedy, keď si prístup k ďalším skriptónom vyžaduje prechod cestou, ktorá bola autorom definovaná. Toto platí aj v prípadoch, ak by bola zredukovaná na sekvenciu kliknutí vedúcich od lexie A, cez B > C > D, do finálnej E. Takto sa správajú napr. kybertexty s hypertextovou štruktúrou. Problematické sa stávajú diela ako *Nebo, peklo, raj*, kde na jednej strane máme náhodný prístup

a na druhej strane, ak si vyberieme autorom vyznačenú cestu – tak kontrolovaný prístup.

Prepojenie

Vo väčšine prípadov sa stretávame s explicitnými linkami, ktoré sú evidentne súčasťou textu, ako v prípade skoro každého hypertextového diela. Objaví sa však môžu závislé linky, ktoré možno sledovať iba ak sa splnia isté, autorom stanovené podmienky. Aarseth sa tu dovoľáva legendárneho hypertextu *Afternoon, a story*, v ktorom sa vyskytujú skriptóny, ku ktorým sa môžeme dostať až po návšteve iných lexíí. Neergodické texty, permutačné texty sú príklady textov, v ktorých sa linky nevyškytujú vôbec.

Užívateľské funkcie

Pri pozorovaní trojuholníka zobrazujúceho prácu aarsethovského textu-stroja si v kybertextovom procese nemôžeme nevšimnúť, popri premenných určujúcich fungovanie samotného média, úlohu užívateľa. Bez ohľadu na typ textu, užívateľ vždy plní interpretačnú funkciu. Okrem nej napríklad v hypertextoch, dostáva užívateľ za úlohu preskúmanie diela – strategický výber jednej z ciest, ktorými sa dá cez text prejsť.

Prieskumnícka funkcia sa však neobjavuje jedine v spojení s prechodom dielom pomocou linkov. Skúmať sa dá aj svet textovej dobrodružnej hry, čiže RPG, kde linky neexistujú.

Konfiguračná úloha (netreba zabúdať na podobné kategórie, ktoré pre počítačový hypertext navrhol Michael Joyce v *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*, kde analogickým spôsobom rozlišuje medzi prieskumníckym a konštruktívnym hypertextom (Joyce 1995: 39) vzniká vtedy, keď užívateľ musí vyberať medzi dostupnými skriptónmi, alebo môže mať vplyv na premenné určujúce ich objavovanie sa (napr. cez určenie v diele *Bluzgator-Bis* aké slovníky ma používať kybertextový mechanizmus). Ak užívateľ môže dodať do textu na trvalo textóny, jeho funkcia je textonická. Síce

Aarseth píše, že textonická funkcia môže spočívať aj v pridávaní samej traverznej funkcie (Aarseth 1997: 60), takéto správanie sa zdá byť nepochopiteľné – traverzná funkcia je predsa funkciou každého kybertextu. Jediné vysvetlenie textonického pôsobenia používateľa, aké by mohol realizovať na traverznej funkcii, je nie jej dodanie, ale modifikovanie jej premenných.

Slučka spätnej väzby

Pomocou opisu funkcie užívateľa, autor *Cybertextu* predstavuje schému závislosti funkcie užívateľa na ostatných premenných. Ukazuje sa tu, že texty, ktoré definuje ako ergodické, čiže také, ktoré si od užívateľa vyžadujú netriviálne úsilie, požadujú okrem interpretačnej funkcie aj prítomnosť aspoň jednej ďalšej funkcie. Pri tejto príležitosti Aarseth poukazuje na kybernetické pozadie svojej teórie – táto schéma zobrazuje fungovanie slučky spätnej väzby informácie.

Ako pôsobí traverzná funkcia?

Pre priblíženie pravidla pôsobenia traverznej funkcie sa pozrime, ako vyzerá opis troch úplne odlišných poľských diel z kybertextového uhla pohľadu. Nazeranými dielami budú: *Pán Tadeáš* Adama Mickiewicza – klasické neergodické dielo v podobe kódexu; *Koniec sveta podľa Emyryka* Radosława Nowakowského – dielo s hypertextovou štruktúrou, využívajúce ako médium internetový prehliadač a *Bluzgator Bis* Pawła Kozła – permutačný generátor politických invektív v podobe počítačového programu.

Príklad *Pána Tadeáša* ukazuje, ako vyzerá skupina premenných, ktoré charakterizujú všetky neergodické texty. Ak sa v analýze objavuje akákoľvek odchýlka od tejto schémy, tak to určite znamená, že textový stroj núti užívateľa k netriviálnemu úsiliu a z toho dôvodu je samotný text ergodický. V prípade Nowakowského hypertextu je tým, čo na úrovni kybertextového

Traverzná funkcia /dielo	Pán Tadeáš	Koniec sveta podľa Emeryka	Bluzgator Bis
1. Dynamika	statická	statická	TDT
2. Určiteľnosť	určiteľná	určiteľná	neurčiteľná
3. Prchavosť	neprchavá	neprchavá	neprchavá
4. Perspektíva	neosobná	neosobná	neosobná
5. Prístup	náhodný	kontrolovaný	kontrolovaný
6. Prepojenie	žiadne	explicitné	žiadne
7. Užívateľská funkcia	interpretáčn	interpretáčn, prieskumníck	interpretáčn, konfiguračn, textoníck

mechanizmu odlišuje *Koniec sveta* od epeje Mickiewicza (a iných neergodických diel) práve prítomnosť bezprostredného prepájania a autorom kontrolovaný prístup k skriptónom. Spolu s prítomnosťou linkovania sa rozširuje rozsah, aký dosahuje premenná funkcie užívateľa. Bez ohľadu na ergodickosť textu, užívateľ musí vždy dielo interpretovať. Linky označujú, že sa musí objaviť aj prieskumnícke pôsobenie recipienta textu. *Bluzgator Bis* je zase jedným z príkladov, ktoré poukazujú na fakt, že traverzná funkcia môže byť veľmi rôznorodá, a spolu s ňou aj ergodické dielo. Po prvé, už samo vytvorenie verzie Pawłom Kozłom bolo textonickým pôsobením. Kozioł totiž nemodifikoval originálnu vrstvu programového kódu vytvorenú autorom aplikácie *Bluzgator*, ale len vymenil textovú databázu.

Ponechal pritom možnosť vrátenia (alebo čerpania z) prototypu. Takto zmodifikovaný *Bluzgator* dáva podobné možnosti aj jeho užívateľom.

Pôsobenie na úrovni databázy programu môže mať vzhľadom na ich pridávanie a odoberanie vplyv na obsah textónov. Pritom do samej aplikácie sú zapísané možnosti fungovania na intratextoníckej úrovni. Cez výber adresáta (žena, muž alebo skupina osôb) alebo tiež štýl (gramaticky správne alebo štylizované na neformálny jazyk textov písaných na internetových komunikačných programoch), užívateľ identifikuje obsah a veľkosť (vetu alebo napr. 200 viet) skriptónov. Preto v tomto prípade môžeme hovoriť o texte, ktorý charakterizuje textonická dynamika, ktorej permutačný charakter spôsobuje, že nie je určiteľný – užívateľ

zakaždým vidí náhodnú kombináciu viet skladajúcich sa do politickej invektívy, ktorú produkuje program. V prípade tohto ergodického diela boli taktiež použité všetky časti opisujúce funkcie užívateľa. On totiž môže okrem interpretácie vplývať aj na premenné určujúce vzhľad skriptónov (konfiguračná funkcia) a na obsah textónov (textonická funkcia).

Mimochodom *Bluzgator Bis* je tiež ďalším príkladom, v ktorom sa dajú sotva určiť všetky premenné opisujúce traverznú funkciu. Čo spravíme s perspektívou? Môžeme uznať možnosť výberu modifikácie slovníka ako strategickú úlohu čitateľa voči generovanému textu?

Apória, epifánia, anamorfóza: doplnenie teórie

Okrem uvedenia teórie kybertextu do vedeckého aparátu Aarseth navrhuje vo svojej knihe aj nové rétorické trópy, ktoré nachádzajú uplatnenie pri opise ergodických textov a dopĺňajú teóriu. Inak ako pri predošlých pokusoch predstaviť hypertextovú rétoriku (apória a epifánia síce boli definované počas opisu skupiny kybertextov (hypertextov), ale autor sa k týmto kategóriám vracia v iných kapitolách *Cybertextu* (Aarseth 1997: 90-94; 125; 141; 181)), ktorá sa dá skôr nazvať jeho poetikou, vedec „sa chce odvolať na rétoriku ako opisnú perspektívu textu [ako estetického objektu]; ako cestu pozerania na text počas práce vďaka pokusu odkryť nejaké jeho neodmysliteľné trópy a figúry, a nie cez poznanie na tvorbu hypertextového objektu z uhla pohľadu jeho konštruktora/staviteľa“ (Aarseth 1997: 90).

Vedie to k reflexii, že napríklad jedna z najdôležitejších figúr hypertextu, čiže „prepájanie/skákanie“ či najzákladnejšia nelineárna figúra – „križovanie sa“ – opisujú len syntaktickú úroveň hypertextovej rétoriky. Na semantickej úrovni vedec navrhuje rozlíšenie dvoch protikladných trófov: apórie a epifánia, v ich doslovnom význame. Apória tu neoznačuje neschopnosť dostať sa k zmyslu daného fragmentu (aj napriek prístupu

k celému textu ako napríklad v knihe), ale predstavuje nemožnosť prelomenia mŕtveho bodu: vyriešenia hádanky „ako čítať“ daný text, nájdenie východiska zo slučky lexie, alebo vyriešenia úlohy v dobrodružnej hre. Stav apórie nie je daný nedostatkom vedomostí zo strany čitateľa, ale pomnutím, či nevšimnutím si dôležitého fragmentu (hyper)textu či úrovne hry. Prekonanie tohto stavu sa realizuje cez epifániu – nájdenie riešenia, ktoré zastúpi apóriu. V ergodických dielach nie sú tieto dva trópy náhodou, ale autorom naprogramovanou konštrukciou (Aarseth 1997: 91). Pre Aarsetha určuje dialektický pár apória-epifánia kybertextovú estetiku. Pre vedca „ergodické umelecké dielo je také, ktoré v doslovnom význame obsahuje v sebe pravidlá svojho používania, dielo, ktoré má v sebe vybudované isté požiadavky, automaticky odlišujúce užívateľov, ktorí zvíťazili od tých, ktorí boli porazení“ (Aarseth, 1997 179). Pôžitok z čítania ergodického diela spočíva v prekonaní apórie (či skôr ich série), za čo má čitateľ získať ďalšie osvietenie – epifániu.

Nórsky vedec zavádza v závere svojej teoretickej prednášky ešte jeden spôsob delenia textu. Aj keď len v skicovitej forme, predstavené kategórie sa zdajú byť užitočné pri skúmaní textov z kybertextovej perspektívy. Mám tu na mysli rozlíšenie naračných, anamorfických a metaforických textov (Aarseth 1997: 178). Používajúc túto klasifikáciu vedec vstupuje do oblasti interpretácie textu. Ako píše Emilia Branny, tento podiel zobrazuje spôsoby „dávaní významu textu“ (Branny 2008: 24), ktorý sa počas ergodickej potulky zobrazuje pred jeho užívateľom.

Základom vyššie uvedeného podielu je použitie anamorfózy (z gréčtiny: proces premeny, zmeny). Jej cieľom je taká premena umeleckého diela, aby divák nemohol ihneď – bez vyvinutia úsilia – odkryť to, čo naozaj predstavuje. Jedným z klasických príkladov je obraz *Vel'vyslanci* (1533r.) Hansa Holbeina, ktorý v sebe ukrýva lebku. Aby sme si ju mohli všimnúť, potrebujeme krivé zrkadlo napr. lyžičky. Pre nórskeho teoretika

je anamorfozická paralelná s koncepciou ergodickej literatúry, kde čitateľ musí vyvinúť netriviálne úsilie, ktorého výsledkom bude prechod zo stavu nevedomenia si (apórie) do stavu osvietenia. Podľa Aarsetha je anamorfozickosť tiež jedným zo spôsobov rozlíšenia naračných a ergodických objektov (Aarseth 1997: 181).

V súvislosti s tým anamorfozická literatúra je taká, v ktorej užívateľ na to, aby rozlúštil hádanku, musí rozhodovať o rôznych výberoch, a deje sa to inak ako v románe (rozprávání), kde je hádanka vyriešená v klasickom čitateľskom procese. Tretia kategória je metamorfozická literatúra, v ktorej texty podliehajú nekončiacim sa a nepredvídateľným premenám takým spôsobom, že dosiahnutie konečnej formy je nemožné. Po vložení týchto kategórií na mapu premenných traverznej funkcie si všimneme nasledujúce vzťahy: amorfnosť > určitelný text; metamorfozickosť > neurčitelný text.

Paradoxy kybertextu

Kybertext sa objavil na scéne teórie literatúry ako teória zviazaná a v istom zmysle venovaná skúmaniu textov využívajúcich digitálne technológie ako svoje médium. Nasvedčujú o tom napríklad analýzy elektronických hypertextov, MUD-ov alebo automaticky generovanej poézie, ktorým Espen Aarseth venuje väčšinu svojej práce. Avšak, ako už bolo povedané, tradícia textov-strojov siaha do obdobia baroka a jemu predchádzajúcich storočí a silou teórie nórskeho vedca je jednotný vedecký aparát, ktorý možno využiť pri širokom spektre textových javov. Nové médiá spolu so zavedením databáz (Lev Manovich podčiarkuje, že databázy sú niečím, čo môže fungovať v rôznych potenciálne nekonečných verziách, čo je vlastne hnacou silou digitálnych textov-strojov (Manovich 2006: 73-75, 102-103)) vyznačili „nové spôsoby využitia textového materiálu“ (Aarseth 1997: 10), vďaka čomu sa prejavil záujem nielen o prípady ťažko klasifikovateľných

a opisovateľných diel súčasnej e-literatúry, ale aj o netypické historické diela.

Mimo vedeckých nástrojov, aké Aarsethova teória ponúka, netreba zabúdať, že táto perspektíva je len východiskovým bodom pre ďalší výskum, ktorého smery a možnosti sugeroval už pred niekoľkými rokmi Eskelinen v článku *Kybertextová teória a literárny výskum*. Kybertext treba brať ako určitý nástroj pre nájdenie spoločného menovateľa rôznych typov dynamických textov, ktoré v literatúre vznikali v priebehu storočí. Takýto spôsob nazerania textov môže pomôcť napríklad vysvetliť, aký vplyv má prítomnosť a funkčnosť jednotlivých premenných traverznej funkcie v rôznych textoch na ich význam.

Koncept nórskeho vedca vznikol v roku 1997 a z tohto dôvodu nezohľadňuje nové možnosti digitálnych médií a už dlhší čas potrebuje sprecizovať a rozšíriť. Hlavne jeho rozšírenie je dôležité pre ďalší vývoj výskumu v kybertextovom duchu. Dokonca aj puristickí obrancovia tejto teórie ako Markku Eskelinen vidia potrebu jej revízie (Eskelinen 2008) a vedci ako Emilia Branny podávajú konkrétne návrhy zmien. Doktorská práca E. Branny sa dohľadáva v teórii kybertextu možnosti, ako ju využiť na interpretáciu diela. A v tomto smere ju reviduje. Medzi inými vedkyňa zavádza kategóriu sľubu a túžby (na miesto apórie a epifánie), ktoré majú spojiť ergodické diela s literárnosťou. Štruktúra diel v Aarsethovej perspektíve je len východiskovým bodom, osnovou textu. Využívajúc teóriu kybertextu si treba byť vedomý jej slabých stránok.

Aarseth používa pojem „kybertext“ vo viacerých významoch. Vo všeobecnosti chápe kybertexty ako určitú skupinu dynamických textov, v ktorých stroj (proces ich generovania) odohráva kľúčovú textotvornú úlohu. Na druhej strane v niektorých fragmentoch hovorí o kybertexte ako o „všetkej textualite“. Znamená to, že každý text by bolo treba považovať za stroj. O tom,

do akej miery tento stroj funguje, čiže je ergodický, rozhoduje traverzná funkcia.

Takýto prístup teóriu komplikuje, ale tiež ju uzatvára. Umožňuje používanie všetkých „nástrojov“ kybertextu (traverzná funkcia, skriptóny, textóny, typológia) v textoch typu *Pán Tadeáš* – inými slovami v každom texte, bez ohľadu na to či je, či nie je dynamický. Ostáva však problém názvoslovnia. Už by malo byť jasné, že Mickiewiczova epopeja nie je ergodickým textom – ako ju však odlišíme od taktiež neergodických diel Wojciecha Brzozewského. Tie sú určite kybertextovými strojmi v plnom význame tohto slova. Ak prijíame, že kybertext je model „všetkých foriem textuality“, tak *Pán Tadeáš* by bol kybertext, ktorý ... nefunguje. Vykonáva nulovú prácu. Tak ako fyzický stroj, ktorý nebol zapnutý.

Čím kybertext nie je

S istotou treba určiť, že pojem teória kybertextu by sa nemal a nesmie považovať za ekvivalent teórie e-literatúry, ktorá môže byť maximálne podmnožinou kybertextov, ak splní všetky podmienky pre ne určené. Podobne je to s hypertextami, ktoré tvoria podmnožinu ergodických kybertextov. Omyly pravdepodobne vznikajú kvôli konotácii prefixu „kyber“ s tým, čo je digitálne, elektronické a pritom je to chyba. Kybertextami sú predsa aj napríklad texty vytesané na pilieroch (a teda ani nie zapísaných na papieri!) nachádzajúce sa vo Veľkej stĺpovej sieni Amonovho chrámu v egyptskom Karnaku. Jeho prečítanie si vyžaduje netriviálne úsilie, akým je chodenie okolo stĺpov a výber cesty medzi stĺpmi, ktoré sú ekvivalentmi lexíí, môže byť zakaždým iný a závisí od „operátora“ textu.

Okrem toho, traverzná funkcia, najdôležitejší element Aarsethovej teórie, nedokladuje literárnu zložitost kybertextu. Nepodáva ani plnú informáciu o algoritme, ktorý text riadi. Túto informáciu poskytuje napr. inštrukcia „používania textu“ pripojená k dielu. Poznanie kódu chápem ako detailné poznanie algoritmu, ku ktorému sa možno ťažko dostať počas analýzy napr. digitálnych diel, teda ako poznanie samotného pravidla fungovania daného textu. Spomínané podmienené linky sú jedným z príkladov toho, aký vplyv na vedeckú prácu má vedomosť o možnostiach programu, v ktorom bol vytvorený ergodický kybertext. Počas čítania bez týchto vedomostí autorom pripravené hry s čitateľom (napríklad neprečítaš lexiu A, pokiaľ skôr nenavštíviš lexiu B, C, X) môžu veľmi pravdepodobne ostať nepovšimnuté. Pokiaľ sme si vedomí kódu, stojaceho za textom, predpokladáme možnosti existencie určitých riešení a počas čítania ich hľadáme. Toho výsledkom je precíznejšia analýza. Nepoznanie kódu môže viesť k chybným záverom alebo neúplným recepciám. Vedomie kódu v kybertextovom výskume je poznaním techné. Poznajúc možnosti, aké nástroje ponúka, poznávame poéziu nástroja, spektrum prostriedkov, ktoré aplikácia umožňuje. Napríklad program Storyspace umožňuje konštrukciu závislých linkov, ale nedokáže čítať jazyk HTML, v ktorom je napísaná väčšina webstránok. Musíme si celý čas pamätať, že vo svete núl a jednotiek je médium prenosom, čo znamená, že môžeme len toľko, koľko dokáže nástroj, ktorý využívame.

Preložila Magdalena Suwara.

Bibliografia

- AARSETH, E. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- AX, W. (2000), *Lexis und logos: studien zur antiken Grammatik und Rhetorik*, Stuttgart: Franz Steiner Verlag.
- BOLTER, J. D. – GRUSIN, R. (1999), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MA.: MIT Press.
- BOLTER, J. D. (1991), *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum.
- BRANNY, E. (2011), 'Cybertekst. Metodologia i interpretacja', *Magazyn Techsty* [online], roč. 7, č. 1, [cit. 2011-12-16], Dostupné na internete: <<http://techsty.art.pl/magazyn/magazyn7/cybertekst/eDp01.html>>.
- BUSH, V. (1945), *As We My Think* [online], [cit. 2009-10-14], Dostupné na internete: <<http://www.ps.uni-sb.de/~duchier/pub/vbush/vbush.shtml>>.
- COOVER, R. (2003-2004), 'Koniec Książek', *Magazyn Techsty* [online], č. 1, [cit. 2009-10-16], Dostupné na internete: <<http://techsty.art.pl/magazyn/coover/coover.htm>>.
- ESKELINEN, M. (2001), 'Cybertekst a badania literackie. Podręcznik użytkownika', *Magazyn Techsty* [online], č. 2, [cit. 2009-10-15], Dostupné na internete: <http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/eskelinen_cybertekst.html>.
- ESKELINEN, M. (2008), *Electronic Literature Without a Map* [online], *Electronic Literature in Europe*, University of Bergen, [cit. 2009-10-16], Dostupné na internete: <http://elmcip.net/sites/default/files/attachments/criticalwriting/eskelinen_electronic_literature_without.pdf>.
- FAJFER, Z. (2007), 'Ars Poetica', *Magazyn Techsty* [online], č. 3, [cit. 2009-10-15], Dostupné na internete: <http://www.techsty.art.pl/magazyn3/fajfer/Ars_poetica_polish.html>.
- JOYCE, M. (1996), *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*, Michigan: University of Michigan Press.
- KAMIŃSKA, A. (2007), *Czary i mary. Hipertekst* [online], [cit. 2009-10-15], Dostupné na internete: <<http://czary-i-mary.pl>>.
- KEEP, Ch. – McLAUGHLIN, T. – PARMAR, R. (1993-2001), *The Electronic Labyrinth* [online], [cit. 2009-10-19], Dostupné na internete: <<http://www2.iath.virginia.edu/elab/elab.html>>.
- KOZIOŁ, P. (2007), *Bluzgator Bis*, *Magazyn Techsty* [online], č. 3, [cit. 2009-10-15], Dostupné na internete: <http://techsty.art.pl/magazyn3/bluzgator_bis.html>.
- LANDOW, G. (1997), *Hypertext 2.0 The Convergence of Coontemporary Critical Theory and Tehnology*, Baltimore, London: The John Hopkins University Press.
- LANDOW, G. (2006), *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Baltimore, London: The John Hopkins University Press.
- LICHAŃSKI, J. Z. (2008), 'Retoryka i poetyka: siostry czy rywalki? (Komentarz do rozdziału XIX.1456a35-1456b15 Poetyki Arystotelesa)', *Od poetyki do hermeneutyki literackiej*. Prace ofiarowane profesorowi Adamowi Kulawikowi w 70. rocznicę urodzin, Ed. Budrewicz, T., Ossowski, J., Kraków: Wydawnictwo Antykwa, s. 247-256.
- LICHAŃSKI, J. Z. (2008), *Retoryka- Hiperteksty- Cyberprzestrzeń: Wyjaśnienie pewnych nieporozumień*, Warszawa: Uniwersytet Warszawski – mat. konferencyjne.
- MANOVICH, Lev. (2006), *Język nowych mediów*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- MANOVICH, L. (2001), *The Language of New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press, 394 p.
- MURRAY, J. (1997), *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- NELSON, T. H. (1983), *Computer Lib/Dream Machines*, Michigan: Ninth Printing.
- NOWAKOWSKI, R. (2002), *Koniec świata wg Emeryka*, *Liberatorium*, [online], [cit. 2010-10-15], Dostupné na internete: <<http://www.liberatorium.com/emeryk/brzask.htm>>.
- SHÄFER, J. (2006), 'Literary Machines Made in Germany. German Proto-Cybertexts from the Baroque Era to the Present', *CyberText Yearbook*. *Ergodic Histories*, University of Jyväskylä.
- SHANNON, C. (1948), 'A Mathematical Theory of Communication', *The Bell System Technical Journal*, July, October 1948, s.379–423, s. 623–656.

Maciusz Pisarski

Kybertext je viac než „kyber“

Úvod

Od samozrejmosti k pochybnostiam. Niekoľko téz o elektronickej literatúre.

Modularita je jednou z najdôležitejších vlastností elektronického média a podľa Leva Mannovicha sa týka všetkých rovín nových médií, od nesúrodých prvkov, ktoré vnímame na obrazovke až po pixle.

„Mediálne prvky, či už ide o obrazy, zvuky, tvary alebo správanie sú reprezentované ako súbory nesúvisiacich vzoriek (pixel, polygóny, voxely, postavy, písmo). Tieto prvky sú zoskupené, sú súčasťou väčších mediálnych objektov, ale naďalej si zachovávajú svoju samostatnú identitu.“ (Manovich 2001: 30)

Vo svojej medzníkovej knihe *Jazyk nových médií* Manovich kladie dôraz na iný kontext, a síce paradigmatické zmeny kultúry a preto nesúvisiace elementy (vzorky) a samostatné identity nových médií pertraktuje v kontexte nového kultúrneho javu, t. j. „databázy“. A teda analyzuje ich (elementy) ako „zbierku samostatných prvkov, v ktorej každý prvok má rovnaký význam ako všetky ostatné“ (Manovich 218). Ďalšou dôležitou vlastnosťou nových médií, presnejšie povedané, elektronického literárneho diela je jeho operačná rovina, ktorá od čitateľa vyžaduje/očakáva splnenie viacerých činností: prieskumníckych, konfiguračných a textonických. Práve tieto odlišujú elektronické dielo od tlačeneého, pre ktoré je dominantnou interpretácia aktivita

čitateľa – ako to nastoľuje Espen Aarseth v knihe *Cybertext* (Aarseth 1997: 64).

Diela elektronickej literatúry sú sieťovej povahy, a preto ich modulačné a operačné aspekty majú podobu linkov. Typologizácia hypertextových linkov bola veľakrát pertraktovaná a zahrňuje početné typy linkov, avšak napriek tomu – ako píše Aarseth – linky elektronického diela môžu byť trojakej povahy: implicitné, závislé alebo žiadne.

Posledná premisa, resp. nasmerovanie bádateľskej pozornosti na diela, ktoré nemajú „žiadne“ linky, nábáda/provokuje k pokusu pozrieť sa na niektoré diela tlačenej literatúry z načrtnutej perspektívy vlastností elektronického média. Na rovnakom základe núti overiť alebo problematizovať niektoré spomenuté tézy novomediálnej perspektívy. Na začiatku by som chcel poukázať na to, že rôzne zložky určitých typov starých médií môžu tvoriť hybridné dielo, ktoré sa dá čítať ako „databáza“, na základe čoho môže byť „priradené“ k heterogénnym novomediálnym dielam. Mojim zámerom nie je považovať ich za proto-hypertexty alebo proto-kybertexty, skôr by som chcel ukázať, že rozdiel medzi nimi vôbec nie je až taký veľký, ako sa môže zdať. Takto sme schopní nazerať elektronické a tlačeneé texty z perspektívy, ktorá môže vrhnúť nový pohľad na oba druhy. Táto perspektíva nám môže navyše poskytnúť isté užitočné nástroje pre štúdium spoločných prvkov elektronických a tlačeneých diel: môže byť prínosná pre teóriu textov vo všeobecnosti, ale môže byť aj prínosom pre vypracovanie platformy transmediálnych výskumov.

Taktiež by som chcel ukázať, že interpretačná úloha čitateľa je zložitejšia, než ju opisuje teória hypertextov a zakladá sa – vlastne už zo svojej definície – na čitateľových dispozíciách vytvárať predstavy-konštruktory. V príkladoch, ktoré uvediem je tento konštruktivistický aspekt súčasťou autorskej stratégie. Niekedy ho autor zobrazuje ako súbor tipov na čítanie diela a ako „prepojenie pomocou linkov“, ktoré predstavuje dôležitý faktor celého procesu.

Pozornejšie sa zameriam na špecifickú literárnu formu, ktorej korene siahajú do antiky a ktorá sa znovu objavuje v rozličných kontextoch v druhej polovici 20. storočia v dielach niekoľkých poľských spisovateľov, a to hlavne v zbierkach laureáta Nobelovej ceny, Czesława Miłosza. Pokúsím sa odpovedať alebo aspoň načrtnúť odpovede na niekoľko otázok: odkiaľ pochádza „prepojenie pomocou linkov“ (linkovanie), odkiaľ pramení potreba vytvárania konštruktov čitateľom, (konštruktívna práca čitateľa) a čo znamená dynamická „práca“ textu? A najmä, ako na tieto otázky môžeme odpovedať na základe pre-elektronických textov?

Krátke dejiny bigosu, neobrábanej literárnej záhrady a *Lesae veci*

Bigos je jedným z najcharakteristickejších jedál, ktoré poľská kuchyňa ponúka svetu kulinárskych tradícií. Varená kapusta, kusy klobásy, zeleniny, húb a takmer všetko, čo má kuchár po ruke sa hodí do jedného hrnca a vzniká chutné jedlo „na zahriatie“. Na literárnom poli začal bigos svoju kariéru pomerne skoro, ale väčšinou bol nositeľom pejoratívnych významov – slúžil totiž ako posmešné označenie pre určitú literárnu techniku. *Starý poľský bigos* – je pojem používaný v dejinách poľskej literatúry v súvislosti s dielami, ktoré nekorešpondovali s požiadavkami mnohých renesančných básnikov. Predstavoval formu, v ktorej sa miešali rôzne žánre a štýly: fiktívne pasáže sprevádzali praktické rady pre domácnosť, po neukončených amatérskych

rozprávaniach nasledovali citácie z klasickej literatúry a poľština sa prelínala s latinčinou. Niet divu, že nebola obľúbená medzi pre-modernými a modernými vzdelancami.

Táto situácia sa zmenila po 2. svetovej vojne a vlastne sa menila v priebehu posledných dvoch dekád komunizmu a paralelného pôsobenia postmoderných nálad a tvorivých postupov v literatúre, čiže za to, že sa bigos pre niektorých poľských autorov znovu stal obľúbeným spôsobom písania, zodpovedajú skôr socio-politické než formálne dôvody. Kritici sa úspešne zasadili o vloženie bigosu do širšieho kontextu tradície a tak ho zbavili pejoratívnych konotácií. Žánrových predchodcov bigosu nájdeme v literárnych „záhradách“ a literárnych „patiach“ (pol. wirydarz, lat. viridarium) populárnych v 17. a 18. storočí (Walczak 2007). Kritici postupne začali spájať starý koncept rôznorodosti foriem a obsahov s postmoderným písaním. Postupom času bol samotný pojem „bigos“ vylúčený z kritického diskurzu a nahradený neutrálnejším pojmom „sylwy“, pochádzajúcim z latinského „silvae rerum“. Význam „les vecí“ odkazuje silvu nielen k poľským „záhradám“ alebo patiam, ale tiež k antickému rímskemu žánru, pochádzajúcemu z jedného z diel Publia Papinia Statia (ca. 45-96), ktoré nieslo názov *Silvae*.

SILVAE

Rímska tradícia

Statiove *Silvae* boli zbierkou ód, chválospevov, opisov víl a dokonca aj katalógom darov, ktoré pri príležitosti Saturnálií daroval cisár obyvateľom Ríma. Ich unikátny a neobvyklý ráz tkvel v samotnej heterogénnosti celého diela: poézia sa miešala s prózou, fikcia s faktografiou. Táto žánrová zmes mala široký záber: od oslavných básní po náreky o smrti. *Silvae*, jedno dielo, dielo jedného autora, hoci poskladané z heterogénnych elementov, sa stalo precedensom, ktorý celé stáročia čakal na svoje pokračovanie. Keď západná Európa začala znovu

objavovať latinskú literatúru, zakladatelia renesančnej kultúry z bohatej literárnej tradície ako prvú prevzali žánrovú čistotu. Statiovo dielo mohlo nájsť svojich nasledovníkov až (a iba) v neskornej renesancii a baroku a tak sa aj stalo.

Staré poľské *silvae*

Literárna forma „*sylwy*“ (polonizovaná *silva*), ktorá sa koncom 17. storočia objavila v šľachtických rodinách bola v podstate posunom od formy, ktorú tomuto žánru dal Statius. Základný rozdiel spočíval v autorstve – „*sylwa*“ už totiž nebola písaná jedným autorom. Bolo to dielo zostavovateľa, ktorý na jednom mieste pod jedným názvom (ak vôbec nejaký bol) a v jednom zväzku zozbieral rôzne texty rôznych autorov. Tak sa zmenilo chápanie antickej silvy: v polonizovanej podobe bola akosi knihou výstrižkov: zbierkou citátov, básní, fragmentov próz pochádzajúcich od rôznych autorov. Takáto je aj prvá ukážka poľskej *silvae*: anonymný manuskript napísaný medzi rokmi 1560 a 1570. Obsahovala ódy, frašky a erotické básne dvoch najvýznamnejších autorov tej doby: Jana Kochanowského a Mikołaja Sępa Sarzyńskiego (pozri Walczak 2007), tri neidentifikované latinské básne a latinsko-poľskú školskú úlohu.

V 17. storočí sa *silvae* ďalej vyvíjala a nadobudla podobu rodinnej kroniky, ale oveľa viac diverzifikovanej – (pojem rodinná kronika fungoval len ako rámec diskurzu). Obsahovala rôzne druhy textov a extrémne znásobený počet autorov.

Bola dopĺňovaná mnohými generáciami a obsahovala rozličné informácie: denníkové záznamy aktuálnych udalostí, spomienky, listy, politické prejavy, kópie právnych dokumentov, klebety, vtipy a anekdoty, peňažné doklady, hospodárske údaje (napr. cenu obilia), filozofické úvahy, básne, genealogické rodokmene, rady (poľnohospodárske, zdravotné, morálne) pre potomkov a ostatných.

Iné zdroje dopĺňujú, že v *silvách* boli občas uložené aj lokne vlasov niektorých členov rodiny, uchovávané v knihe ako pamiatka. Pre bádateľov elektronickej literatúry je najzaujímavejší fakt, že niektoré *silvické* diela boli požičované medzi jednotlivými rodinnými vetvami alebo medzi rodinnými priateľmi. Títo čitatelia mohli do *silv* pridávať svoje vlastné komentáre. Práve kvôli tomu možno považovať staré poľské *silvae* za predchodcov diel s implikovanou textonickou (textotvornou) aktivitou čitateľa, ktorý mohol pridať svoju porciu textu. Napriek tomu, že v rodinných kronikách bol poriadok zaznamenávania žiadaný, vzorové *silvae* bolo ťažké čítať lineárnym spôsobom. Niektoré z nich mali skoro dvetisíc strán. Čítať ich stranu po strane by bolo veľmi nepraktické. Môžeme sa domnievať, že preskakovanie po stránkach a hľadanie pokračovania zvolenej témy alebo sledu konkrétnych udalostí bolo určite bežnou praktikou. Pokiaľ si chcel čitateľ prezrieť peňažné záznamy svojej rodiny, musel opomenúť príležitostné básne a sústrediť sa iba na hospodárske informácie. Ak vezmeme do úvahy fakt, že komentáre písané otcami boli nasledované komentármi synov, a tento proces mohol trvať celé generácie, tak sa jednotlivé *silvae* javia ako mohutné rizomatické diela, prinajmenšom svojou štruktúrou pripomínajúce rozsiahly axiálny hypertext (os tvoril časový rámec *silvy* ako rodinnej kroniky a fyzické hranice rukopisu) zložitejší a komplikovanejší ako súčasné internetové blogy.

Staré poľské *silvae* ako kybertexty

Je stará poľská *silva* ergodickým dielom a môžeme ju taktiež považovať za príklad protokybertextu?

Umiestnenie *silvy* v kontexte Aarsethovej typológie kybertextu nie je takou jednoduchou úlohou, ako by sa to mohlo zdať, a to minimálne z dvoch dôvodov. Po prvé, väčšinu *silv* predstavujú ťažko dostupné rukopisy, niektoré sa dokonca ani nenachádzajú v knižniciach, ale sú súčasťou súkromných zbierok. Preto je ťažké

skúmať ich výnimočnú – doteraz pre historický či lingvistický výskum periférnu – komentátorskú črtu.

Po druhé, stará poľská *silva* je uzavretou historickou formou. V období, keď bola používaná, mala väčšinu vlastností multiplikujúceho sa textu, otvoreného zmenám, prídavkom a komentárom. Bola doslova literárnym dielom v procese tvorby, pripraveným ako na „čítanie“ tak aj na „písanie“.

Jej textová podoba sa však výrazne líši od podoby toho istého diela, ktoré poznáme ako uzavretú historickú formu, určenú na čítanie v knižniciach. Ktorú z nich teda budeme považovať za bázu pre projektovanie typológie kybertextov? Navrhujem považovať *silva* za model odvodený od mála príkladov, ktoré sú prístupné v knižničných fondoch. Týmto spôsobom bude exponovaná potencialita modelu, a nie jej konkrétna podoba. S cieľom vytvoriť vyváženú typológiu predstavím dva typy *silv*: miernu a extrémnu. Prvý typ bude zbierkou literárnych textov, faktografických materiálov a denníkových zápiskov, podobných spomenutým prvým anonymným staropoľským príkladom *silv*. Druhý

typ predstavuje rodinná kronika viacerých autorov, stále otvorená novým komentárom.

Ako vidíme, mierna *silva* sa neodlišuje od tradične napísaného románu (napr. Aarsethom spomínaného *Moby Dicka*), aspoň podľa tejto typológie. Jej vlastnosti zodpovedajú všetkým premenným priradeným k Melvillovmu románu. Jedinou premennou, ktorou sa tento román líši od tlačeného rozprávania, je funkcia užívateľa. Spočiatku pôsobí ako prieskumníka: čitateľ jednoducho nečíta *silvu* strana po strane. Mierna *silva* má 2000 strán vyplnených pestrou škálou textového a netextového materiálu, obsahuje rôzne literárne druhy a žánre, prózu a poéziu, beletriu a faktografiu. Je nepravdepodobné, že by čitatelia text „nepreskúmali“. V prípade, že v nasledujúcej kybertextovej typológii chceme prísne definovať „prieskumnícku funkciu“, musíme pre čitateľa rezervovať výlučne interpretáčnu úlohu, funkciu. V niektorých prípadoch je platnosť Aarsethových vzorcov neistá. Na jednej strane vedec tvrdí, že prieskumnícka funkcia je tá, v rámci ktorej sa užívateľ „musí rozhodnúť, ktorou cestou sa

	Miernu <i>silva</i>	Extrémnu <i>silva</i>
Dynamika	statická	dynamická
Určiteľnosť	určiteľná	určiteľná
Prchavosť	prchavá	neprchavá
Perspektíva	neosobná	osobná
Prístup	náhodný	náhodný
Prepojenie	žiadne	žiadne
Funkcia užívateľa	interpretáčna	textonická

vydá”, avšak v prípade Cortázarovho diela *Nebo, peklo, raj* sa užívateľ už „môže rozhodnúť“, no napokon pre *Composition No1* prieskumnícku funkciu vôbec nepripúšťa, a to napriek tomu, že užívateľ sa musí rozhodnúť, ktorú stranu má ďalej čítať, aby napredoval. Problematická povaha týchto rozlíšení bude ešte markantnejšia, keď porovnáme obligátne interpretačné funkcie v Appollinairových *Kaligramoch* (na ktoré sa vzťahuje prieskumnícka funkcia) a Saportovom *Compositions No1*. Nevdojak sa totiž ukáže, že niekoľko rozvetvených básní zapríčiní to, že celá Appollinairova zbierka nadobudne omnoho „prieskumníckejš“ charakter než dielo, v ktorom konštruovanie zmysluplného rozprávania – z rôznorodých odsekov textu – závisí od čitateľa.

Prvé dve (dynamika a určiteľnosť) premenné sú rozhodujúce a v našom prípade aj najkontroverznejšie. V podstate spôsob umiestnenia extrémnej, komentárom otvorenej silvy na kybertextovej sieti závisí od perspektívy, ktorú sme ochotní prijať. „V dynamickom texte sa obsah skriptónov môže meniť, zatiaľ čo počet textónov ostáva nezmenený“ – píše Aarseth – „alebo takisto sa môže meniť aj počet (a obsah) textónov“. V tomto bode atribúty prvých dvoch premenných závisia od roly/postavenia/úlohy konkrétneho čitateľa (či je ním člen rodiny, spoluautor rodinnej silvy alebo iba rodinný priateľ alebo komentátor) a hodnoty, akú prisúdime dodatkom a komentárom.

Sú tieto dodatky iba krátkymi útržkami druhoradých informácií, alebo sa podieľajú na celku ako časti textu rovnocenné s ostatnými časťami diela? Ak čitateľ patrí do rodiny, ktorej históriu popisuje konkrétna silva, a má ju nielen čítať, ale aj písať svoj vlastný príbeh, začleniť do nej svoje literárne snahy, citáty, oblúbené básne, klebety, vtipy a anekdoty a navyše ešte okomentovať už existujúci materiál, vtedy silva musí byť nazvaná dynamickou. Atribút druhej premennej – určiteľnosť – závisí od prvej premennej. Ak je skúmaný

model dynamický v práve opísanom zmysle, vtedy bude zároveň neurčiteľný.

Samozrejme musíme zobrať do úvahy, ktorý stupeň existencie silvy skúmame. Vo všeobecnosti môžu byť silvy dynamické a neurčiteľné iba vtedy, keď – slovami McLuhana – sú studeným médiom. Fungujú ako dokument s otvoreným koncom, keď čitatelia, čiže úzky kruh rodiny, o ktorej silva „je“, sú zároveň aj spisovateľmi. Z viacerých dôvodov silva v určitom bode svojich dejín prestala byť žijúcim dokumentom. Stala sa tým, čo poznáme dnes: literárnym pozostatkom, horúcim médiom, v rovnakom zmysle ako tlačенý román, len s vyšším stupňom heterogénnosti a kolážovitosti.

V tomto bode by bolo možné zakončiť úvahy o proto-kybertextovej povahe *Starej poľskej silvy* a konštatovať, že už v 17. a 18. storočí v Poľsku existovali ergodické, dynamické texty, ktoré poskytovali príležitosť na realizovanie textonickej funkcie užívateľa. Tieto texty sa šírili medzi aristokratickými rodinami, ktorých členovia boli zároveň čitateľmi, protagonistami, spisovateľmi, komentátormi a editormi konkrétneho diela. Napriek tomu, že tento záver môže byť pútavý, inšpirujúci a môže zaplňať určité medzery, dôsledky/podnety tejto konkrétnej formy pre literárnovedné bádanie môžu byť oveľa početnejšie. Nedeje sa to ale priamym spôsobom. Vďaka tejto tradičnej forme písania a jej súčasným mutáciám, pre ktoré funguje ako formálny vzorec, a aj vďaka tomu, že poslúžila ako abstraktná metafora pre moderné a post-moderné literárne experimenty, získavame nové poňatie o povahe linkov, o interpretačnej a konštruktivistickej aktivite užívateľa.

Pred súčasnou silvou

Poľská literárna moderna a neskorá moderna pri-niesli niekoľko diel, v ktorých hranice literárnosti a homogénnosti známe z tlačенých románov boli spochybnené. Napriek tomu, že väčšina z nich súvisela s literárnymi zmenami pôvodom z Francúzska, niektoré

dokonce predbehli experimenty Marcela Prousta a Andrého Gida. (por. M. Głowiński 2000: 124).

Príkladom sú viaceré perspektívy (zorné uhly) na hlavnú tému v románe *Pałuba* Karola Irzykowského (1903), prítomné na meta-fiktívnej rovine.

Prostredníctvom vedome nevyváženého pomeru medzi autorským komentárom, apendixmi, úvodmi a hlavným textom *Pałuba* uviedla mechanizmus odkazov, ktoré pomáhali čitateľovi orientovať sa v texte. Ambicióznym pokračovaním tohto priekopníckeho diela bola *Miazga* (Dieň) Jerzyho Andrzejewského – dielo, ktoré predbehlo internetový model publikovania a distribúcie, známy až z 21. storočia (pozri Pająk 2010: 28).

Kompletné dielo nikdy neuzešlo svetlo sveta (záhady cenzúry v poľskej verzii z roku 1983 sa objavili až o dekádu neskôr v londýnskom vydaní). Dokonce ani samotný autor sa po takmer tridsaťročnej práci na diele nemohol rozhodnúť, ktoré časti a verzie predstavujú definitívne vydanie. *Miazga* ponúkla dva možné svety naratívnych udalostí, autorský denník, zoznam postáv a medzi nimi útržky rozličných, voľne súvzťažných a prepojených materiálov: od fragmentov predpovedí počasia až po politické úvahy.

Heterogénnosť *Miazgy*, a do istej miery aj *Pałuby*, je imponantná. A predsa všetky rozličné hlasy, žánre a modely rozprávania majú v oboch prípadoch isté prvky, ktoré zjednocujú dielo ako celok. *Pałuba* má niekoľko jednotlivých referenčných polí, napr. jeden fiktívny svet, kým *Miazga* meta-fiktívnu tému diskurzu: moderné rozprávanie a nemožnosť písania počas komunistickeho režimu.

Predtým, než bola *silvae rerum* znovuobjavená ako antický žáner zodpovedajúci súčasnému literárne-mu vkusu, začala sa vyvíjať jej blízka tradícia písania. Stanisław Ignacy Witkiewicz, veľmi vplyvný maliar a dramatik vytvoril termín: román-vrece (poľ. „powieść-worek“). Pojem mal pomenovať nezáväzujúce písanie, do ktorého autor začleňuje takmer všetko, čo si praje:

mieša rozprávačské námety a hlasy, štylisticky nevypracované fiktívne pasáže s vybrúsenými fragmentmi, meta-úvahy s rozsiahlymi prepismi dialógov protagonistov na témy kultúry, vedy a politiky. Aj keď Witkiewicz vlastné romány, napríklad *622 upadków Bunga czyli Demonicka kobieta* (*622 Bungových pádov čiže Démonická žena*), nenapísal v súlade s princípmi románu-vreca, spisovateľ preň stanovil teoretický rámec, ktorý je platný dodnes. Rozdiel medzi silvickým spôsobom písania a románom-vrecem je často ťažko uchopiteľný, čo potvrdzuje aj nasledujúci fragment z blogu vplyvného kritika a spisovateľa Jerzyho Sosnowského:

V románe-vreci platí pravidlo: pravidlá neexistujú, medzi titulné strany knihy označené menom autora a názvom možno vložiť čokoľvek, ako keď sa hádžu veci do vreca. S trochou šťastia môže byť výsledok polyfonický, kvadrofonický a v rámci diela sa vynára miniuniverzum textov, medzi ktorými si čitateľ vyberá svoju vlastnú cestu, samozrejme nie bez autorských pomôcok. (Sosnowski 2006)

V podstate rozdiel medzi románom-vrecem a silvou spočíva v tom, že román má oveľa väčšiu slobodu, disponuje väčším počtom náhod a možností než silva, v ktorej sa najčastejšie nenachádza žiadny bazálny motív alebo vzor spájajúci odlišné časti do jedného celku. V románe-vreci je možné čokoľvek – v skutočne postmodernom význame známej frázy. V súčasnej silve, obzvlášť v prípade Miłosza, „čokoľvek“ znamená aj niečo, čo čitateľa navádza k skrytému alebo nevyjadriteľnému významu, ktorý je naznačovaný viacerými starostlivo zvolenými a roztrúsenými fragmentmi.

Politická silva: ako hybridná forma pomáhala v boji s komunizmom

Najkratšia definícia súčasnej silvy, ktorá znie: „radiálne otvorené texty s esejistickým štýlom rozprávania, zostavené z fragmentov iných textov, často

neliterárnych“ (Nycz 1996: 32–33) sa úplne nezhoduje s najznámejšími príkladmi: dielami Tadeusza Konwického. Treba ale podotknúť, že práve kvôli týmto mimoriadne ťažko klasifikovateľným dielam začala súčasná negatívna kariéra silvy. Konwického *Kalendarz i Klepsydra* (*Kalendár a presýpacie hodiny*) publikované v roku 1976 neboli ani románom ani zbierkou poviedok, dokonca ani denníkom – ale ako sa vyjadril samotný autor – „falošným denníkom“ (poľ. łże-dziennik: klam-denník).

Zbierka krátkych výjavov zo života varšavského spisovateľa, jeho úvahy o drobných každodenných udalostiach, ktorých je účastníkom, anekdoty z literárnych kruhov či spomienky na detstvo v malom litovskom mestečku zapôsobili na čitateľskú obec a kritikov nielen obrovským zmyslom pre humor, politickými alúziami skrytými medzi riadkami, ale aj originalitou formy.

Siahnutie po zabudnutej silvickej forme bolo u Konwického podmienené politickou situáciou. Keď je sloboda slova centrálné kontrolovaná a pravdu nemožno nájsť v novinách, rozhlase či televízii, pravdepodobne posledné, čo sa očakáva od literárnych autorov, bolo ďalšie fiktívne rozprávanie.

Samozrejme ani samotný autor, ktorého text bol pred publikovaním pozorne sledovaný cenzormi, nemohol písať, čo si naozaj myslel.

Konwického metóda klamaní cenzorov viedla k väčšej modularite jeho prózy; t. j. k rozkúskovaniu na nesúvisiace časti s čo najčastejším striedaním tém a postáv. Metóda mala síce obrovský úspech, no ten netrval dlho. Veľká popularita *Kalendarza i Klepsydry* donútila cenzorov k väčšej obozretnosti a preto ďalší román *Kompleks polski* (*Poľský komplex*) už nebol publikovaný v Poľsku, ale v Anglicku (1977). Vo svojej vlastnej krajine Konwicki vstúpil do vydavateľského undergroundu. No poetika, ktorú si zvolil, a ktorá mala na jeho úspechu nemalý podiel, so spisovateľom zotrvala: jeho anekdoty, otvorene anti-komunistické komentáre,

klebety, vtipy sa dokonale hodili k podzemnému spôsobu distribuovania zakázanej literatúry: *Kompleks polski* mohol byť dotlačený vo fragmentoch, neskôr prepašovaný cez hranicu, rozmnožovaný na po domácky vyrobených tlačiarňach a podávaný z rúk do rúk. Ak sa tak nestalo, krátke a pikantné fragmenty sa ľahko šírili ústnym podaním.

Silvickej model písania, ktorý začal po Konwickom, bol vnímaný ako estetická kategória a bol široko uznávaný inými spisovateľmi. Samotní kritici, v starej poľskej silvae postupne postrehli hĺbkovú štruktúru vhodnú aj pre súčasnú literatúru. Vedecký prelom nastal viac ako dekádu po prvom spomínanom diele Konwického (*Kalendarz*). Prejavil sa v monografii Ryszarda Nycza *Sylwy współczesne*, v ktorej zástanca poľského postštrukturalizmu prehodnotil viaceré teďajšie hľadiská hodnotenia poľskej literatúry a označil žáner „*Starej poľskej silvy*“ za východiskový pre definovanie diel/ literatúry poľského postmodernizmu.

Keď porovnáme Konwického diela s naším modelom starej dynamickej silvy a dodatočne ich umiestnime na stupnici modularity, všimneme si, že po formálnej stránke sú celkom umiernené, ba až konzervatívne. Nachádza sa v nich totiž jeden hlavný hlas zjednocujúci všetky prvky textu, jedna dominantná téma (spisovateľove zápasy s absurditou každodenného života v komunistickej krajine) a jeden dominantný časový rámec: konkrétne obdobie autorovho (rozprávačovho) života. Tieto silné referenčné presahy čitateľovu konštruktívnu aktivitu skôr obmedzujú ako zvyšujú. Referenčné a diskurzívne odkazy sú jednosmerné. Tieto prvky však zároveň spôsobujú, že Konwického dielo je príkladom veľmi vysokej modularity, v rámci ktorej si čitateľ môže vybrať iba krátku časť diela a už zopár ukážok postačí na to, aby čitateľovi spôsobili silný zážitok štýlu, širokej palety súvislostí a kvality celku.

SILVAE, MOZAIKA, KALEIDOSKOP**Czesław Miłosz a jeho hľadanie ideálnej formy**

Vždy som sa usiloval o priestrannjšiu formu, ktorá by bola oslobodená od nárokov poézie a prózy a dovolila by nám rozumieť si navzájom bez vystavovania autora alebo čitateľa vznešeným mukám. (Czesław Miłosz: Ars Poetica)

„Priestrannjšia forma“, o ktorú sa usiloval Miłosz v roku 1968 v *Ars Poetike*, čakala dlhé roky na svoje objavenie a keď sa to stalo, v žiadnom prípade ňou nemohol byť staropoľský bigos. Keď Miłosz rozprával o svojom hľadaní dokonalej formy, dištancoval sa od niečoho, čo sám nazval brečtanovitou povahou staropoľského jazyka, a od celkovej absencie akéhokoľvek zmyslu/citu pre formu, u ktoréhokoľvek starého autora (Błoński 1986). A predsa forma, ktorú našiel – „knihá rozmanitostí“ – zdieľala niektoré prvky s konceptom *silvae rerum* alebo presnejšie povedané s „esejistickým druhom silvy písanej v próze“ (Nycz 1981: 226). Jednou z prvých bol *Ogród nauk (Záhrada vied)*.

Záhrada vied je mojou osobnou knihou rozmanitostí. Obsahuje citáty od viacerých autorov, preklady básní, krátke poznámky atď. Nie je to úhľadne zložený zväzok, ale celá polica tenších alebo hrubších zápisníkov z viacerých rokov, ktoré som použil pri svojej práci. Teraz z nich lovím raz to, raz ono, a pridávam komentár. (Miłosz 1979: 10)

V tej istej knihe poznamenal: „Bolo by dobré zostaviť knihu len z citátov a nechať ich hovoriť.“ Kniha rozmanitostí našla svoje najdokonalejšie spracovanie v diele *Piesek przydrożny (Psíča pri ceste)* publikovanom skoro dvadsať rokov neskôr ako *Ars Poetica*. Kniha je zostavená z 312 textových jednotiek rôznej dĺžky – od jedinej vety po niekoľko krátkych odsekov. Skice, komentáre, krátke preklady a mini-eseje boli súčasťou tejto hybridnej formy. Ešte pred týmto dielom publikoval Miłosz

niekoľko zväzkov esejí, ktoré boli komponované veľmi podobným spôsobom, ako klasické *miscelaneá* (použitie Montaigneom v *Pokusoch*), ako aj zbierky básní – niektoré roztrúsené úryvky poézie nabádajú v tejto súvislosti k analógii/príbuznosti s Eliotovou poetikou „objektívneho korelátu“. Rozmanitosť tém, rozprávačských hlasov, fiktívnych a skutočných svetov a spôsobov diskurzu prekročili v Miłoszovej silvickej tvorbe doterajšie žánrové vymedzenia poetiky silvy.

Pre naše úvahy budú najdôležitejšie tie aspekty *Psíčaťa pri ceste*, ktoré otvárajú zaujímavú perspektívu pre bádanie elektronických literárnych foriem. Textové jednotky tohto zväzku sú rovnaké ako tie, ktoré nájdeme v klasickej hypertextovej literatúre, perfektne sa hodia na obrazovku. Fakt, že sú spojené v podobe knihy, je – ako hovorí sám Miłosz – akýmsi nutným zlom, aby autor ukončil niečo, čo je neukončené, definoval niečo, čo je nedefinované. Keď sa ho v rozhovore pýtali na jeho ďalšie dielo, Miłosz povedal:

Už dlhšiu dobu som nepublikoval žiadne poetické dielo. Je to preto, že nechcem objasňovať niečo, čo má povahu diela v procese tvorby, v ustavičnom vývoji. [...], v ktorom sa časti prózy miešajú s časťami poézie a kroniky. Má to pre mňa experimentálny rozmer, je to akási ambícia. Keby som tie časti publikoval v jedinej knihe, boli by stuhli, ako želé, a neskôr by pridávanie nových fragmentov bolo oveľa ťažšie. (Turowicz 1981)

Ako vidíme, ani po viacerých rokoch od vydania *Ars Poetiky* Miłosz stále nie je spokojný s dosiahnutou formou. Poukazuje na to, že práve tlačené médium je prekážkou na ceste k lepšiemu presunu myšlienok medzi autorom a čitateľom. A predsa kvalita tohto presunu bola pravdepodobne kľúčovou hodnotou všetkých diel poľského laureáta Nobelovej ceny. Miłosz si určil dva ciele: chcel písaním evokovať existenciu a dopriať čitateľovi skúsenosť teofánie (Nycz 1981: 226). Tieto predstavy sú nerealizovateľné, ale je možné pokúšať

sa o dosiahnutie podobných efektov literárnymi prostriedkami. Základné rozhodnutie tkvie v delení textu na nesúvislé fragmenty, hoci sú odlišného pôvodu, žánrov, a dokonca – ako v Miłoszovom prípade – prináležia k odlišným kultúrnym kontextom (Západné myslenie tu často sprevádza múdrosť Východu, hlavne budhizmus). Prvý efekt usporiadania knihy rozmanitostí je ten najsamozrejmější: maximálne je v nej využitá forma knihy s náhodným prístupom: čitateľ je povzbudzovaný k náhodnej voľbe fragmentov. Toto povzbudenie bolo viackrát vyjadrené autorom, ktorý zdôrazňoval, že zámerne „nechal priestor na náhodu“. Prečo? Pretože – ako to povedal Ryszard Nycz – každý textový segment reprezentuje tému diskurzu, ktorá je spoločná všetkým prvkom a vzťahuje sa:

...priamo na sémantický koreň celého textu. Čitateľská invenčia môže predsa poslúžiť ako prostriedok na prekonanie nevyhnutnej postupnosti reči, ktorá je – ako vraví Miłosz – celá podriadená časovej súslednosti a tak nemá prostriedky na dosiahnutie simultánnosti. (Nycz 1981: 227)

Náhodná selekcia rôznych fragmentov z Miłoszovej *silvae* môže byť preto chápaná ako konštruktivistická aktivita mimetickej povahy: chvíle kvázi religióznej iluminácie a pochopenia, čiže epifánie prichádzajú vtedy, keď sa niektoré materiálne predmety, obrazy, myšlienky oslobodia zo svojich bežných súvislostí a sú vnímané novým, osviežujúcim spôsobom. Čitateľ, postupujúci podobne s nesúvislými časťami diela, má šancu konštruovať celkový význam.

Druhý účinok segmentácie pochádza z metafory mozaiky, ktorá tvorí bázu diela. „Mojím cieľom je pridávať do mozaiky jeden kamienok za druhým, kým spolu nevytvoria obrázok“ – hovorí Miłosz (2001: 75). V tomto prípade aktivita čitateľa spočíva v spájaní elementov do zmysluplného celku, čo je proces podobný spôsobu čítania literárnych hypertextov ako skladačky (Marie-Laure Ryan 2001: 240).

Tretou implikáciou (vyplývajúcou z) usporiadania knihy rozmanitostí je jej kaleidoskopická povaha, ktorá kaleidoskopické čítanie pripúšťa, pokiaľ je čitateľ povzbudzovaný k stanoveniu svojho vlastného, momentálneho významu fragmentov, ktorými prechádza. Sám Miłosz ďalej objasňuje tento kaleidoskopický spôsob čítania: „znamená to, že jednu vetu čitateľ číta tu, druhú niekde inde a ich meniaci a vyvíjajúci sa význam závisí od toho, v akom poradí budú čítané; posúvajú sa dopredu, dozadu, nechávajú za sebou všetky škrupule takzvaného hĺbkového čítania. (Miłosz 1979: 10) Tento spôsob písania a navrhovaný spôsob čítania dokonale zodpovedajú kaleidoskopickému podobe hypertextovej literatúry (Marie-Laure Ryan 2001: 220). Dúfam, že som predstavil dostatočné množstvo dôvodov, kvôli ktorým má zmysel naďalej skúmať dielo Czesława Miłosza a nim realizovaný vzor *silvae rerum*, lebo bol naozaj unikátny. Jasne vidíme, že jeho umelecké stratégie, „modulárna“ povaha diel a funkcia, ktorú pripisuje čitateľovi nie sú vzdialené od tých, ktoré nachádzame v elektronickej literatúre. Niet divu, že Miłosz je jedným z obľúbených autorov Michaela Joycea.

Miłoszovu tvorbu sprevádzali jeho veľké nároky na jej umeleckú atraktivitu a myšlienkový odkaz. Splnenie nárokov viedlo cez búranie hraníc a bariér knihy a jej tlačenej podoby. Metóda zahŕňala segmentáciu textových jednotiek, ktoré obsahovali paletu literárnych foriem a diskurzov, ktoré stimulovali čitateľa k náhodnému výberu jednotiek z kaleidoskopického textového materiálu a k spájaniu ich do zmysluplného celku. Vytvorenie takejto mozaiky nie je iba interpretačnou aktivitou čitateľa – táto námaha je v skutočnosti ako prieskumnícka, tak aj konfiguračná. Striktné rozdelenie, ktoré zaviedol Espen Aarseth pred viac ako desiatimi rokmi a ktoré diferencovalo interpretačné úlohy čitateľa ne-kybertextových diel a operačné aktivity čitateľa kybertextu, bolo nevyhnutné. Samozrejme, v dobe svojho vzniku. No dnes môžeme podľa môjho názoru už začať s výstavbou mostov medzi elektronickým a tlačným svetom.

VÝSTAVBA MOSTOV

Rámec hybridity: porovnanie

Popis tabuľky

Osem premenných hybridity: autor, rozprávač, fiktívny svet, dominantný časový rámec, dominantný žáner, téma, typy linkov a rôznorodosť média (ilustrácie možno rátať ako ďalšie médium). Atribúty: M (mnohé, násobné), S (jediný). Najkontroverzejšou premennou sú linky. Je tu však použitá odlišná typológia. Začína sa od referenčných linkov (prítomných v každom texte), ďalej pokračuje k diskurzívnym linkom (ktoré som predstavil v *Psičati pri ceste*; tie sú implikované autorom, ale neviditeľné; medzi roztrúsené fragmenty textu vnášajú istý poriadok. Po nich prichádzajú implicitné linky, programovateľné linky (závislé) a tie špeciálne druhy

linkov, ktoré môžeme nazvať „meta-hypertextovými“ alebo „vzorovými“ linkami, ktoré tvoria rétorické figúry a prispievajú tak ku všeobecnému významu textu (a neslúžia jednoducho ako navigačný či vetviaci mechanizmus). Táto typológia je veľmi zbežná a provizórna, ale bola tu nevyhnutná.

Elektronická *Silva*?

Hegirascope Stuarta Moulthropu, ktsorý je kritikmi označovaný ako „rozprávačské konfety“ a „najtypickejší hyperromán digitálnej literatúry“ (alebo skôr ne-román) možno ľahko prisúdiť statusu elektronickej *silvy rerum*. Jeho nadmerná fragmentácia, rozmanitosť spôsobov rozprávania, polyfónia rozprávačských hlasov a pestrosť fiktívnych svetov robia celé dielo silvicým. Stupňom hybridnosti sa Moulthropovo dielo príliš

	autor	rozprávačský hlas	svet	časový rámec	žáner	hlavná téma	linky	médium
Pýcha a predsudok	S	S	S	S	S	S	S	S
Naked Lunch	S	S	M	M	M	M	S	S
Miazga	S	M	M	S	M	S	M	S
Kalendarz i klepsydra	S	S	S	S	M	M	S	S
Piesek przydrożny	S	M	M	M	M	M	M	S
afternoon a stocy	S	M	S	S	S	S	M	S
Hegirascope	S	M	M	M	M	M	M	S

nelíši od tlačenej alebo rukopisnej *silv*. To, čo ho odlišuje, súvisí so špecifickejšou charakteristikou digitálneho média, ktoré osídľuje. Po prvé obsahuje časové natiahnutie textových segmentov, ktoré vďaka „html“ kódu núti daný prehliadač predstaviť dielo ako slajdy, ktoré sa dajú pozastaviť iba pomocou tlačidla „späť“. Tento efekt má nevyhnutné implikácie na sémantickej úrovni. Keď čítame o Surferovi – hlavnej postave v jednej z rozprávačských pasáží *Hegirascope* – ktorý leží pri telke a pasívne sleduje ako dvaja nepozvaní hostia prepínajú diaľkovým ovládaním kanály – jasne tu môžeme vidieť narážku: my sme ako Surfer a *Hegirascope* je ako televízne kanály, ktoré si sami nemôžeme vybrať.

Hegirascope obsahuje linky. Pre každý z vyše 200 segmentov autor pripravil poväčšine štyri (občas viacej) linky. Aktivovanie niektorých spúšťa iróniu, aktivovanie iných zas objasňuje to, čo predtým ostalo rozprávačským tajomstvom. Existuje v ňom aj špeciálny druh linkov, nazvime ich mimetickými, v ktorých nás kliknutie na slovo „forever“ („navždy“) vtiahne do nekonečnej slučky stále toho istého textu. Časové natiahnutie a linky predstavujú v *Hegirascope* dôležitý faktor, a síce stupňovanie zložitosti usporiadania a komplikovanie prístupnosti k segmentom, čo všeobecne znamená ďalší krok na ceste nivelovania limitov/mantinelov nielen románu, ale najmä hypertextového románu. „Svet *Hegirascope* – kolážový vo forme, heterogénny v obsahu – je kaleidoskopom, jeho konfigurácia sa mení spolu so zmenami perspektívy. Treba ale pamätať, že tento kaleidoskop je skôr dôkladne naplánovanou konštrukciou než nesúrodými, miešajúcimi sa rôznorodými elementmi bez vzorca či pravidiel“. (Lee 2005)

Z perspektívy *silvy* môžu byť implicitné linky novo-mediálneho diela vnímané ako obmedzujúci faktor. Keď porovnáme funkciu implicitných elektronických linkov s implicitne neprelinkovanou tlačenu *silvou*, vidíme, že väčšinou určujú smerovanie čitateľa k navrhovaným prepojeniam a nechávajú mu len malý priestor na invenciu, ktorú dielo Miłosza, naopak, výrazne

vyžaduje. Pravidelné, neviditeľné, referenčné alebo diskurzívne linky existujú v každom texte, avšak v najlepších príkladoch diel-*silv* sú pre „pakt“ tvorcu s čitateľom fundamentálne a nenahraditeľné.

Následkom možnosti, akými disponuje elektronická literatúra pre prepisovanie a napokon aj redukovanie referenčných linkov cez implicitné linky, je občas taká situácia, v ktorej dochádza k nesprávnej spätnej väzbe medzi oboma druhmi linkov. Týmto vzniká zmätok, ktorý môže čitateľovi nielen sťažovať, ale aj znemožňovať pochopenie významov. Týka sa to, samozrejme, len tých čiernych, najhorších scenárov.

Môžeme však konštatovať, že často práve vďaka zjednodušenému prepojeniu medzi segmentmi s otvoreným koncom, vďaka doslovným spojom slúžia linky ako pomocné návody pre prechádzanie elektronickým dielom.

A vysoko (priam „diabolsky“, ako priznáva Moulthrop) disjunktívny *Hegirascope* môže poslúžiť ako najlepší príklad. Tu linky vedú čitateľov cez komplikovaný labyrint segmentov. Bez nich – najmä ak sa kvôli časovému natiahnutiu texty menia každých tridsať sekúnd – je nastolenie akéhokoľvek poriadku veľmi zložité, priam nemožné.

Navyše, linky predstavujú stavebný materiál pre ešte ďalšiu rovinu textu, ktorú nemôžeme nájsť v tlačenej literatúre. Ide o vrstvu takzvaných „hypertextových kontúr“, znovu sa objavujúcich vzorov, ktoré samy prispievajú k sémantickej celistvosti daného textu.

Stavanie mostov: literárna dynamika, linky a polia referencie

Diela-*silvy* neobsahujú linky a predsa majú celkom očividný linkový/prepájací aspekt. Miłoszove *silvy* predpokladajú veľkú mieru čitateľovej konštruktívnej aktivity, vytváranie odkazov medzi viacerými časťami literárnej mozaiky je jej nevyhnutnou súčasťou. Občas ju môže sprevádzať vcelku prekvapujúca situácia: čím väčšia

je vzdialenosť medzi rôznorodými časťami v konkrétnej sekvencii silvy, tým silnejší je čitateľský impulz spojiť ich pomocou spoločného kontextu, spoločnej témy. No v teórii elektronickej literatúry inšpirovanej kybertextovou taxonómiou zatiaľ neexistuje priestor pre tento druh odkazov. Nemalo by nás to prekvapovať.

Vďaka výrazným odlišnostiam medzi „triviálnymi“ a „netriviálnymi“, „interpretačnými“ a „konfiguračnými“ aspektmi elektronickeho textu existujú už predpoklady pre jasné definovanie nielen výskumného poľa, jeho cieľov a nástrojov, ale najmä predpoklady pre zamedzenie promiskuity diskurzov príznačnej pre hypertextové teórie deväťdesiatych rokov.

Tieto odlišnosti dali e-bádateľom do rúk silné argumenty proti konzervatívnym tvrdeniam o tom že „tento hypertext bol v texte odjakživa prítomný“. Dnes, vyše desaťročie po *Kybertexte*, možno nadišiel čas, aby začali povoľovať väzby prísneho počítačového priekopníckeho ozbrojenia ... *Kybertext* je viac než „kyber“. Je to zároveň text s vlastnou dynamikou a napokon, ak *kybertext* môže zdokonaľiť všeobecnú teóriu textu, môžu dynamické aspekty textu zdokonaľiť aj *kybertextovú* teóriu.

Prvá otázka, ktorú musíme zvážiť, aby sme mohli začať stavať mosty medzi prepájacími a konfiguračnými vlastnosťami tlačeneho a elektronickeho diela, je otázka interpretácie. Pokiaľ chceme lepšie porozumieť procesu čítania diela elektronickej literatúry, nemôžeme považovať interpretačnú rovínu za monolitickú/homogénnu, čisto interpretačnú činnosť. Markku Eskelinen raz prehľadne a príhodne definoval rozdiel medzi hrami a literatúrou. Vyhlásil, že „pri umení najskôr musíme konfigurovať, aby sme boli schopní interpretovať, zatiaľ čo pri hrách musíme interpretovať, aby sme mohli konfigurovať“ (Eskelinen 2001: online) Druhá časť tohto predpokladu sa v skutočnosti môže vzťahovať tak na hry ako na literatúru, pokiaľ cieľom literárneho diela je, ako v Miłoszovom prípade, poskladanie zmysluplnej mozaiky z viacerých roztrúsených

elementov, a to v doslovnom, nie metaforickom význame. A to v doslovnom, nie metaforickom význame. Aj keď mozaika bola iba metaforou, ktorú čitateľ vždy konfiguruje a interpretuje, ten proces je neustály, pretože odzrkadľuje procesy semiózy.

Podľa tradičného (štrukturalistického) pohľadu sa interpretácia skladá z troch štádií: z analýzy, pravej interpretácie a hodnotenia (Sławiński 1976: 100-101). Tieto štádiá voľne korešpondujú s konfiguráciou, interpretáciou a zasadením významu do širšieho kontextu.

Podľa jednej z teórií interpretačné a konfiguračné procesy nie sú diskontinuitné, sú plynulé a posledný odsek diela žiadnym spôsobom tieto procesy neovplyvňuje, nie je v ničom rozhodujúci.

Teória dynamiky literárnych procesov/recepčná teória vyvinutá v 70. a 80. rokoch 20. storočia izraelskými vedcami (Perry 1979, Hrushovski 1988) sa okrem iného zaoberá problematikou, ako „pracuje“ text v čitateľovom vedomí /mysli v súvislosti s fragmentárnosťou textu, križovaním sa textových segmentov. Ide o bádateľov: o.i. Benjamin Harshav (Hrushovski), Menakhem Perry, alebo Rachel Giora, čiže tzv. neo-štrukturalistov, spojených s bádateľským centrom v Tel Avive a s časopisom *Poetics Today*. Skupina sa zaoberala okrem otázok teórie prekladu skúmaním dynamiky literárnych textov. Dlh pred nástupom teórie hypertextu skupina bádala také elementy diela ako napríklad „uzly“ a „lexie“. Pokračovanie v ich výskumoch nadobudlo pomenovanie „konštruktivistická poetika“ (ang. *constructive poetics*).

Každé čítanie textu je procesom konštrukcie systému hypotéz alebo rámcov, ktoré môžu vyvolať maximálnu relevantnosť medzi rôznymi údajmi textu – ktoré môže motivovať ich spolu-prítomnosť v texte podľa modelov odvodených z „reality“, literárnych či kultúrnych konvencií atď. Každá z týchto hypotéz je istou „nálepku“, predstavujúcou odpoveď na otázky ako napr.: Čo sa deje? Aká je situácia? [...] Aký argument alebo idea sa „odzrkadľuje“ v texte? a tak ďalej. (Perry 1979)

Cieľom teoretických prác Benjamina Hrushovského, Menakhema Perryho či Rachel Giory je nájsť vzorce, na základe ktorých je možné konfrontovať v procese čítania „kontinuum textu“ s „konštruktivistickou rovinou“. Tieto vzorce sú „linky dvoch alebo viacerých prvkov v texte vytvorenom všetkými možnými spôsobmi“ (Hrushovski 1988: 640). Ďalším cieľom je zistiť, aká je predikcia dynamiky konštruovania významu. Tento proces sa odohráva medzi tromi vrstvami: vrstvou zmyslu, poľom referencie a regulačnými pravidlami textu. Význam je výslednicou interakcie týchto troch vrstiev. Kedykoľvek čitateľ presúva svoju konštruktívnu aktivitu z jednej roviny do ďalšej, text sa začína segmentovať, zoskupovať do referenčných rámcov, do poľa referencie a diskurzívnych tém. „Čitateľ musí pozmeniť, reorganizovať a reinterpretovať rozličné druhy informácie, ktoré získava, ako prechádza po texte“ – píše Hrushovski (1988: 639). Spájanie a vyhľadávanie spojení medzi postavami, ideami, obrazmi, dejovými prvkami ako odkazujú na seba navzájom a na vonkajší svet je základnou úlohou čitateľa, náhonom literárnej dynamiky. Spájanie sa začína na samotnom začiatku textu a pokračuje až po jeho koniec, rozvetvuje sa viacerými smermi, posúva sa dopredu a dozadu, čím sa mení význam už prečítaného materiálu: „každé slovo v texte zostáva otvoreným, očakávaným ukončením procesu čítania“. (Perry 1979: 14). Je to iba interpretačná aktivita?

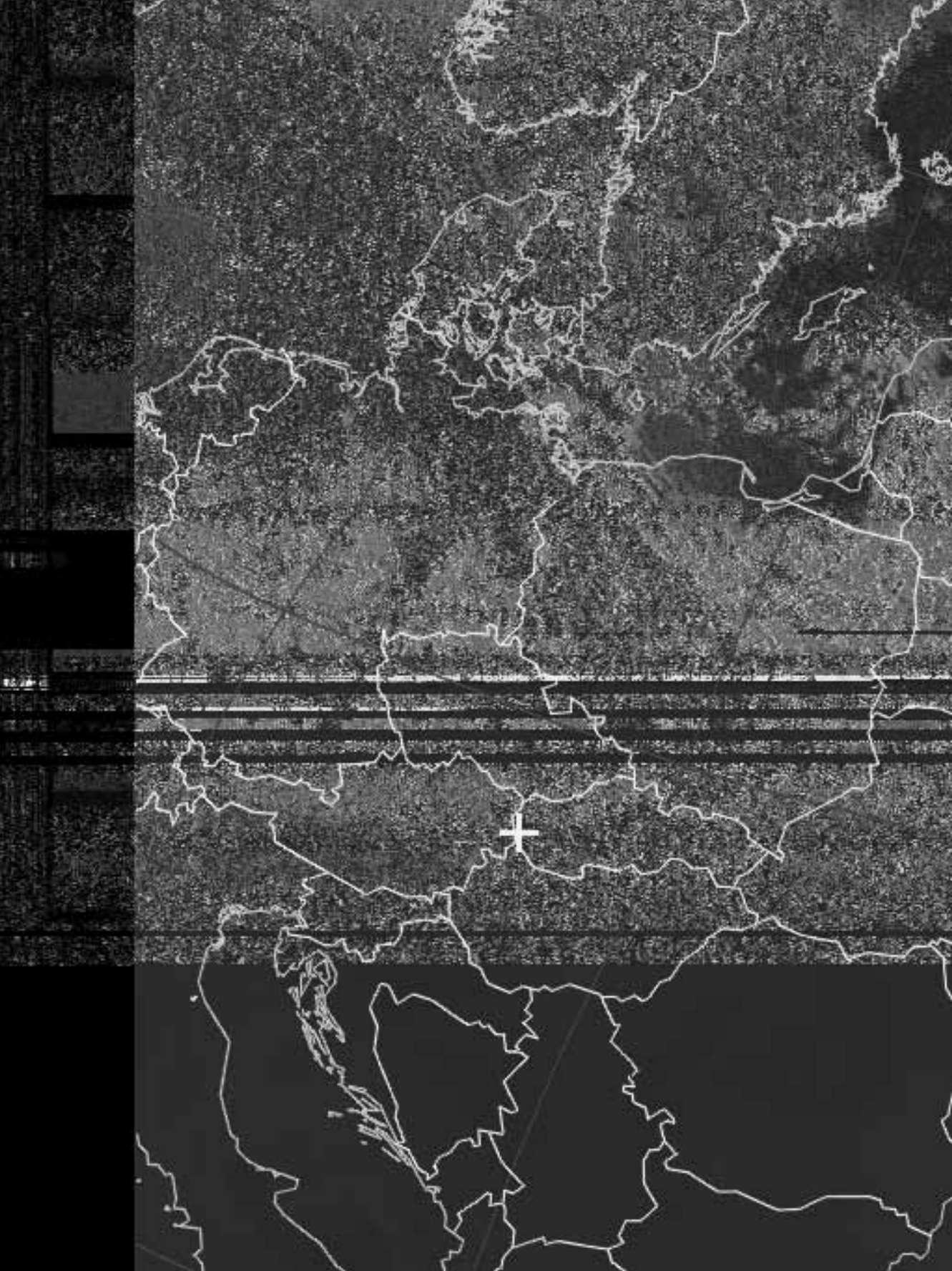
V kybertextovej teórii sú veci jednoduché: pokiaľ v texte nie sú implicitné linky, to znamená, že text linky neobsahuje. V teórii tzv. „dynamickej literatúry“ každý text, aj ten najlineárnejší, obsahuje množstvo odkazov. Niekde uprostred medzi týmito dvoma perspektívami sa nachádzajú také diela ako *Piesek pryzdrožny* Czesława Miłosza. Nemajú síce implicitné odkazy, majú však všadeprítomné interpretačné odkazy (nazvime ich referenčnými), a zároveň nabádajú k vyhľadávaniu spojení medzi stovkami odsekov textu, ktoré autor navrhol pre čitateľa ako náhodné, asociačné, rizomatické.

Dúfam, že toto všetko nás nebude frustrovať, ale skôr inšpirovať k všeobecnému prehodnoteniu niekoľkých pojmov z teórie nových médií, a najmä teórie elektronickej literatúry. Prvá vec, ktorú by sme mali urobiť, je nájsť prehľadné a zároveň podrobné definície pre úlohy čitateľa e-literatúry. Mali by sme tiež nájsť nové typológie linkov, ktoré by obsahovali a objasňovali referenčné vzťahy v každom diele: ergodickom a neergodickom, digitálnom a analogickom, hrateľnom a nehrateľnom.

Preložila Joanna Ciesielska.

Bibliografia

- AARSETH, E. J. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The John Hopkins University Press, 203 p, ISBN 0-8018-5579-9.
- BARTHES, R. (1998), *S/Z*, prel. Teresa Gołębiowska, Warsaw: KR.
- BŁOŃSKI, J. (1986), Muzyka późnych lat albo o formie moralnej, *Tygodnik Powszechny* 1986, No. 27, recenzja *Nieobjętej ziemi* Czesława Miłosza [online], [cit. 2009-07-21], Dostępne na internecie: < <http://www.milosz.pl/napisali-o-mojej-tworczosci/recenzje/jan-blo-ski-nieobjeta-ziemia-recenzja>>.
- ECO, U. (1994), *Six Walks in the Fictional Woods*, Harvard University Press.
- ESKELINEN, M. (2001), 'The Gaming Situation', *Game Studies* [online], vol. 1, July 2001, no. 1, [cit. 2009-04-21], Dostępne na internecie: <<http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>>.
- GIORA, R. (1985), 'Notes towards a Theory of Text Coherence', *Poetics Today*, Vol 6, No. 4, pp.700-715.
- GOWIŃSKI, M. (2000), 'Powieść jako metodologia powieści', *Intertekstualność, groteska, parabola: szkice ogólne i interpretacje*, Kraków: Universitas.
- HERNAS, Cz. (1989), *Literatura Baroku*, Warszawa: PWN.
- HRUSHOVSKI, B. (1988), 'Theory of the Literary Text and the Structure of Non-Narrative Fiction: In the First Episode of „War and Peace”', *Poetics Today*, Vol. 9, No. 3, pp. 635-66.
- JENNINGS, E. M. (1992), 'The Text is Dead; Long Live the Techst', *Postmodern Culture*, Vol.2, No. 3 [online], [cit. 2008-11-21], Dostępne na internecie: < <http://pmc.iath.virginia.edu/text-only/issue.592/review-4.592>>.
- LANDOW, G. (2006), *Hypertext 3.0. A Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, JHU Press.
- LEE, Sh.-Sh. (2009), 'Jak ostudzić przegrzane medium? Czytanie Hegiroskopu Stuarta Multhropa – „najbardziej typowej hiperpowieści”', prel. Marcin Mojocha, *Techsty*. No. 1, [online], [cit. 2010-12-22], Dostępne na internecie: <<http://techsty.art.pl/magazyn/magazyn6/artykuly/lee01.html>>.
- LEJEUNE, P. (1988), *On Autobiography*, prel. Paul John Eakin, University of Minnesota Press.
- MANOVICH, L. (2001), *The Language of New Media*, Cambridge, MA: MIT Press.
- MIŁOSZ, Cz. (2001), *Ziemia Ulro*, Kraków: Wydawnictwo „Znak”.
- MIŁOSZ, Cz. (1979), *Ogród nauk*, Paryż: Instytut Literacki.
- McLUHAN, M. (2001), *Understanding Media: The Extension of Man*, London and New York: Routledge.
- NIEDŹWIEDŹ, J. (2001), 'Sylwa', *Słownik sarmatyzmu*, Ed. A. Borowski, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- NYCZ, R. (1996), *Sylwy współczesne*, Kraków: Universitas.
- NYCZ, R. (1981), 'Prywatna księga różności', *Teksty*, No. 4-5, pp. 203-233.
- PAJAŁ, A. (2010), 'Polish Way to E-Literature from the Baroque to the 21st Century', *Cybertext Yearbook* [online], [cit. 2010-12-30], Dostępne na internecie: <<http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/133.pdf>>.
- PERRY, M. (1979), 'Literary Dynamics: How the Order of a Text Creates Its Meanings [With an Analysis of Faulkner's "A Rose for Emily"]', *Poetics Today*, Vol. 1, No. 1/2, pp. 35-361.
- RYAN, M.-L. (2001), 'Beyond myth and metaphor: The case of narrative in digital media', *Game Studies*, No. 1, [online], [cit. 2009-02-10], Dostępne na internecie: < <http://gamestudies.org/0101/ryan>>.
- RYAN, M.-L. (2001), *Narrative as virtual reality immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- SŁAWIŃSKI, J. (1976), 'Analiza, interpretacja i wartościowanie dzieła literackiego', *Problemy metodologiczne współczesnego literaturoznawstwa*, Red. Henryk Markiewicz, Janusz Sławiński, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- SOSNOWSKI, J. (2006), *Walczak, Houellebq i ja* [online], [cit. 2008-04-05], Dostępne na internecie: <<http://www.jerzysosnowski.pl/?p=45>>.
- TUROWICZ, J. (1981), 'Pamięć ran. z Czesławem Miłoszem rozmawia Jerzy Turowicz', *Powszechny*, 18. Januára 1981, No. 3.
- WALCZAK, B. (2007), 'W niezwykłym lesie [review of *Silva Rerum* by Andrzej Kwilecki]', *Polonistyka*, No. 10 [online], [cit. 2008-04-05], Dostępne na internecie: < http://www.wydawnictwo-poznanskie.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=106&Itemid=47>.





Elektronická literatúra

Zuzana Husárová

O materialite elektronickej literatúry: _

Úvod

*K svojim počítačom neprichádzame,
aby sme unikli svojim telám alebo svojmu svetu.
Nemôžeme ich opustiť, pretože do kyberpriestoru si prinášame svoje identity,
formované skúsenosťou telesnosti.*
(Bolter-Gromala 2003: 126)

*Mimochodom, už sa nedá povedať, že svet na internete nie je skutočným svetom –
má len trochu iné pravidlá.*
(Rišková 2007: online)

Aarseth vo svojej práci *Cybertext* (1997) presadzuje tézu, že médium je súčasťou literárnej dynamiky. Vďaka tejto vplyvnej publikácii sa otvorilo širšie pole pre výskum materiality elektronickej literatúry, ako aj pre uvažovanie o estetike a pragmatike literárnych diel založených na programovaní (najmä próza a poézia, ale existuje aj žáner interaktívna dráma). Poézia, ktorá vzniká pomocou programovania, sa objavuje už od 50. rokov 20. storočia. Po prvých dvoch dielach (po Stracheyho *Generátore milostných listov* a Lutzových *Stochastických textoch*), ktoré fungujú na princípe kombinatoriky v počítači, sa ponúkol priestor aj pre iné, dnes už známe typy elektronickej literatúry ako je kódová, hypertextová a multimediálna poézia, potom diela konkrétnej a kinetickej poézie, ktoré boli nielen vytvorené prostredníctvom počítača a sú pomocou

neho čítané, ale pri ktorých autori aj využili škálu možností digitalneho média na kreatívnu tvorbu (presahujúc možnosti šírenia po internete). Za autora prvej kombinatorickej elektronickej literatúry býva označovaný anglický fyzik Christopher Strachey (pozri Fruin 2005: online), ktorý v roku 1952 vytvoril na počítači Manchester Mark 1 program na generovanie milostných listov. Program Mark 1, tvoriaci tieto kombinatorické listy, využíval Turingov generátor náhodných čísel. Každý krátky list pozostával z dvojslovného nepriameho oslovenia (Darling Sweethart, Honey Dear a iné), zo štyroch alebo piatich viet, ktoré vždy začínali slovami *You are my* alebo *My*. Ako pozdrav slúžilo slovo *Yours* s určitou príslovkou a ako podpis vždy skratka *M.U.C.*

Ďalším autorom poézie, ktorá bola vytvorená pomocou experimentovania s digitálnou technológiou je nemecký študent informatiky Theo Lutz, ktorý v roku 1959 vložil do databázy počítača typu Zuse Z22 šestnásť výrazov z Kafkovho románu *Zámok* a naprogramoval databázu tak, aby skombinovala výrazy do fráz podľa pravidiel syntaxe (pozri Christopher T. Funkhouser 2007). Lutz popísal tento svoj výtvar v teoretickej práci *Stochastické texty* (*Stochastische Texte*). Elektronická poézia sa odvtedy rozvíja nielen v podobe kombinatoriky textu, ale pomocou experimentovania s kódom, médiami, usporiadaním znakov a materialitou textu sa pokúša o odhalenie nových možností pre literárnu výpoveď. Ak chceme uvažovať o elektronickej literatúre, musíme sa na úvod pristať pri jej kódovej podstate a programovaní, ktoré „sú zodpovedné za“ jej esenciálnosť.

Programovanie, teda tvorba kódu, bola viacerými bádateľmi digitálneho umenia uvažovaná vo vzťahu s jazykom (Galloway 2004: 165, Hayles 2005: 39-61 a iní). Autor pri programovaní/kódovaní operuje s istou sumou inštrukcií (ktoré majú pri programovaní väčšinou performatívnu funkciu) a usúvzťažňuje ich. Z toho vyplýva, že pri uvažovaní o „písaní“ v interaktívnych médiách, by sa zdanlivo mohlo o „písaní“ uvažovať v širšom význame. Vo význame, ktorý presahuje písanie, ako ho poznáme z tlačeneého média smerom k písaniu ako tvorbe kódu, teda tvorbe digitálneho diela prostredníctvom programovania. Pri programovaní na rozdiel od digitalizácie ide o vlastnú tvorbu nového digitálneho diela vo forme kódu. Avšak zatiaľ čo vnímanie zapisovania kódu ako tvorby textu funguje zo semiotického hľadiska (reč a text sú kultúrne kódy, pomocou ktorých sa dorozumievame), kód v digitálnych médiách má oproti kódu tradičnej semiotiky isté špecifiká. V digitálnom médiu – po svojom spustení za vhodných podmienok kód beží – to znamená, že funkcie sa v danom zápise vykonávajú v inej podobe ako je kódový zápis (zobrazia sa na obrazovke, informácia sa zapíše do alebo načíta z pamäťového média, spustí sa sieťová komunikácia a i.). Túto diverzitu podčiarkuje John Cayley keď hovorí, že kód a jazyk „si vyžadujú odlišné stratégie čítania“ (Cayley 2005: online). Rozdiel v stratégiách nevyplýva len z toho, že kód nevieme čítať ak ho nepoznáme, ale aj z toho, že kód samotný sa najprv transformuje do strojového kódu a až ten vie byť následne vykonaný (či už pri kompilovaných alebo interpretovaných jazykoch). Kódovanosť teda existuje dvojaká – pre človeka a pre stroj.

Nefunguje ani identickosť jazyka a kódu na základe tézy, že oba majú dve podoby – jazyk: písaný a hovorený, kód: zápis a jeho výstup. Vzťah medzi týmito dvoma podobami je rôzny. Zatiaľ čo funkcie v zápise sú vykonávané presne toho, čo zápis značí, vzťah medzi rečou a textom nie je vôbec takýto jednoznačný. Pre reprezentáciu rečového prejavu sa vytvorila fonetická

abeceda so svojimi špeciálnymi znakmi. Rozdiel medzi jazykom a kódom sa nevyrieši ani pri slabičnom písme, kde jedna graféma zodpovedá jednej slabike – pretože tieto znaky sú vždy tvorené iba pre človeka.

Jazyk je v informatike chápaný ako súbor znakov, ktoré sú vykonávané vzhľadom na ich vzťahy vo funkciách. Takisto je založený na arbitrárnosti vzťahu medzi znakom a jeho reprezentáciou, ako je tomu pri ľudskej reči. Ale programovacie jazyky sú zatiaľ iba popisom algoritmu, teda využívajú iba obmedzené množstvo možností jazykových situácií – inštrukcie, definície. Termín „jazyk“, ktorý sa používa pri programovaní teda nie je to isté, ako jazyk v zmysle ľudského komunikačného média.

: o materialite vs. nematerialite

Uvažovanie o programovateľnosti otvára pre bádanie a teoretické skúmanie elektronickej literatúry problematiku materiality a kódovej podstaty. Okrem metódy skúmania ontológie digitálneho diela sú oba faktory reflektované aj cez svoju estetickú funkciu – čo zároveň otvára pole pre jav „technoestetiky“. O otázke materiality elektronickej literatúry môžeme uvažovať na základe vnímania diela nie z perspektívy „transparentnej bezprostrednosti“, ale z perspektívy „technotextu“ – t.j. „literárneho diela, v ktorom je technológia, ktorá ho vytvára v úzkej korelácii s verbálnou podobou slov“ (pozri Ciesielska 2008, 105). Čitateľovo/divákovu prístupnosť na stratégiu *transparentnej bezprostrednosti* média je kľúčovým nielen pre zážitok napr. v rôznych virtuálnych realitách, ale je aj princípom, s ktorým pracujú mnohé médiá, usilujúce sa o uchopenie a dokumentáciu reality.

Mýtus nemateriality. Mýtus s takou mocou presvedčivosti, že dokázal prekryť svoju iluzívnosť. Iluzívnosť predstavy o netelesnosti.

Telo bolo pri prvých pokusoch o teoretické a filozofické uchopenie prítomnosti v digitálnom svete odopreté nielen ľuďom, ktorí v ňom komunikovali, ale aj komplexu znakov, ktoré ho tvorili. Prúdu znakov, prostredníctvom ktorých vznikali nielen informácie, ale bolo na nich postavené aj umenie. Avšak mýtus nemateriality sa nezrodil v ére digitálnosti, ona si ho iba pretavila z ideálu transparentnosti. Transparentnosti, o ktorú sa pokúšalo popri dokumentárnej fotografii a filme či mimetickom vizuálnom umení, vedúcom k realistickému zobrazeniu skutočnosti, aj esencialistické chápanie estetiky so svojou priehľadnosťou matérie slova v prospech „iskrenia“ zmyslu.

„Bezprostrednosť (alebo transparentná bezprostrednosť)“, definovaná Grusinom a Bolterom ako jedna z dvoch stratégií „remediácie“, je „štýl vizuálnej reprezentácie, ktorej cieľom je, aby divák zabudol na prítomnosť média (plátno, fotografický film, kino a pod.) a veril, že sa nachádza v prítomnosti reprezentovaných objektov.“ (2001: 272-273) „Bezprostrednosť“ sa spolu s médiami, usilujúcimi sa o vtiahnutie diváka do prezentovanej dokumentácie reality, teda o pocit autentického zážitku, stala aj heslom zábavného priemyslu – systémov sprostredkujúcich „zážitok bytia vo virtuálnom svete alebo na vzdialenom mieste.“ (Rheingold 1991: 46. Cf. Ryan 2001) Hoci sprostredkovanie obrazu vo virtuálnej realite ako snahy o dosiahnutie úplnej imerzie diváka do virtuálneho *hic et nunc* je stále prítomné napríklad v inštaláciách galérií alebo v múzeách, otázka materiality média a dokonca „hypermediácie“ (druhá stratégia remediácie, „štýl vizuálnej reprezentácie, ktorej cieľom je pripomenúť divákovi médiu“ Bolter-Grusin 2001: 272) získala takú váhu, že už si médium nemožno tak ľahko odmyslieť, pretože je súčasťou širšieho spoločenského rámca. Koncept hypermediácie, ktorý bol síce v umení prítomný, ale voči „bezprostrednosti“ menej využívaný, nadobúda stále podstatnejší vplyv. Či sa zaoberáme vizuálnym zobrazením, muzikálnosťou, textuálnosťou, intermedialnými

vtáňami alebo multimedialitou, otázka materiality je stále prítomná.

Otáznik nad materialitou textu existoval aj v minulosti; pohrávanie sa s ňou sa stalo predmetom umeleckého záujmu experimentálnej literatúry hlavne v 20. storočí (napríklad konkrétna poézia, zvuková a vizuálna poézia). Využívanie materiality, ak si zapožičiame definíciu N. Katherine Haylesovej (2002: 33), „pochádzajúcej z interakcií medzi fyzickými vlastnosťami a umeleckými stratégiami diela“, sa v literárnych smeroch stáva technikou výstavby literárneho diela. Prepojenie medzi technológiou a textom zdôrazňuje Haylesová pri svojom pojme „technotext“. O technotexte možno hovoriť v prípade, že sa technológia prejde do semiotickej roviny, t. j. „ak je literárne dielo dôsledkom prepojenia nástroja, prostriedku vyjadrenia, s obsahom daného vyjadrenia“. (pozri Ciesielska 2008: 105) Význam takéhoto diela nie je obsiahnutý iba vo významovej rovine slov, ktoré text tvoria, ale ho treba hľadať aj v materiálnej rovine – pri jednotlivých básňach konkrétnej poézie ide o dôraz na „hmotu“ písma, slov, textu, priestor stránky, usporiadanie textu atď. Materialita literárneho diela sa nestala predmetom výskumu a umeleckého spracovania iba diela tlačeného, ale záujem o ňu vychádza aj z radov teoretikov a praktikov literárneho diela elektronickej povahy. Prijatie výzvy N. Katherine Hayles „myslieť digitálne“ (2008: 30) čiže s ohľadom na uvažovaný kontext „myslieť digitálne“ o texte, neznamena uvažovať o ňom izolovane, ale potrebu vziať do úvahy aj proces jeho tvorby a recepcie. Je nevyhnutné si uvedomiť, že slovo (nielen) v digitálnom prostredí nefunguje len ako nositeľ významu, teda v jazyku semiotiky ako označujúce, ale má aj svoju materiálnu stránku, podľa terminológie Jeana-Marie Klinkenberga svoj „stimulus“, či podľa N. Katherine Hayles svoje „telo“. (Pozri Bootz 2006) Oproti „telu“ či „stimulu“ tlačeného slova, ktoré je konštantné v rámci toho, čo je vytlačené na papieri a čo čitateľ na stránke vidí, má „telo“ digitálneho

slova dve podoby – podobu v programovacom jazyku, v značkových jazykoch (html, xml, xhtml atď.) na internete a podobu, v ktorej si ho po aplikácii možno prečítať na obrazovke počítača. „Hybridná“ povaha počítača sa prepisuje aj do recepcie digitálnych diel – spôsobuje, že jav, s ktorým sa čitateľ digitálneho diela stretáva, je „sled digitálnych kódov, ktoré boli počítačom preložené do zobrazených alfabtických znakov.“ (Lévy 1998: 52) Túto dichotómiu, ktorá rezonuje v premise Leva Manovicha, že „najpodstatnejšou vlastnosťou nových médií, ktorá nemá historický precedens, je programovateľnosť“ (2001: 47) možno považovať za ten najpodstatnejší rozdiel medzi textom tlačeným a textom v elektronickej podobe, pretože ide o rozdiel ontologický. Adalaide Morris (2006) považuje za hlavný rozdiel medzi literatúrou písanou a digitálnou „kódovanie“, (namiesto Manovichovho termínu „programovateľnosť“) ale používa ho vzhľadom na Manovichov pojem v identickom význame.

Pri tlačenom diele zohráva technológia tlače úlohu prepisu znaku z rukopisu autora do typografie tlače, pričom pri procese tlačeného diela samozrejme zohráva úlohu aj dizajn diela a materiál, na ktorý sa text tlačí. Pri elektronickej podobe je technológia nielen súčasťou tvorby diela – ako nástroj programovania, ale súčasťou tvorby diela – ako nástroj komunikácie, hoci by sa jej pôsobenie mohlo niekedy javiť ako implicitné. Predovšetkým v prípade, že sa nejedná o programovanie, zápis pomocou značkových jazykov na internet a pod., ale užívateľovi sa na obrazovke ukazujú iba „skriptony“ (Aarsethov pojem).

Technológia je teda neodmysliteľná ako pri tvorbe diela (dielo vzniká ako spolupráca autora a technológie), tak pri jeho prenose („performativita digitálneho média“ Bootz 2006) a čitateľskej recepcii (čitateľ vidí dielo na obrazovke počítača). Manovich vo svojej monografii *Jazyk nových médií* vymenúva päť princípov nových médií, ktoré vníma s ohľadom na ich vplyv na celú kultúru – ako „všeobecné tendencie kultúry v štádiu

zavádzania výpočtovej techniky“ (2001: 27). Medzi tieto princípy radí:

- numerickú reprezentáciu (nové médiá tvoria digitálny kód s dvoma aspektmi – matematickou funkciou striedania 1 a 0; algoritmickej manipulácii),
- modularitu, resp. „fraktálnu štruktúru nových médií“ (jednotlivé prvky interfejsu nových médií – texty, obrazy, zvuky, tvary a i. – pozostávajú zo samostatných jednotiek – prvkov, pixelov, voxelov, polygónov a pod.),
- automatizáciu (samostatnosť mnohých operácií média pri ukladaní, organizovaní a získavaní dát),
- variabilitu (možnosť existencie nového média vo viacerých verziách. Fakt, že prvky pozostávajú z dát, umožňuje aktualizáciu diel, prenos medzi užívateľmi, ktorí ich môžu neskôr využiť v inej verzii, inom formáte a pod.),
- transkódovanie (prepís do iného formátu – patrí sem koncept remediácie, ako aj „kultúrna rekonceptualizácia“ prostredníctvom nových médií).

Tieto princípy (aj napriek svojim osobitostiam) stoja na vzájomných reláciách, vybudovaných na základe konzekvencie. *Numerická reprezentácia a modularita* sú „materiálne“ princípy, ktorých dôsledkami sú *automatizácia, variabilita* a podľa Manovicha najpodstatnejší dôsledok zdigitalizovania médií – *transkódovanie*. Všetky Manovichove princípy sú odvodené z jeho premisy o programovateľnosti digitálneho média a ako celok prezentujú súbor aspektov, ktoré túto centrálnu vlastnosť digitálneho média charakterizujú. Manovichova teoretická práca zásadným spôsobom ovplyvnila uvažovanie o digitálnom médiu; jeho koncepty o materialite a programovateľnosti sa stali kľúčovými pre mnohých ďalších teoretikov v tejto oblasti. Napríklad Serge Bouchardon (2008) rozvíja materialitu na materialitu textu, materialitu interfejsu, materialitu média. Manovich pri svojom pokuse o porozumenie logiky

nových médií vyzýva na zmenu orientácie od teórie médií k informatike. Proponuje teda zavedenie „softvérových štúdií“, čo viedlo k vytvoreniu interdisciplinárnej skupiny „*Software Studies Initiative*“.

: o kóde ako koncepte

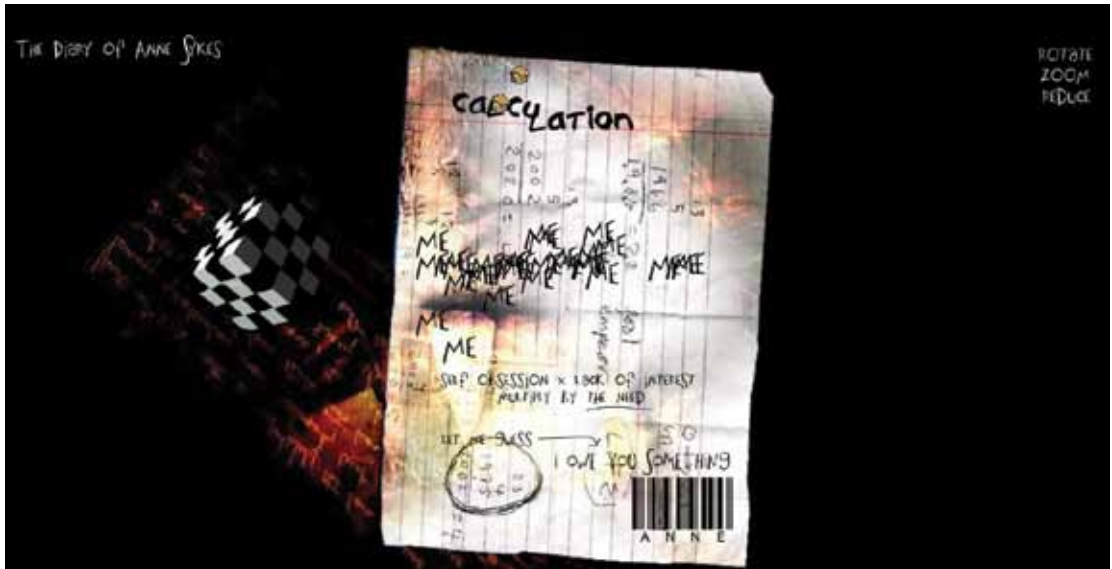
Problematikou materiality elektronického literárneho diela sa zaoberá aj francúzsky teoretik a tvorca digitálnej literatúry Phillipe Bootz. Vo svojich prácach – oproti iným autorom venujúcim sa teórii materiality – zaujíma komplexnejší prístup. Zatiaľ čo Hayles vníma materialitu diela hlavne z pozície recepcnej (pozri Hayles 2002), Bootz, ktorý je autorom programovateľnej digitálnej poézie už od roku 1977, rozpráva o materialite vzhľadom na komunikačný model. Napriek tomu, že Bootz považuje koncepty technotextu, kybertextu a ergodickej literatúry za prínosné, ich limity vidí v skutočnosti, že sa orientujú najmä na recepciu. Podľa Bootza tieto koncepty neuvažujú o digitálnom diele v jeho komplexnosti. Technológia je podľa Manovicha rovnako ako podľa Bootza neodmysliteľnou súčasťou celého komunikačného procesu, ktorej úlohou nie je iba sprostredkovanie diela čitateľovi (ako technológiu vnímajú teoretici presadzujúci „transparentnú bezprostrednosť“), ale vytváranie novej kategórie znaku, ktorý označuje termínom „performatívny“. Vo svojom „procedurálnom modeli komunikácie“ (2006) Bootz vkladá materialitu elektronického diela do programovania, ktoré, ako presadzuje John Cayley treba odlíšiť od konceptu písania („kód nie je text až na prípady kedy je text“ – Cayley 2005: online). Podľa Cayleyho sa kód prezentuje ako „špeciálny typ lingvistického archívu. Zanecháva stopy na hladine literárnej kultúry, ktoré nemožno poprieť alebo ignorovať, dokonca ani v dielach, ktoré prostredníctvom týchto stôp nevytvárajú umenie.“ (2006: 328) John Cayley, uvedomujúc si diverzitu používania termínu kód v rôznych kontextoch, sa pokúša objasniť jeho významy. Chce tým predísť nedorozumeniam a nejasnostiam, ktoré

sa prejavujú cez polysémantickosť významu pojmu – najmä ako kód z perspektívy signifikácie (autor kóduje a čitateľ dekóduje význam) a kód z perspektívy programovania. Cayley hovorí v kontexte diel využívajúcich kód o jeho piatich kategóriách:

1. Kód ako (špeciálny typ) jazyka (tak videný a interpretovaný),
2. Kód ako infikujúci a modifikujúci prirodzený jazyk (jazykové diela, pričom kód je „nefunkčný“),
3. Kód ako text, ktorý sa má čítať (akoby bol) prirodzený jazyk (kódové diela, pričom jazyk je „nefunkčný“),
4. Kód ako zašifrovanie, zakódovanie,
5. Kód ako programovanie, ako program alebo súbor metód, ktorý sa deje (v čase) a produkuje zápis, alebo ktorý je nevyhnutný pre produkciu zápisu. (2006: 311-312).

„Kódové diela“ (codeworks) – termín Alana Sondheimu a v Cayleyho kontexte tretia kategória – je podľa Adalaide Morris jeden zo šiestich druhov poetických diel, charakteristických pre nové médiá. K typom poetiky nových médií Morris radí:

1. kódové diela – založené na kombinácii slov a kódu rôznych počítačových jazykov (napr. Perl, C).
2. písmenové umenie – kinetické diela bez nutnej participácie čitateľa,
3. básne-hry – aktivácia diela si vyžaduje zapojenie čitateľa, prináležia k popkultúrnym tendenciám,
4. programovateľné procedurálne počítačové básne – ide o generatívne básne, ktoré fungujú na báze algoritmov,
5. repetitívne programovateľné básne v reálnom čase – patria sem diela kultúry remixu,
6. participačné programovateľné básne na internete – dôraz na otvorený a kolaboratívny charakter. (2006: 2-46)



Andy Campbell: *The Diary of Anne Sykes* (2004)

„Kódové diela“ sa v rôznej miere (v závislosti od typu kódu) orientujú najmä na čitateľa, ktorý je s kódom (alebo aspoň s jeho funkciou) oboznámený, na príjemcu, ktorý rozumie programovaciemu jazyku. Napriek tomu čitateľovi s akoukoľvek mierou ovládania programovacieho jazyka sa neodopiera možnosť emocionálneho vnímania či „hrania sa“ s dielom. Väčšina z nich chce u čitateľa vyvolať emocionálnu reakciu prostriedkami nielen jazykovými, vizualizáciou kódu či znakmi, ale aj využitím iných, emócie vyvolávajúcich médií (napríklad obrazu či zvuku). Podľa Janeza Strehovca pri čítaní digitálnej literatúry „vstupujeme do multimedálne aranžovaných radov techno-slov-obrazov; naše (ne-lineárne) stretávanie sa s nimi vyprodukuje príbeh ako udalosť.“ (2000: 38) Pohyblivosť, mihotanie sa, blikanie digitálneho slova formuje textualitu, ktorá niekedy preferuje svoju estetickú úroveň v neprospech významovej koherencie. Avšak význam diela si čitateľ dokáže vykonštruovať aj pri tých dielach, v ktorých má význam

ďaleko od transparentnosti – napríklad pri dielach, ktoré možno vnímať cestou konceptualizmu.

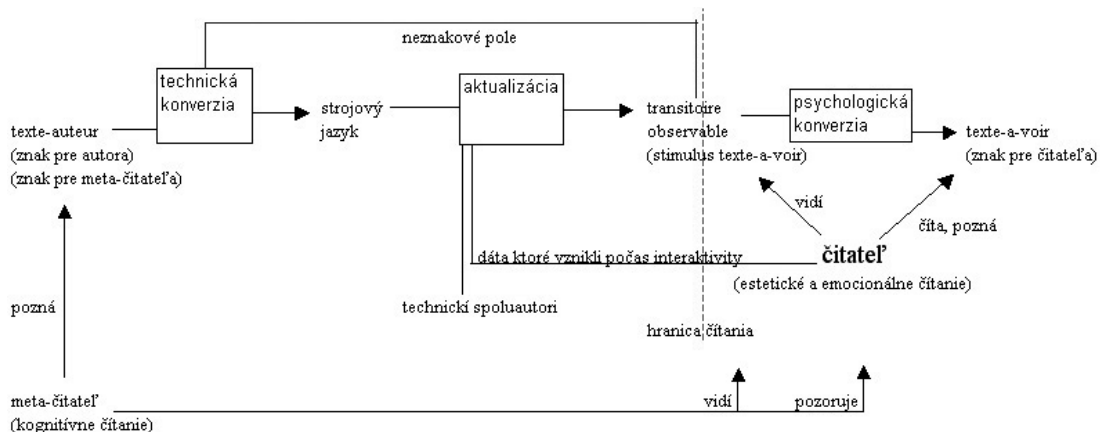
Pri zobrazenom diele *The Diary of Anne Sykes* Andyho Campbella, tvorenom v kóde programu Flash, možno použitím Cayleyho typológie hovoriť o kóde ako programovaní (kategória päť). Keďže sa v tomto diele časti kódu alebo jeho napodobeniny na obrazovke nezobrazujú, nemožno ho vnímať cez perspektívu Cayleyho tretej kategórie. Vzhľadom na Morrisovej poetiku nových médií sa dá toto Campbellovo dielo zaradiť do básňohier (hoci tu nejde iba o báseň, resp. iba o poetické vyjadrenie, ale autor pracuje aj s naratívnym obsahom). Kinetickosť textu sa tu prejavuje dynamikou písmen, slov, ktoré sa po kliknutí na správne miesto „rozletia“ do „textopriestoru“ (termín Janeza Strehovca) na obrazovke a vytvoria tak pomyselnú 3D vrstvu nad textom „otvoreného diára“. Campbell sa tu pohráva s prezentáciou autobiografického rozprávania Anne Sykes vo forme zápiskov v diári. Na akúkoľvek aktivitu diela je

nutná participácia čitateľa, ktorý dielo klikaním alebo pohybom myši rozprúdi. Rozprávania je v tomto diele podávané iba cez text, ale celé dielo je multimedálne – lietajúci a pohybujúci sa text, meniaci sa vizuál, točiac sa kocka, hudba. Čitateľ sa pohybuje pomocou remediácie listovania v diári – kliknutím myšou na šípky v naznačených častiach okrajov (niekedy kliknutím na šípky na iných predmetoch). Pre vnímanie kódovosti sa na tejto „stránke diára“ javí ako zaujímavý barový kód v dolnej časti, pričom pod barovým kódom je napísané meno: ANNE. Chce tým autor načrtnúť reláciu Anne a produkt, keďže barovými kódmi sa označujú produkty alebo ide skôr o vnímanie Anne ako kódu, ktorý sa materiálne prezentuje? Alebo je to jej podpis? Hoci sa nevieme zodpovedne prikloniť ani k jednej z interpretácií, naisto možno povedať, že súvislosť medzi kódom a menom hlavnej hrdinky dokazuje, že kód a kódovosť stoja nielen „vo vnútri“ digitálneho literárneho diela, ale sú často aj symbolom – a to nielen v dielach, ktoré označujeme ako „kódové“.

: o materialite a procedurálnom modeli komunikácie

„Napísali sme (Philippe Bootz, Alexandre Gherban, Tibor Papp) manifest, v ktorom sme vysvetlili, že za materiál tohto umenia považujeme programovanie (a nie program), že multimedálna udalosť, ktorá sa zobrazuje na obrazovke je iba „dočasným pozorovateľným“ stavom (vo francúzštine „transitoire observable“), ktorý sa zobrazuje iba počas spustenia.“ (Bootz 2007: online)

Bootz vo svojom modeli komunikácie zohľadňuje funkcie všetkých elementov, ktoré vstupujú do procesu prenosu diela od jeho kreácie k interpretácii. Rozlišuje dva typy znakov, a to „texte-auteur“ a „texte-à-voir“. „Texte-auteur“ je výsledkom aplikácie autorovej predstavy o texte („texte-écrire“ – text písaný) vo forme dát do programu, v ktorom dané dielo vytvára, je teda dôsledkom procesu programovania. Texte-auteur sa na základe *performativity v digitálnom médiu*, t. j. súboru aktivít média ako technická konverzia textu do strojového jazyka a jeho následnej aktualizácie ako „transitoire observable“ zobrazuje na obrazovke čitateľa. Strojový



Bootzov procedurálny model komunikácie: pozícia meta-čitateľa v programovej digitálnej poézii

jazyk alebo strojový kód (machine language, machine code) je systém inštrukcií alebo dát, ktoré spracúva centrálny procesor. „Transitoire observable“ je časťou média (nie znakom), teda tým, čo sa zobrazuje na interfejsu počas spusteného programu, preto ho možno vnímať ako aktualizáciu diela na interfejsu.

„Texte-auteur“ a „transitoire observable“ vníma Bootz ako dva aspekty performatívneho znaku, ktoré sú neoddeliteľné a navzájom na sebe závislé – zatiaľ čo jeden aspekt („texte-auteur“) je znakom pre autora, druhý („transitoire observable“) je určený pre čitateľa. Performatívny znak prechádza podľa Bootza čitateľskými procesmi percepcie (zmyslové vnímanie) a kognície (dekódovanie), pri ktorých dochádza k vyabstrahovaniu textu z multimediálneho interfejsu a získaniu znaku – „texte-à-voir“ (text zobrazený). „Texte-à-voir“ je teda časťou „transitoire observable“, ktorú čitateľ vníma ako samotný text, pričom „texte-à-voir“ sa môže pri rôznych čitateľoch, a aj rôznych čítaniach, odlišovať, teda je pre danú situáciu špecifický. Na tento procedurálny model Bootz nadväzuje aj vo svojej ďalšej práci; obohacuje ho o úroveň konštrukcie „mentálnych reprezentácií“. (2007: online) Táto úroveň sa vzťahuje nielen na kognitívno-percepčnú aktivitu čitateľa – ako konštrukcia „texte-lu“ (text čítaný), ale tiež na kognitívnu prácu autora textu. „Texte-écrit“ (text písaný) predstavuje podľa Bootza mentálnu reprezentáciu diela, čiže ide o text v procese jeho formovania, kreácie, o predstavu, akú má o texte autor. Pri „texte-lu“ ide o to, čo si čitateľ pri pozeraní na obrazovke v danej situácii „prečíta“.

Podľa Bootza navádza digitálna poézia k novému definovaniu procesu čítania, pretože intencionálnym recipientom diela nie je čitateľ (v zmysle funkcia čitateľa, nie empirický čitateľ diela), ale meta-čitateľ. Bootz píše, že pri procese čítania „sa nespístupnia všetky estetické vrstvy programovaného diela digitálneho média“. (2007: online) Pod „nečitateľnými vrstvami“ má Bootz na mysli vrstvy znakov v „texte-auteur“, ktoré nemajú svoje zastupujúce znaky v „texte-à-voir“.

Meta-čitateľ pozná „texte-auteur“ (ovláda program, v ktorom je dielo napísané, čiže dokáže nájsť cestu k „texte-auteur“) a pozoruje proces čítania z externej perspektívy. Meta-čitateľ podľa neho zastáva funkciu identickú s funkciou čitateľa v tradičnej literatúre, rozdielom je, že funkcia meta-čitateľa nespočíva v čítaní „texte-lu“, ale skôr v pozorovaní, ako s textom narába čitateľ. Meta-čitateľ na základe poznania procesu tvorby dokáže vnímať programovateľné aspekty diela.

Bootzov model, ktorý vychádza z digitálnej poézie skupiny Transitoire observable, implikuje prechod od čítania textu k pozorovaniu komplexného textu – vo forme, akú mal text počas jeho vzniku cez jeho prenos médiami k projekcii na obrazovke a aktivite čitateľa. Fakt, že meta-čitateľ na tento komplexný text nahliada z externej perspektívy a nie je v komunikačnom modeli činný, z neho robí skôr aktívneho a skúsenejšieho pozorovateľa než čitateľa. Nie je vôbec výnimkou, že pre nezorientovaného čitateľa je ťažké dopracovať sa k autorovej intencii, tento princíp dominoval predovšetkým v postmoderne, kde autori budovali svoj text ako palimpsest, ktorého význam si čitateľ skladal pri dešifrovaní jednotlivých písaní alebo/a porozumení relácií medzi písaniami. Avšak postštrukturalizmus so svojou multivalenciou významu čitateľa oslobodil od hľadania autorovej významovej intencie diela a recepčná estetika prijala čitateľovu interpretáciu za relevantnú, hoci nekopírovala interpretáciu ideálneho čitateľa. Odvolávajú sa na fenomenologickú filozofiu Merleau-Pontyho možno prehlásiť, že ako ľudia *sme odsúdení k mysli*. Pokus o vnímanie významu aj v zobrazení dojmov či v zamýšľanom stvárnení chaosu speje k schopnosti význam vnímať. Ako dokazuje psychologický výskum v oblasti kognície a percepcie (pozri Mangan 2006) pre ľudskú myseľ je prirodzené hľadať vzorce, štruktúry a významy v zložitosti množstva znakov:

„Ak sa nám zdá, že nevieme nájsť nejaký vzorec alebo zmysluplnú štruktúru vo veľkom množstve impresií, ktoré na nás

externé prostredie vysielá, sami si nejakú vytvoríme. Úplný zmätok bez zreteľnej štruktúry, cieľa alebo smeru, je z percepčného a kognitívneho hľadiska pre človeka neúnosný – v takom rozsahu, že sme si dokonca vytvorili prirodzenú tendenciu posudzovať naše okolie podľa náhodného usporiadania hviezd na oblohe.” (Mangen 2006: 160)

V porovnaní so svojou staršou prácou *Digital Poetry* Bootz v novších prácach (2007, 2008) umožňuje čitateľovi prístup k významu diela navodením konceptu „dvojitého čítania“. „Dvojité čítanie“ znamená „autočítanie“, „čitateľ interaguje sám so sebou,“ (2007: online) čo by malo viesť k odhaleniu významu. Takéto čítanie by mohlo byť obdobou čítania hypertextov, kde čitateľ dielu porozumie až po viacerých čítaniach, či obdobou čítania experimentálnej literatúry vo všeobecnosti.

Procedurálny model sa neusiluje o zobrazenie komunikačného procesu, ktorého elementami by boli prvky už vytvorené, stabilné, ale sústredí sa na prvky v procese ich formovania, modelovania. Dôkazom toho je demonštrácia postupnosti štádií tvorby textu (postup od mentálneho „texte-écrit“ k materiálnejmu „texte-auteur“), ako aj táto schéma aktualizujúca sa vo svojej protichodnej forme (od „texte-à-voir“ k materiálnejmu „texte-lu“), deklarovanie nevyhnutnosti ďalšej práce s textom po čítaní („meta-čítanie“, „dvojité čítanie“), a najmä dôraz na tvorbu *performatívneho znaku*, jeho „diania sa“ ako dôsledku performativity digitálneho média. Bootz sa pri presadzovaní digitálnej *udalosti* (Attridge 2004) situuje do jednej z tendencií súčasnej humanistiky – *performatívneho obratu*. Podľa slov Ewy Domańskiej (2007: 52) tento trend nie je v humanistike novou paradigmou, pramení z modernistickej literárno-umeleckej avangardy, no v dnešnej dobe sa stáva čoraz výraznejším. Ako tvrdí táto poľská bádatelka, „*performatívny obrat* treba spájať a vnímať spolu s tzv. *obratom k činnosti*, čiže mimoriadnym záujmom o problém činnosti (agency), a to nielen ľudí, ale aj neživých bytostí (napríklad vecí), obratom k materialite,

teda obratom k veciam, ako aj napodív rýchlo sa vyvíjajúcim záujmom o posthumanizmus.” (pozri Ciesielska 2008: 109) Pre výskumníkov „*performatívnych štúdií*“ je integrálnym vzťah medzi skúmaním a tvorbou performatívov, čo dokumentuje aj skutočnosť, že mnohí z nich pôsobia ako teoretici a tiež ako umelci, čo je aj Bootzov prípad.

Na základe performativity digitálneho média vzniká *performatívny znak*: performativita je v súvislosti so znakom obojsmerná – znak je pomocou performativity tvorený, ale aj sám je performatívne činný, t. j. pomocou performativity, ktorá sa deje ako spolupráca znaku a interaktivity čitateľa, sa dielo aktivuje (keby čitateľ neklikal na aktívne časti alebo nehýbal kurzorom po obrazovke, dielo sa ďalej neprezentuje). Na aktivitu digitálnych slov, teda na skutočnosť, že „poskakujú a trasú sa, kvikajú a miznú“ (2000: 36) poukázal Janez Strehovec už viac než pred desiatimi rokmi. Na tomto ich ontickom statuse sa nič nezmenilo, hoci posledné desaťročie prinieslo nové programy, ktoré umožňujú produkciu týchto slov. Závislosť digitálneho diela od performativity je teda zrejmá v každom elemente komunikačného modelu. Digitálna literatúra je nepochybne vpísaná do *performatívneho obratu*, resp. podľa jej rétoriky sa doň neustále vpisuje.

Záver

Z hľadiska najnovších teoretických prístupov je materialita prítomná vo všetkých troch vrstvách digitálneho diela – v dátach, v kóde, v interfejsu. Zástancami kritického stanoviska k presadzovaniu virtuality reprezentácie kódu na obrazovke sú napríklad Matthew Kitschenbaum (2009) a N. Katherine Hayles (2002). Ako materiálnu možno označiť *numericú reprezentáciu* digitálneho diela, teda binárny kód uložený na harddisku, a aj *performatívny znak*, ktorý pozostáva zo znakov programovacieho jazyka. Podľa Floriana Cramera sa počítač „k všetkým dátam – zahŕňajúc obrazy a zvuky

- správa ako k textu, to znamená, ako k častiam kódovaných symbolov" (2008: 171) Aj ich reprezentáciu na obrazovke možno označiť ako materiálnu, pričom do procesu tvorby znaku vstupuje performativita digitálneho média. Rozdiel medzi týmito dvoma materialitami popisuje Matthew Kirschenbaum (2008: 25-72) ako rozdiel medzi materialitou „forenzou“ – dáta na harddisku (v terminológii Manovicha *numerická reprezentácia*, podľa Kirschenbauma – ak použijeme dualitu proces-produkt – ide o produkt) a materialitou „formálnou“, ktorá vzniká ako dôsledok aktivity užívateľa (Manovichova *modularita*, možno sem priradiť aj Bootzov pohľad na materialitu, Kirschenbaum túto materialitu vníma ako proces). Táto polarita, a vlastne aj celý komplex teórií o materialite digitálneho

literárneho diela, je platný natoľko, nakoľko materiálne sú percipované znaky (čísllice, písmená a znaky v kóde) a ich mediálna reprezentácia. Ako dokazujú existujúce výskumy a teoretické práce, materialitu digitálneho literárneho diela nemožno ignorovať, pretože by sa tým poprela jeho ontológia. Súhlasne s názorom Lossa Pequeña Glaziera môžeme konštatovať, že „materialita je kľúčom k porozumeniu inovačných diel“ (2002: 22). V obdobnom duchu sa o vnímaní materiality média ako neodmysliteľnej súčasti digitálnych diel vyjadrujú Bolter a Gromala:

*„Ak by sme sa videli iba cez interfejs,
nedokázali by sme oceniť to,
ako práve interfejs tvaruje náš zážitok.“* (2003: 9)

Bibliografia

- AARSETH, E. J. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The John Hopkins University Press, 203 p.
- ATTRIDGE, D. (2004), *The Singularity of Literature*, London; New York: Routledge, 192 p.
- BOLTER, J. D. – GROMALA, D. (2003), *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge, MA: The MIT Press, 182 p.
- BOLTER, J. D. – GRUSIN, R. (2001), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press, 307p.
- BOOTZ, P. (2006), 'Digital Poetry: From Cyberspace to Programmed Forms', *Leonardo Electronic Almanach* [online], Vol. 14, 2006, no. 5-6, 2006-09-25 [cit. 2009-01-13], Dostupné na internete: <http://lealmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n05-06/pbootz.asp>.
- BOOTZ, P. (2007), 'The Problem of Form. Transitoire Observable: a Laboratory for Emergent Programmed Art', *The Aesthetics of Net Literature: Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, Ed. Peter Gendolla, Jörgen Schäfer, Bielefeld: Transcript-verlag, pp. 89-103.
- BOUCHARDON, S. (2008), 'The aesthetics of materiality in electronic literature', *Electronic Literature in Europe* [online], September [cit. 2011-09-11], Dostupné na internete: <<http://elitineurope.net/sites/default/files/bouchardon-bergen-materiality.pdf>>.
- CAMPBELL, A. (2004), 'The Diary of Anne Sykes', *Dreaming Methods* [online], [cit. 2009-02-07], Dostupné na internete: <http://www.dreamingmethods.com/uploads/dm_archive/objects/html/t_object_641211_566637_thickbox.html>
- CAYLEY, J. (2006), 'Time Code Language: New Media Poetics and Programmed Signification', *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, Ed. Adalaide Morris, Thomas Swiss, Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 307-333.
- CAYLEY, J. (2005), 'The Code is not the Text (unless it is the Text)', *Electronic Book Review* [online], 2005-07-26, [cit. 2011-11-11], Dostupné na internete: <<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/literal>>.
- CIESIELSKA, J. (2008), 'Stelesnenie slova čiže o novej zmluve medzi formou a obsahom', *Slovak Review of World Literature Research*, roč.17, č. 2, s. 103-112.
- CRAMER, F. (2008), 'Language', *Software Studies: A Lexicon*, Ed. Matthew Fuller, Cambridge, MA: The MIT Press, s. 168-174.
- DOMAŇSKA, E. (2007), 'Zwrot performatywny" we współczesnej humanistyce.', *Teksty Drugie*, roč. 43, č. 5, s. 48-61.
- FRUIN, N. W. (2005), 'Christopher Strachey: The first digital artist?' *Grand Text Auto* [online], 2005-01-08, [cit. 2011-04-01], Dostupné na internete: <<http://grandtextauto.org/2005/08/01/christopher-strachey-first-digital-artist/>>.
- FUNKHOUSER, Ch. T. (2007), *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995*. Tuscaloosa, AL: University of Alabama Press, 408 p.
- GALLOWAY, A. R. (2004), *Protocol: How Control Exists after Decentralization*. Cambridge, MA: MIT Press.
- GLAZIER, L. P. (2002), *Digital Poetics: The Making of E-Poetries*, Tuscaloosa: University of Alabama Press, 213 p.
- HAYLES, N. K. (2002), *Writing Machines*, Cambridge, MA: The MIT Press, 224 p.
- HAYLES, N. K. (2008), *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Notre Dame: University of Notre Dame, 240.
- HAYLES, N. K. (2005), *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*, Chicago and London: University of Chicago Press, 290 p.
- KIRSCHENBAUM, M. G. (2008), *Mechanisms: New Media and Forensic Textuality*, Cambridge, MA: The MIT Press, 316 p.
- LÉVY, P. (1998), *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*, New York: Plenum Trade, 207 p.

- MANGEN, A. (2006), *New narrative pleasures? A cognitive-phenomenological study of the experience of reading digital narrative fictions* [online], [cit. 2011-10-30], Dostupné na internete: <<http://ntnu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:123332>>.
- MANOVICH, L. (2001), *The Language of New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press, 394 p.
- MORRIS, A. (2006), *New Media Poetics: As We May Think/How to Write*, *New Media Poetics*. Ed. Adalaide Morris, Thomas Swiss, Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 1-4.
- RHEINGOLD, H. (1991), *Virtual Reality*, New York: Simon & Schuster, 415 p, ISBN 0-671-69363-8.
- RIŠKOVÁ, M. (2007), 'Už nie sme v dobe atómovej', *Literárky v sieti: rozhovor s Barborou Šedivou* [online], 2007-04-11 [cit. 2011-03-20], Dostupné na internete: <http://www.literarky.cz/index_o.php?p=clanek&id=3514&rok=2007&cislo=15>.
- RYAN, M.-L. (2001), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 399 p.
- STREHOVEC, J. (2000), 'Decentralizácia knihy: technoliteratúry v kybernetickom priestore', *Prel.Karol Chmel, Vlna*, roč. 2, č. 3, s. 31 – 39.

Zuzana Husárová

Zážitok* multisenzorického čítania elektronickej literatúry

Úvod

Elektronická literatúra sa pokúša o rozšírenie spôsobov interakcie čitateľa s dielom. Narozdiel od zautomatizovaného listovania stránok knihy (ako sme zvyknutí pri každom tlačennom diele) sa pozornosť upriamuje na interakciu pomocou klikania, pohybu kurzorom, dotykom displeja či rôznych spôsobov zapojenia rúk alebo iných častí tela pri dielach, ktoré snímajú ľudský pohyb a reagujú naň. Autori elektronickej literatúry pracujú popri navádzaní na istú formu telesnej aktivity aj so zapojením väčšej škály senzorického aparátu. Recepcia diela presahuje čítanie ako prechádzanie očami po slovách a dekódovanie ich významu, ale môže byť aj vizuálnym či auditívnym zážitkom. Samozrejme, že aj vzťah obrazu a textu v tlačenej knihe je za istých podmienok možné vnímať ako koncept intermediality. Avšak vnímanie elektronickej literatúry si vyžaduje kombinované zapojenie zmyslov, a teda zážitok jej čítania možno vo väčšine prípadov označiť ako čítanie multisenzorického charakteru. Pri čítaní elektronickej literatúry preto treba brať do úvahy okrem digitálnej podstaty (s čím samozrejme súvisí spôsob tvorby) aj vzájomné relácie jednotlivých semiotických elementov (tradične patriacich k iným druhom umenia), ktorá sú dnes už temer neodmysliteľnou súčasťou veľkého percenta elektronickej literárnych diel.

* s metamédiom

Porovnávanie nových médií s tlačou, fotografiou alebo televíziou nám nikdy neobjasní celý príbeh. Hoci z jedného uhla pohľadu skutočne ide o ďalší typ média, ak sa na to pozrieme z iného uhla, ide jednoducho o istý typ počítačových dát, o niečo uložené v súboroch a databázach, získavané a triedené, spúšťané pomocou algoritmov a napísané na výstupnom zariadení. A je zrejmé, že dáta reprezentujú pixely, a že tým zariadením je výstupná obrazovka. (Manovich 2001:48)

Modularita programovateľného média spôsobuje, že počítač sa stal akýmsi metamédiom (pozri Kay a Goldberg 2003: 393-404, Manovich 2003: 12-25), obsahujúcim znaky iných médií (text, obraz, video a zvuk) v ich transkódovanej forme – v podobe binárneho kódu. „Grafika, text alebo zvuk sa jednoducho stávajú počítačovými dátami,“ ktoré v procese vzájomného spojenia vytvárajú „bezšvový objekt, jednotnú geštal.“ (Gáfrík 2008: 125-126) Túto jednotu medzi numericou reprezentáciou a vizuálnym a auditívnym zážitkom ako jednu z typických črt elektronickej veku predpovedal už Marshall McLuhan: „V dôsledku toho pak elektronický věk obnovuje jednotu čísla s vizuální a sluchovou zkušeností, ať je to již dobré nebo ne.“ (1991: 109) McLuhan tvrdí, že digitálne médium „nerozšířilo funkci jen jednoho smyslu, jak to udělala stará média“, ale oproti starým médiám „tvaruje celý náš centrální nervový systém.“ (2000: 245)

Podľa Paula Taylora a Jana LI Harrisa, médiá ľudské vedomie neovplyvňujú priamo, ale skôr „pomocou zvykov a postojov získaných používaním artefaktov/systémov, pomocou svojej manipulácie s komunikačnými symbolmi a pomocou svojho priameho styku s ľudským senzóriom majú ešte intímnejší vzťah s psyché svojich poslucháčov a divákov.“ (2005: 12) Vplyv digitálneho diela na čitateľa je popri iných aspektoch determinovaný aj pôsobením intermediálnych relácií jednotlivých semiotických prvkov. Petr Szczepanik vymedzuje intermedialitu zo skupiny ostatných foriem medialít, narábajúcich s viacerými semiotickými systémami, avšak nie na princípe nejakého prepisovania do jednotlivých systémov (princíp ekfrázy), ale s ohľadom na dynamickú, mäkkú hranicu obrazov aj v zmysle hranice textu, obrazu a zvuku:

Intermedialita se liší od jiných typů vztahů mezi médii tím, že vytváří nedělitelné fúze – na rozdíl od síťové propojenosti (hypermédia), přenosů (transmedialita), juxtapozic (multimédia) či kombinací (mixed-media). Intermediální formy nejsou bezproblémovým součtem či sousedstvím cizorodých prvků, nýbrž výsledkem jejich hluboké transformace. V intermedialitě nejde o hranice mezi obrazy, ale o obrazy těchto hranic. (2002: online)

Využívanie intermediality je príznačné pre tvorbu elektronickej literatúry už od začiatku, ale rovnako ako spôsob písania digitálnych diel, aj spôsob aplikácie tohto fenoménu prechádzal istým vývojom. Od počiatkovej veľmi sporadickej implementácie vizuálnych prvkov k textu (napríklad vizuálne ikonky pre navigáciu hyperfikciou) sa v digitálnych dielach, či konkrétne v tzv. *hypermédiách* (Nelson 1970) vyskytuje vzťah medzi obrazom a textom ako stále častejší prostriedok vyrozprávania príbehu. Technologický pokrok postupne umožnil rozvoj intermediality ako dôsledok narastajúcich možností jej využitia a tiež prostredníctvom ľahšieho kombinovania semiotických systémov.

Pavol Rankov tiež podčiarkuje spätosť medzi technologickými možnosťami a multimediálnosťou diela. Tvrdí, že sieťový dokument „[l]ntegruje v sebe spolu s textom aj obraz, zvuk či animáciu. A dôležité je samotné programové vybavenie, ktoré takúto multimediálnosť umožňuje.“ (2006: 98) Intermediálny aspekt má v elektronickej literatúre viacerú funkciu: estetickú (prepojenie semiotických systémov vytvára estetický zážitok), navigačnú (čitateľ sa v mnohých dielach pohybuje pomocou klikania na vizuálne ikonky, ktorých dizajn pomáha pri čitateľovej orientácii alebo aspoň pri vymedzovaní hlavných motívov), imerzívnu (zvuk a zobrazenie priestoru môžu sprostredkovať imerziu čitateľa do fiktívneho sveta, čo sa dnes často využíva okrem iného pri 3D filmoch), sémantickú (prepojenie jednotlivých semiotických systémov je nositeľom významu) a funkciu predstavovania sveta fikcie. Na imerzívnu funkciu upozorňuje aj nórska teoretička digitálneho rozprávania, ktorá sa zaoberá problematikou zážitkovosti, Anne Mangel. Tvrdí, že kombinácia senzorio-motorických aktivít, ktoré multimediálne elektronické literárne diela vyžadujú, má účinok aj na čitateľovu imerziu do sveta príbehu: „Spolu s perцепčními a kognitívnymi aktivitami vykonávame špecifické a nevyhnutné motorické aktivity. Tieto senzorio-motorické kombinácie majú fenomenologický vplyv na náš zážitok z čítania naratívnych fikcií na grafickom užívateľskom interfejsi, napríklad na náš zážitok imerzie do fiktívneho sveta.“ (2006: 155) Podmienkou čitateľovej imerzie do fiktívneho sveta je, aby zabudol, že tento svet mu je sprostredkovaný pomocou nejakého média, teda že tento fiktívny svet je mediový. Čitateľovo/divákovovo prístupenie na stratégiu *transparentnej bezprostrednosti* (termín Boltera a Grusina) média je kľúčovým nielen pre zážitok napr. v rôznych virtuálnych realitách, ale aj princípom, s ktorým pracujú mnohé médiá, usilujúce sa o uchopenie a dokumentáciu reality. Podľa teoretičky Marie-Laure Ryan (2001) sa ideál estetického zážit-

ku pri spoznávaní digitálnych diel nachádza v prepojení imerzie a interaktivity.

Vzájomné interakcie viacerých semiotických systémov sa teda popri svojej funkcii evokovania takého typu estetického zážitku, ktorý si čitateľ vytvára pri kombinovanom zapojení zmyslov, stávajú aj čitateľským „princípom konštruovania predstavovaného sveta.“ (Suwara 2008: 34). Kombinované využívanie viacerých medialít sa opiera o špecifiká, ktoré prislúšia jednotlivým medialitám. Podľa Ryanovej majú niektoré semiotické systémy vhodnejšiu predispozíciu na vyvolanie istých významov ako iné. Autorka hovorí, že „existujú významy, ktoré sa dajú ľahšie evokovať prostredníctvom obrázkov, zvukov alebo gestami než pomocou jazyka, a hoci tieto významy možno nedokážu vytvoriť sebestačné svety v rozprávaní bez pomoci iných typov znakov, rozširujú našu schopnosť imaginácie týchto svetov.“(2008: 292) Čítanie digitálnych literárnych diel, ktoré presahujú čistou textualitu smerom k intermedialite je postavené na komplexnom vnímaní multisemiotického systému, ktorý je prostriedkom predstavenia fiktívneho sveta. Predstavenie fiktívneho sveta v týchto dielach tak nie je iba doménou textu, ale uskutočňuje sa v kombinácii všetkých prítomných znakov. Podľa Anne Mangen „to, či niečo je fiktívne alebo nie, nie je záležitosťou jedného média, ale vzťahuje sa v rovnakom rozsahu na obrázky, pohyblivé obrázky ako aj na text.“ (2006: 66) Fiktívnosť je v tomto kontexte vnímaná ako mediálne nešpecifická kategória, o ktorej možno uvažovať pomocou konceptu transmediality.

Kognitivist David Herman hovorí, že „hoci rozprávania v odlišných médiách využívajú spoločný súbor princípov naratívneho dizajnu, využívajú ich rozdielnym mediálno-špecifickým spôsobom, alebo inak povedané, v istej škále spôsobov, odvíjajúcich sa od vlastností každého média.“ (2004: 51) Autorov výber softvérového programu predurčuje alebo je predurčený výberom medialít, ktoré majú tvoriť fikciu – podľa toho, z ktorej strany sa na situáciu nazerá, teda ktorý

z faktorov stál na ktorej strane kauzálneho vzťahu. Súhlasne s literárnou vedkyňou Marjorie Perloff sa dá povedať, že „umelec alebo básnik používa isté médium nie preto, že je „lepšie“ ako iné, ale preto, že sa preňho javí ako najvhodnejšie.“ (2006: 160) V súlade s propozíciou mediálneho vedca Gavriela Salomona o rozdielnosti semiotických obsahov rôznych médií (napríklad fakt, že kniha sa najčastejšie spája s textom, na obryse sa nachádzajú vizuálne objekty a pod.), možno tvrdiť, že daný rozdiel je „dôsledkom symbolického systému, ktorý každé médium používa, a nie niečím, médiu vlastným. Typy obsahov sú závislé od médií, ale nie sú ich určujúcimi atribútmi.“ (1994: 24) Na základe Salomonovho tvrdenia možno konštatovať, že elektronické literárne dielo využíva simultánne viacero symbolických systémov. Profesorka rétoriky a komunikácie Catherine Kaha Waite tvrdí, že elektronická literatúra poskytuje priestor pre kombinované vyjadrenie: „V záplave obrazu, zvuku a pohybu je pozorovateľ ponorený do kinestetického procesu, ktorý prepája pohľad a zvuk.“ (2003: 154-155) Takéto multisemiotické dielo poskytuje čitateľovi audiovizuálny zážitok v niektorých ohľadoch podobný zážitku, ktorý človek dosahuje aj pri iných „multimédiách“, alebo presnejšie „multikanálových“ médiách“ (Ryan 2008: 291) či inak povedané „kombinovaných médiách“ (Wolf 2008: 253) ako je film, video, televízia. Avšak typickou črtou elektronických literárnych diel, ktorá ich vymedzuje v rámci ostatných „kombinovaných médií“, je okrem podstatnej textovej zložky aj „modalita hmatového zmyslu“ (Mangen 2006: 151) pri akte čítania. Mangen definuje „modalitu hmatového zmyslu“ ako prieskumnícke vnímanie prostredia pomocou hmatu a vzhľadom na elektronickú literatúru hovorí o využívaní prstov a rúk. Pri čítaní tu ide popri aktivite mysle aj o zapojenie tela, ktoré presahuje „akty manipulovanej navigácie“, teda hmatovú interakciu čitateľa ako ju poznáme z kontaktu s tlačenu knihami. Tieto akty pri lineárnom čítaní znamenajú pohyb pri obracaní stránok knihy postupne

spredú dozadu a dotyk čitateľa s väzbou (pozri Frost 2003). Požiadavka fyzickej a ergonomickej interakcie čitateľa s digitálnym médiom je rozšírením tradičného prístupu k čítaniu, podľa ktorého je čítanie spoznávaním diela na základe vnímania textu očami a následného uvedomovania si sémantického obsahu výpovede. Tuto samozrejme netreba rozlišovať, či ide o dielo lineárne alebo nelineárne, či ide o tradičné radenie textu bez akýchkoľvek experimentov alebo o pohrávanie sa s funkciou textu ako je tomu pri vizuálnej, zvukovej, kinetickej či konkrétnej poézii. Sledovanie textu (akokoľvek radeného) očami a uvedomovanie si jeho sémantiky (nech už je obsah akokoľvek vystavaný) platí pre všetky typy textov. Avšak ani pri lineárnom texte čitateľ nemusí čítať lineárne. Roland Barthes uvádza pojem *tnesis* na definovanie „preskakovania“ nudných pasáží v literárnom texte, hovorí o „trhline, ktorá vznikla z jednoduchého princípu funkčnosti.“ (1994: 126-127). Ide teda o ignorovanie sekvencie v istých momentoch v prospech toho, aby sa čitateľ čo najrýchlejšie dostal k zaujímavejším častiam. Pri digitálnych literárnych dielach sa tento koncept na urýchlenie čítania pravdepodobne veľmi neuplatňuje – diela spravidla nie sú príliš dlhé a ich obsah je často veľmi saturovaný. Ak by čitateľ v digitálnej literatúre *tnesis* uplatňoval, tak zrejme pri rozsiahlejších hypertextových fikciách.

Pri porovnaní spôsobu čítania v knihe, v elektronickej literatúre alebo v digitálnom texte sa ako zaujímavá javí remediácia prechádzania stránkami knihy v digitálnom médiu. Viaceré odvetvia si uvedomujú späťnosť získavania kultúrneho obsahu s tradíciou manipulácie s knihami, a preto remediujú pohyb prsta na otočenie stránky v digitálnom prostredí. Existujú aj rôzne kombinácie možností pretáčania elektronických stránok – ťahanie okraja stránky myšou, klikanie na ďalšiu stránku, pridanie zvuku. Andy Campbell v umeleckom diele *The Scrapbook* remediuje notesový zošit, obsahujúci výstrižky z novín, fotky a rukou vpísované texty – a tak spôsob prechádzania týmto notesom remediuje vizuálne

zobrazenie listovania vo fyzickom formáte. Otvorená publikačná sieť *Youpublisher.com* sa rozhodla poskytnúť čitateľom ešte bohatší zážitok – čitateľ knihami prechádza pomocou ťahania myšou v hornom okraji, teda akoby listovaním stránok a remediácia zasiahla aj zvukovú zložku. Pri každom „otočení“ stránky sa spustí zvuk remediujúci zvuk, ktorý vydá tlačaná stránka po dopade na druhý list. Softvér *Flipping Book* ponúka možnosti pre publikácie rôznych obsahov, pričom ide o dva spôsoby listovania „stránky časopisu/knihy“ – ťahanie stránky myšou na protiľahlú stranu alebo kliknutie na šípku. Obe možnosti poskytujú čitateľovi ilúziu listovania v tlačenej formáte – ako prostredníctvom zobrazenia pretočeného listu, tak aj pomocou zvukovej stopy. Tu je zvuk oproti *Youpublisher.com* „plnší“ – remediuje nielen dopad listu ale aj zvuk pretáčania. Avšak tento druh remediácie začne byť po úvodnom pobavení väčšinou otravný, pretože zvuk sa nemení (zvuk listov v knihe sa rôzni v závislosti od hrúbky stránky, veľkosti, materiálu) a navyše po chvíli pôsobí iba rušivo. Aj ťahanie stránky myšou, ktoré napodobňuje pohyb prstov na obrátenie stránky, je často iba efektom, ktorý nepôsobí „priateľskejšie“, ale pre skomplikovanie manipulácie skôr naopak. Zatiaľ, čo toto platí pre časopisy alebo knihy čítané najmä pre informačný obsah, ak sa tento prístup vhodne použije pri umeleckých dielach, efekt môže byť pozitívny. V *The Scrapbook* je tento spôsob čítania „zošita“ využitý v zmysle prepojenia obsahu s formou – listovaním stránok akoby sme listovali intímny svetom postavy. Zošit predstavuje umelecké vyjadrenie, na stránkach je pridaná ďalšia polotransparentná vizuálna vrstva a dielo obsahuje aj jemnú hudbu. Dielo je zdigitalizovanou verziou notesa umelkyne Anne Sykes z roku 1966 – čiže spôsob prechodu stránkami ako „listovania“ je tu úplne legitímny a priam žiadúci pre dosiahnutie umeleckej atmosféry a estetického zážitku.

*** čítanie na zmyslovej úrovni**

Elektronická literatúra, ktorej vnímanie vyžaduje pozornosť viacerých zmyslov, postuluje aplikáciu tzv. „multisenzorického čítania“, ktoré si všimla Maribeth Back, výskumníčka zaoberajúca sa zvukom a zvuková dizajnérka. Back hovorí, že spôsob čítania neexistuje v izolácii od stavu spoločnosti, nie je nezávislý od možností spoločnosti alebo rozvoja a technologických možností. Práca Anne Mangen (2006: 152), odvolávajúca sa na výsledky množstva výskumov potvrdzuje, že nové komunikačné technológie majú veľký vplyv na ľudské percepčné, kognitívne a komunikačné spôsoby a návyky. Súčasný trend previazanosti textu s inými formami znakov sa podľa Maribeth Back musí prejavovať aj na metóde čítania:

Spôsoby nášho čítania sa neustále prispôsobujú akýmkoľvek technologickým alebo spoločenským zmenám, ktoré sa udejú. V dnešnej dobe zážitok z čítania presahuje knihu, počítačovú obrazovku a smeruje k svetu okolo nás. Text sprejáva – alebo presnejšie, obsahuje – obraz, zvuk, a fyzická forma, pričom niektoré alebo všetky môžu byť dynamické alebo interaktívne. V takom svete umožňuje multisenzorické čítanie širšie pokryť možnosti ľudskej mysle tým, že poskytujú význam na mnohých úrovniach a pomocou niekoľkých zmyslových dráh naraz. Vhodne napísané multisenzorické texty nebojujú s písaným textom ani ho nenahrádzajú, ale obohacujú čítanie tým, že písaný text dopĺňajú o efektívnu sémantickú podporu pomocou mnohých modalít. Inovácie v spôsobe súčasného čítania zahŕňajú používanie prostriedkov, ktoré pri čítaní umožňujú nové reakcie a interakcie a zároveň využívajú rôzne senzorické modalitty. (2003: 158)

O charakteristikách zážitku pri čítaní digitálnych diel sa písalo v mnohých teoretických prácach (Moulthrop 1991; Moulthrop a Kaplan 1994; Snyder 1996; Gaggi 1997; Walker 1999; Rau 2001; Douglas 2000; Douglas a Hargadon 2004; Ryan 2001; Gardner 2003; Gunder

2004; Miall 2004; Landow 2006; White 2007; Gáfrík 2008) a boli predmetom výskumu viacerých empirických štúdií (Miall a Dobson 2001; Tan a Dev 2001; Pope 2006; Hughes 2008). Tieto práce sú zamerané predovšetkým na tie aspekty čítania hypertextových a kybertextových diel (interaktívna participácia, nekoherentná multilineárna štruktúra, fragmentarita a pod.), ktoré vyplývajú z ich špecifického postavenia v rámci ostatnej literatúry a taktiež sa sústreďujú na efekty týchto aspektov na čitateľa. Pozornosť sa väčšinou špecificky nevenuje ich metamediálnemu charakteru, a ak áno, tak iba okrajovo. Pri potrebe bližšieho nazerania na polysemiotické digitálne diela, implementujúce komplex jednotlivých semiotických zložiek, sa premisa o multisenzorickom čítaní javí ako vhodný kľúč. Back nevníma čítanie iba ako proces prináležiaci textualite, ale používa ho v širšom význame – „čítanie ako interpretácia komplexných znakových súborov vložených v zmysluplných štruktúrach, v priebehu kombinácie zmyslových modalít.“ (2003: 160) O čítaní v širšom význame hovorí napríklad aj Nick Montfort vo svojej práci *Interfacing with Computer Narratives* (1995). Montfort píše, že čitateľ musí „interne čítať“ pri prepájaní naratívnych obrazov. Táto aktivita sa podľa neho podobá na neverbálne „čítanie“ pri pozeraní sa na obrázkovú knihu alebo naratívnu sériu fotografií.

Podľa Back je čítanie v prostredí digitálnych médií hlavnou recepčnou aktivitou. Nejde tu o privilegovanie textu nad inými médiami, ale o zrovnoprávenie semiotických systémov. Vzťah medzi semiotickými systémami v polysemiotickom diele bol predmetom teoretického uvažovania francúzskeho mysliteľa Rolanda Barthesa v eseji *Rhetoric of the Image* (1977) o vzťahu medzi textom a obrazom. Barthes hovorí o dvoch druhoch vzťahov – o tzv. „ukotvení“ – ktoré sa prejavuje ako privilegovanie textu nad obrazom a o tzv. „relé“ – ktorým označuje vzájomné podporovanie sa a sémantické dopĺňovanie sa textu a obrazu v diele. Barthesova esej predstavuje rané uvažovanie o vzťahu

semiotických systémov v intermediálnom diele. Pre náš kontext však nie je veľmi relevantná, pretože ju nemožno dôsledne aplikovať na digitálne diela. Barthes sa zaoberá predovšetkým vzťahom obrazu a textu v tlačenej médiu a nie v digitálnom, čiže iba „kultúrnu vrstvou“ a nie „počítačovou vrstvou“, ktorá prináleží digitálnym dielam pre ich programovateľnú podstatu (pozri Manovich 2001: 46). Popri dôraze na procesy, ktoré v počítači prebiehajú, možno nájsť aj ďalšie rozdiely medzi intermedialitou v tlačenej a digitálnej médiu. Ak uvažujeme o knižke ako o médiu, v ktorom môže fungovať intermedialita je jasné, že intermedialita bude môcť fungovať iba medzi textom a obrázkom/fotografiou (čo platí aj pri autorských knihách). V digitálnej médiu je táto škála rôznorodejšia – text, obraz, video, zvuk, digitálna hra. Zatiaľ čo vzťah medzi textom a obrazom nie je nič nekonvenčné, text so zvukom ani s videom v tlačenej literatúre nemožno dosiahnuť. Táto relácia je možná až pri performancii, a teda nejde o tlač alebo sa vyskytuje pri nových formách – ako vook (video-book), kde sa jedná o predstavenie príbehu pomocou textu v spojení s videom. Medzi experimentátorov s prezentáciou obsahov patrí aj John Cage, ktorý je známy svojou konceptuálnou tvorbou. Jeho dielo *Song Books* pozostáva z úryvkov textov viacerých autorov, medzi inými – Henry David Thoreau, Marcel Duchamp, Marshall McLuhan a jedného vlastného, ktoré sú vložené do notového zápisu a čitateľ má inštrukcie ako ho performovať. Čiže hoci tu používa zápisy dvoch médií – ich intenciou je, aby bol tento zápis zaspievaný.

Iným rozdielom medzi intermedialitou v tlačenej a v digitálnej literárnej médiu je, že obrázky v knižke väčšinou nemali funkciu zorientovať čitateľa vzhľadom na to, kde sa v príbehu nachádza ani neboli nástrojom navigácie – ako tomu bolo v prvých hyperfiktívnych dielach, ktoré pracovali aj s obrázkami. Obrázky v beletristických knižkách (ak si odmyslíme ornamenty alebo jednoduché dizajnérske prvky vo funkcii estetického doplnku) slúžia väčšinou na estetickú dokumentáciu

príbehu rozpovedaného textom. V hyperfiktívnej *Uncle Roger* Judy Malloy z roku 1986, označovanej za prvú naratívnu hyperfiktívnu, majú obrázkové ikonky funkciu liniek, teda sú jednou z foriem posunu príbehu a zároveň cez svoju ikonickosť (kravata, západ slnka, koktejl, pohár, šálka) napovedajú, v ktorej príbehovej línii sa čitateľ nachádza. V hyperfiktívnej Shelly Jackson *my body – a Wunderkammer* (1997) je obrázok tela zloženého z klikateľných častí úvodným linkom a zároveň reprezentáciou celku jednotlivých príbehov, ktoré formujú identitu rozprávačky.

* s dynamikou

Aby sa digitálne dielo stalo – ako Back píše – dynamickým, aby sa „dialo“, musí čitateľ vykonať interakčné aktivity určené autorom v procese tvorby diela, ktoré odhaľujú dynamiku jeho znakov. Táto dynamika môže byť buď naznačená (linky) alebo môže ísť o odhalenie (niekedy aj na prekvapenie čitateľa) nejakého znaku prostredníctvom pohybu kurzora, o tzv. *latentnú dynamiku* (Mangen 2006: 193) Mangen hovorí o dvoch aspektoch, ktoré dynamické digitálne diela vyčleňujú zo skupiny pohyblivých médií – možnosť využitia *latentnej dynamiky* a možnosť čitateľovej interferencie s dielom. Oscilovanie medzi viditeľnou a *latentnou dynamikou* prostredníctvom zásahov čitateľa odlišuje interaktívne digitálne diela od iných médií, narábajúcich s pohyblivými znakmi (film, video), pretože ich dynamika je pozorovateľná. Ako sa dynamika zviditeľnila (zámerne alebo omylom), tak sa môže aj vrátiť do svojho pôvodného stavu. Hayles (2006: 181-209) na základe vzájomnej prepojenosti dráh medzi počítačom a užívateľom prirovnáva digitálne dielo k tancu medzi umelou a ľudskou inteligenciou, medzi strojovými a prirodzenými jazykmi. Podľa Hayles (2003: 263-290) tento „tanec“ nemá svoju stálu existenciu – ani v počítači ani v sieti nenadobúda takú formu ako na obrazovke. Ryan sa vyjadruje podobne keď hovorí, že digitálne

médiá „nepremietajú statický text; ony nás situujú dovnútra systému, ktorý stále produkuje dynamický objekt.“ (2004: 329-330) Multimediálny umelec a teoretik Talan Memmott (2006: 293-306) čitateľskú interakciu metaforicky paralelizuje s hraním na hudobný nástroj, čo ho vedie k myšlienke, že užívateľ akoby hral na digitálne dielo.

Digitálne dielo by sa teda dalo považovať za intermedialný nástroj, ktorého význam sa realizuje v čitateľovej hre naň. Ovládanie nástroja – digitálneho diela – znamená pre čitateľa zoznámenie sa so stratégiami danej aplikácie a na základe nich vytvorenie vlastnej stratégie čítania, heuristickej metódy, pomocou ktorej dokáže objaviť významovú rovinu diela. Pri týchto dielach je často ťažké nájsť organizačný princíp, podľa ktorého by sa dali zoradiť jednotlivé naratívne fragmenty. Navyše, jeho multimedialita spôsobuje, že čitateľ sa musí zorientovať aj v organizačnom princípe a reláciách semiotických preskupovaní. Ak by sme tento aspekt vnímali na základe terminológie výskumníčky umenia digitálnych médií Melanie Swalwell, možno uvažovať o „multimedialnej senzibilite“. (2002: 51) Význam diela sprostredkúva „rezonancia a harmónia medzi znakmi a znakovými systémami“ (Memmott 2006: 304) existujúcimi *mise-en-écran* (na obrazovke), k ich zmyslovým stimulom sa čitateľ (najčastejšie) dostáva prostredníctvom svojej interakcie s dielom. Čitateľova interakcia s touto multimedialnou *udalostou* ju rôznym spôsobom modifikuje a tiež ovplyvňuje jej vývin, môže meniť priebeh performancie. Pri percepcii digitálneho intermedialného diela sa čitateľ musí vysporiadať s rozličnými stimulmi, pričom existuje viacero teoretických prístupov k vnímaniu takéhoto diela. Napríklad teoretik umenia Roger Copeland píše o dielach Cagea/Cunninghama – o multimedialných performanciách, v ktorých existujú jednotlivé, na pohľad (počutie) navzájom nesúvislé elementy prezentované simultánne. Podľa amerického tanečníka a choreografa Mercea Cunninghama sa divák sám rozhodne, ako

bude performanciu vnímať, pričom, podľa Copelanda, môže svoj modus prístupu k dielu meniť aj počas jeho diania. (pozri Swalwell 2002: 50-51) V prípade, že sa každý element diela dožaduje pozornosti v rovnakej miere, Copeland tvrdí, že človek sa buď rozhodne jeden element postaviť do pozadia, aby sa mohol zamerať na iný, alebo sa simultánne zameriava na viacero fenoménov, čo experimentálny hudobník John Cage označuje ako tzv. „polypozornosť“. (pozri Preston-Dunlop 1995: 555) Tieto teoretické prístupy nie sú obmedzené iba na analógovú formu (hoci vznikli ako prístup k nedigitálnym dielam); ako tvrdí Swalwell (2002: 51-52) tento koncept je tým, že ho využívajú umelci v digitálnej sfére (aj samotný Cunningham), relevantný aj pre digitálne multimédiá. Semiotické systémy v digitálnych dielach majú často zdanlivo ďaleko od vzbudzovania predstavy harmonického prepájania, či dokonalého dopĺňovania, nehovoriac o prítomnosti identického významu a jeho evokácie u čitateľa. Čitateľova cesta hľadania významu prechádza úsekmi „križovatiek a medzier“ (Swalwell 2002: 51-52) medzi znakmi, pričom relácie medzi jednotlivými medialitami ostávajú často flexibilné. Tieto flexibilné vzťahy medzi medialitami majú za následok čitateľovu voľnosť interpretácie, ktorá môže/nemusí byť zámerom pri tvorbe diela.

Uvoľnenosť vzťahov medzi znakovými systémami vytvára príležitosť pre hru. Hru prislúchajúcu jednak čitateľovi (vytvorenie podmienok pre jeho hravý, kreatívny prístup nielen pri interakcii s dielom na fyzickej úrovni – klikanie, posúvanie myšou, ale aj na kognitívnej úrovni – analýza, interpretácia) a jednak autorovi. Autor má k dispozícii možnosť hravého prepájania variability znakov (a teda aj motívov). Možnosti voľného radenia, prepájania znakov, využívanie príležitostí na zobrazenie asociácií pomocou multimedialnej reprezentácie nútia, ako píše multimedialný umelec Paul Hertz „experimentovať a vytvárať nové kontexty a ikonografie.“ (1999: 404) Uvedené princípy výstavby umeleckého diela sa spoločne stávajú nástrojmi, podľa

Hertzovej terminológii, akéhosi „metajazyka krosmodálnej kompozície.“ (1999: 404) Digitálne dielo by sme mohli prirovnať k invenčnému, progresívnemu a dynamickému ihrisku, na ktorom platia princípy, ktoré vyslovila bádatelka Janette Hughes: multimodalita, kolektivita, zdieľanie, nejednoznačnosť významu a hravosť. (2008: 148-164)

Závitok

Počítač ako *metamédium* má schopnosť spájať v sebe vlastnosti iných médií a prepísať ich do svojho formátu. Z toho vyplýva, že pri uvažovaní o mediálnej špecifickosti digitálnych diel je potrebné vnímať oba aspekty, ktoré pri procese tvorby splyývajú do jedného – a to semiotické systémy prítomné v diele, ako aj charakteristiky príznačné iba pre digitálny formát. Ich vzájomná súhra spôsobuje, že čitateľ sa dostáva do styku s fikciou, pri ktorej musí zapojiť *multisenzorické čítanie* – vnímať fikciu z intermediálnej perspektívy a zároveň s ňou interagovať prostredníctvom hmatu. Každá

z prítomných medialít totiž znázorňuje istú časť fikcie, ktorá funguje v relácii s ostatnými znakmi. Vzájomné vzťahy medzi jednotlivými znakovými systémami sú prostriedkom výstavby fikcie, a preto je potrebné ich brať pri analýze-interpretácii diela do úvahy. Podľa výskumníčky nových médií Cheryl E. Ball si interpretácia digitálnej fikcie žiada zvažovanie všetkých prvkov prezentovaného diela. Autorka tvrdí, že „význam vychádza z mentálnej juxtaopozície všetkých prvkov na scéne...a tiež z vytvárania prepojení medzi danou scénou a tými, ktoré ju obklopujú“. (2006: 409) K tomu, aby čitateľ dokázal vytvoriť prepojenia medzi jednotlivými scénami jednak na základnej, sekvenčnej úrovni, ako aj na úrovni sémantickej, potrebuje sa vyrovnáť s grafickým povrchom fikcie. Toto prvotné oboznámenie sa alebo odhalenie možností diela v zmysle „digitálnych nástrojov, pri ktorých sa čitateľ učí ako sa s nimi hrať,“ (Engberg 2008: online) možno podľa Marie Engberg, ako aj mnohých iných teoretikov považovať za jednu z principiálnych charakteristík recepcie digitálnych diel.

Bibliografia:

- BACK, M. (2003), 'The Reading Senses', *Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovation in Digital Domains*, Ed. Gunnar Liestol, Andrew Morrison, Terje Rasmussen, Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 157-182.
- BALL, Ch. E. (2006), 'Designerly Readerly: Re-assessing Multimodal and New Media Rubrics for Use in Writing Studies', *Convergence*, vol. 12, no. 4, pp. 393-412.
- BARTHES, R. (1994), 'Potešenie z textu', *Rozkoš z textu*, Prel. Anna Blahová a Marián Minárik, Bratislava: Slovenský spisovateľ, 185 s.
- BARTHES, R. (1977), 'Rhetoric of the Image', *Image Music Text*, London: Fontana Press.
- CAMPBELL, A. (2005), 'The Scrapbook of Anne Sykes', *Dreaming Methods*, [online], [cit. 2011-11-11], Dostupné na internete: <<http://dreamingmethods.com/scrapbook/>>.
- DOUGLAS, J. Y. (2000), *The End of Books – Or Books without End?: reading interactive narratives*, Ann Arbor: University of Michigan Press, 205 p.
- DOUGLAS, J. Y. – HARGADON, A. (2004), 'The Pleasure of Immersion and Engagement Schemas, Scripts, and the Fifth Business', *Digital Creativity*, vol. 12, no. 3, [online], [cit. 2010-11-30], pp. 153-166, Dostupné na internete: <<http://www.mendeley.com/research/pleasures-immersion-interaction-schemas-scripts-fifth-business/>>.
- ENGBERG, M. (2008), 'Aesthetics of Noise in Digital Literary Arts', *Electronic Literature in Europe* [online], September 2008, [cit. 2008-09-14], Dostupné na internete: <http://elitineurope.net/sites/default/files/engberg_fullpaper.pdf>.
- FROST, G. (2003), 'Haptics and Habitats of Reading', *Future of the Book* [online], 2003-08-09, [cit. 2009-03-21], Dostupné na internete: <<http://www.futureofthebook.com/storiestoc/haptic>>.
- GÁFRIK, R. (2008), 'Lev Manovich: The Language of New Media', *Slovak Review of World Literature Research*, roč. 17, č. 2, s. 125-127.
- GAGGI, S. (1997), *From Text to Hypertext: Decentering the Subject in Fiction, Film, the Visual Arts, and Electronic Media*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 169 p.
- GARDNER, C. (2003), 'Meta-Interpretation and Hypertext Fiction: A Critical Response', *Computers and the Humanities*, vol. 37, no. 1, pp. 33-56.
- GUNDER, A. (2004), *Hyperworks on digital literature and computer games*, Uppsala: Avdelningen för litteratursociologi vid Litteraturvetenskapliga institutionen i Uppsala, 424 p.
- HAYLES, N. K. (2006), 'The Time of Digital Poetry: From Object to Event', *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, Ed. Adalaide Morris, Thomas Swiss, Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 181-209.
- HAYLES, N. K. (2003), 'Translating Media: Why We Should Rethink Textuality', *The Yale Journal of Criticism*, vol. 16, no. 2, pp. 263-290.
- HERMAN, D. (2004), 'Toward a Transmedial Narratology', *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Ed. Marie-Laure Ryan, Lincoln; London: Nebraska Press, 422 p.
- HERTZ, P. (1999), 'Synesthetic Art: An Imaginary Number', *Leonardo*, vol. 32, no. 5, Seventh New York Digital Salon, pp. 399-404.
- HUGHES, J. (2008), 'The 'screen-size' art: Using digital media to perform poetry', *English in Education*, vol. 42, no. 2, pp. 148-164.
- JACKSON, S. (1997), *my body – a Wunderkammer &*. [online], [cit. 2011-10-20], Dostupné na internete: <<http://www.altx.com/thebody/>>.
- KAY, A. – GOLDBERG, A. (2006), 'Personal Dynamic Media', *New Media Reader*, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 393-404.
- LANDOW, G. (2006), *Hypertext 3.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 456 p.

- MALLOY, J. (1986), *Uncle Roger* [online], [cit. 2011-11-01], Dostupné na internete: <<http://www.well.com/user/jmalloy/uncleRoger/partytop.html>>.
- MANGEN, A. (2006), *New narrative pleasures? A cognitive-phenomenological study of the experience of reading digital narrative fictions* [online], [cit. 2011-10-30]. Dostupné na internete: <<http://ntnu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:123332>>.
- MANOVICH, L. (2003), 'New Media from Borges to HTML', *The New Media Reader*, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 12-25.
- MANOVICH, L. (2001), *The Language of New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press, 394 p.
- McLUHAN, H. M. (2000), *Člověk, média a elektronická kultura: výběr z díla*, Prel. Irena Přibyllová a Martin Krejza, Brno: Jota, 415 s.
- McLUHAN, H. M. (1991), *Jak rozumět médiím: Extenze člověka*, Prel. Miloš Calda, Praha: Odeon, 348 s.
- MEMMOTT, T. (2006), 'Beyond Taxonomy: Digital Poetics and the Problem of Reading', *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, Ed. Adalaide Morris, Thomas Swiss, Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 293-306.
- MIALL, D. S. (2004), *Reading Hypertext: theoretical Ambitions and Empirical Studies* [online], 2004-03-24 [cit. 2009-09-01], Dostupné na internete: <<http://computerphilologie.uni-muenchen.de/jg03/miall.html>>
- MIALL, D. S. – DOBSON, T. (2001), 'Reading hypertext and the experience of literature', *Journal of Digital Information* [online], vol. 2, no. 1, [cit. 2011-09-10], Dostupné na internete: <<http://journals.tdl.org/jodi/article/viewArticle/35>>.
- MONTFORT, N. (1995), *Interfacing with Computer Narratives: Literary Possibilities for Interactive Fiction* [online], 1995-05-10, [cit. 2008-12-19], Dostupné na internete: <<http://nickm.com/writing/bathesis/srth3.html>>.
- MOULTHROP, S. (1991), 'Beyond the Electronic Book: A Critique of Hypertext Rhetoric', *Proceedings of the third annual ACM conference on Hypertext*, New York: ACM, pp. 291-298.
- MOULTHROP, S. – KAPLAN, N. (1994), 'Where No Mind Has Gone Before: Ontological Design for Virtual Spaces', *Proceedings of the 1994 ACM European conference on Hypermedia technology*, New York: ACM, pp. 206-216.
- NELSON, T. H. (1974), 'No More Teachers' Dirty Looks', *Computer Decisions*, September 1970, pp. 16-23, Reprinted in *Computer Lib/Dream Machines*, South Bend: Distributors.
- PERLOFF, M. (2006), 'Screening the Page/Paging the Screen: Digital Poetics and the Differential Texts', *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, Ed. Adalaide Morris, Thomas Swiss, Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 143-162.
- POPE, J. (2006), 'A Future for Hypertext Fiction', *Convergence*, vol. 12, no. 4, pp. 447-465.
- PRESTON-DUNLOP, V. (1995), *Dance Words*, London; New York: Routledge, 707 p.
- RANKOV, P. (2006), *Informačná spoločnosť – perspektívy, problémy, paradoxy*, Levice: C.A., 173 s.
- RAU, A. (2001), 'How To Appreciate Hyperfiction', *Journal of Digital Information* [online], vol.1, no.7, Dostupné na internete: <<http://journals.tdl.org/jodi/article/viewArticle/28>>.
- RYAN, M.-L. (2004), 'Digital Media', *Narrative Across Media*, Ed. Marie-Laure Ryan, Lincoln, London: Nebraska Press, pp. 329-330.
- RYAN, M.-L. (2008), 'Media and Narrative', *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Ed. David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan. London; New York: Routledge, pp. 288-292.
- RYAN, M.-L. (2001), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 399 p.

- SALOMON, G. (1994), *Interaction of Media, Cognition, and Learning: An Exploration of How Symbolic Forms Cultivate Mental Skills and Affect Knowledge Acquisition*, Hillsdale, NJ: L. Erlbaum Associates, 282 p.
- SNYDER, I. (1996), *Hypertext: the electronic labyrinth*, New York: New York University Press, 137 p.
- SUWARA, B. (2008), 'Salve hypertext, vale hypertext', *Slovak Review of World Literature Research*, roč. 17, č. 2, s. 30-52.
- SWALWELL, M. (2002), 'New/Inter/Media', *Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies*, (special Intermedia issue. Ed. Jürgen Heinrichs and Yvonne Spielmann), vol. 8, no. 4, pp. 46-56.
- SZCZEPANIK, P. (2002), 'Intermedialita', *Cinepur* [online]. č. 22, [cit. 2009-03-01]. Dostupné na internete: <<http://www.cinepur.cz/article.php?article=5>>.
- TAN, E. – DEV, S. (2001), 'Bypassing the Author. Two Examples of Reading Interactive Stories', *The Psychology and Sociology of Literature*, Ed. Dick Schram-Gerard Steen, Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins, pp. 289-313.
- TAYLOR, P. A. – HARRIS, Jan LI. (2005), *Digital Matters: The theory and culture of the matrix*, London; New York: Routledge, 210 p.
- WAITE, C. K. (2003), *Mediation and the Communication Matrix: Digital Formations*, New York: P. Lang, 179 p.
- WALKER, J. (1999), 'Piecing Together and Tearing Apart: Finding the Story in Afternoon', *Hypertext* (1999), [online], New York: ACM 1999, [cit. 2009-09-10], Dostupné na internete: <<http://cmc.uib.no/jill/txt/afternoon.html>>.
- WHITE, A. (2007), 'Understanding hypertext cognition: Developing mental models to aid users' comprehension', *First Monday* [online], [cit. 2009-11-11], Dostupné na internete: <<http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1425/1343>>.
- WOLF, W. (2008), 'Intermediality', *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Ed. David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan, London; New York: Routledge, pp. 252-256.

Zuzana Husárová

Elektronická lite(h)ratúra s Alicou

Úvod

Okrem špecifickej charakteristiky elektronickej literatúry ako je dôraz na literárne umelecké vyjadrenie s netriviálnym využitím možností digitálnych technológií, autori pri svojej tvorbe kombinujú viaceré ďalšie aspekty, kľúčové pre elektronicnú literatúru: fragmentárnosť, multilinearitu, interaktivitu, dôraz na proces, dynamickosť, intermedialitu a princíp hry a hravosti. Tieto koncepty sú indikátorom jej charakteristického postavenia nielen v rámci literatúry, ale definujú jej status aj vzhľadom na digitálnu kreativitu. Predpokladáme, že fenomény príznačné pre spoločnosť v určitom časovom období sa prepisujú aj do tvorby a recepcie umenia. Preto, ak je dnešným trendom interakcia, dynamickosť, participácia a hravosť v rôznych podobách, je pravdepodobné, že tieto trendy určujú aj spôsob tvorby a čítania umeleckej literatúry. Ak je tendenciou v súčasnej spoločnosti vytváranie podmienok pre čo najjednoduchší prístup k umeniu, informáciám, technológiám a pod., myslíme si, že táto tendencia vplýva aj na pokus autorov o sprístupnenie svojej tvorby, k čomu v dnešnej globálnej spoločnosti prispieva možnosť publikovania na internete. Lahkosť prístupu a fenomén hry ako kreatívnej a aktívnej spolupráce na dianí v spoločnosti a rozvíjania mnohých (umeleckých) projektov sú *par excellence* ideálom dneška. Vplyv týchto fenoménov sa zrejme prejavuje ako „ludifikácia kultúry,“ (Raessens, 2006) teda upriamenie sa na hravý prístup. Ďalšími fenoménmi súčasnosti,

ktoré vplývajú aj na tvorbu diel a ich výber čitateľmi sú estetická príťažlivosť, využitie diverzity medialít na zaujatie čitateľa a pokus o predstavenie čo najintenzívnejšieho zážitku v čo najkratšom čase. Autori elektronickej literatúry sa teda – v pokuse sledovať sociálne tendencie – usilujú čitateľom, ktorí majú stále menej voľného času, priniesť saturovaný zážitok s možnosťou aktívnej interakcie s dielom, „pohrania sa.“ Spôsob interakcie častokrát presahuje obrazovku počítača a núti čitateľa k pohybu, k dotyku s textom vo fyzickom priestore (ako je to napríklad pri čítaní 3D textových diel v reálnom priestore, kde sa čitateľ po texte pohybuje pomocou hmatu, na tvorbu autori využívajú buď špeciálne inštalácie alebo v súčasnosti rozšírené, pôvodne pre digitálne hry určené senzory pohybu – ako napríklad Xbox Kinect). Termínom elektronická literatúra možno označiť širokú škálu diel, medzi ktorými sú veľké rozdiely. Zatiaľ čo niektoré sú orientované skôr na čitateľove vnímanie poetiky a estetiky a vyžadujú predovšetkým *interpretačnú funkciu* (Aarsethov pojem), iné majú bližšie k hrám v zmysle zahrnutia princípov, typických pre tradičné či digitálne hry, známe v hráčkych komunitách. Zaradenie diel druhej skupiny závisí najmä od umeleckého kontextu, v ktorom vznikli, od autorovho žánrového určenia diela (autorský zámer) alebo od tendencií teoretika, ktorý sa danému dielu venuje. Preto sú tieto diela vnímané buď ako elektronická literatúra, teda v zmysle dôrazu na príbehy, alebo ako hry, ako nové médiá, ako niečo medzi hrou a rozprávaním, ako hádanky, skladačky, pričom existuje

aj mnoho iných príkladov. Desiatim možným spôsobom nahliadania na interaktívne fikcie a ich problematizáciám sa venuje Nick Montfort v štúdii *Interactive Fictions as "Story," "Game," "Storygame," "Novel," "World," "Literature," "Puzzle," "Problem," "Riddle," and "Machine"* z roku 2003. Mnohí autori si uvedomujú, že na to, aby toto dielo dobre „fungovalo“, aby čitateľa/hráča/participienta zaujalo, musia byť viaceré z týchto konceptov v diele prítomné a navzájom spolupracovať. A to nielen z hľadiska výstavby diela (kde je to samozrejmé), ale aj z hľadiska teoretického uchopenia. Aby sme sa vyhli kontraproduktívnym diskusiám o tom, ktoré dielo zaradiť do istej kategórie, prijíame koncept Noaha Wadrip-Fruina (2007: 211-253) „hrateľné médiá“ (playable media) na označenie príkladu elektronickej literatúry, ktorému sa budeme venovať. Wadrip-Fruin vo svojej štúdii pojem „hrateľný“ priamo nedefinuje, ale tvrdí, že narozdiel od kategórie ide skôr o „črtu, ktorá sa prejavuje rôznymi spôsobmi“ (2007: 211). Podľa neho koncept „hrateľné médiá“ ponúka vhodný spôsob ako cez nazeranie na hravosť a na to, čo hru umožňuje, možno vnímať nielen hry samotné, ale aj iné médiá, ktoré sa obvykle medzi hry neradia. Analytické časti štúdie budú venované priblíženiu diela elektronickej literatúry, ktoré nabáda čitateľa k hre a vyžaduje si hravosť predovšetkým na rozpovedanie príbehu: *Inanimate Alice*.

Hra a hravosť ako kultúrne fenomény

Hra umožňuje preskúmať tú hmľistú hranicu medzi fantáziou a realitou, medzi skutočnosťou a predstavou, medzi mnou a druhým. Hra nás oprávnňuje skúmať, a to nielen samých seba, ale aj svoju spoločnosť. V hre kultúru nielen skúmame, ale aj tvoríme. (Silverstone 1999: 64)

Britský teoretik medií Roger Silverstone v tomto citáte predstavuje fenomén hry, fenomén, ktorý je pre jeho širokospektrálny kontext ťažké jednoznačne definovať.

A možno je rozmer tohto rozľahlého kontextu, ktorý koncept hry otvoril, aj dôvodom jeho trvácneho úspechu, či dokonca tendencie k vzrastajúcej popularite. Podľa amerického teoretika hier Briana Suttona-Smitha je práve „adaptívna variabilita“ centrálnym atribútom funkcie hry:

Pri hľadaní toho, čo spája formy hry medzi deťmi a dospelými, zvieratami a ľuďmi, sny, zasnena, hry, športy a festivaly, nie je ťažké dospieť k záveru, že to, čo majú aj vzhľadom na odlišné kultúry spoločné, je ich úžasná diverzita a variabilita. Je teda možné, že práve táto variabilita je zásadnou pre funkciu hry, vzťahujúcu sa na všetky druhy. (1997: 221)

Hra si ako transdisciplinárny sociálny fenomén získala, a stále získava pozornosť veľkého diapazónu diskurzov, okrem iných filozofického (Platón, Immanuel Kant, Ludwig Wittgenstein, Eugen Fink), psychologického (Jean Piaget, William James, Lev Vygotskij), sociologického a antropologického (Johan Huizinga, Roger Caillois), umeno- a literárnovedného (Friedrich Schiller, Hans-Georg Gadamer, Jacques Derrida, Kendall Walton, Warren Motte, Marie-Laure Ryan), mediálneho (Marshall McLuhan, Henry Jenkins), diskurzu video – a počítačových hier (Espen Aarseth, Jesper Juul, Gonzalo Frasca, Katie Salen-Eric Zimmerman, Mirosław Filiciak) a i. Jej kultúrotvorná funkcia vstúpila do intelektuálneho povedomia najmä vďaka práci holandského historika a sociológa Johanna Huizingu *Homo Ludens* z roku 1938. Huizinga v nej podáva definíciu hry, ktorá slúžila ako základ pre mnohých teoretikov, ktorí sa problematike hier venovali:

Hra je dobrovoľná činnosť či zamestnanie, ktoré vykonáva v rámci istých presne stanovených časových a priestorových hraníc, podľa dobrovoľne prijatých, no bezpodmienečne záväzných pravidiel, je sama osebe cieľom a sprevádza ju pocit napätia, radosti i vedomie ‚odlišnosti‘ od ‚obyčajného života‘. (1990: 240)

Huizinga študuje pojem hry z etymologického hľadiska, skúma ju ako kultúrny a spoločenský jav z perspektívy filozofickej, legislatívnej, vojno-strategickej, heuritickej, poetickej a umeleckej. Pri svojom výskume sa opiera o etnologické, antropologické, kulturologické a umenovedné výskumy starších aj najmladších kultúr. Holandský bádateľ sa inšpiroval antropológiou a štrukturalizmom, ktorých vedecké diskurzy boli v čase vzniku knihy populárne. Huizinga prichádza k záveru, že hra je aktivita, ktorá sa objavuje vo všetkých kultúrach a aj u niektorých zvierat. Hranie sa spája s nasledovnými charakteristikami: podstatou hry je radosť, hra sa vymedzuje z reality „obyčajného života“, nevyplývajú z nej materiálne zisky, existuje v istých určených a pre ňu vlastných časopriestorových medziach a navádza k tvorbe sociálnych zoskupení. Hoci by bolo možné alternovať niektoré charakteristiky (hra ako hazard sa spája s materiálным ziskom, hra s jedným hráčom nemusí prispievať k tvorbe interpersonálnych vzťahov), Huizingov postulát slúži ako stavebný kameň, od ktorého sa odvíjajú ďalšie deriváty, príznačné pre konkrétnu dobu a rozvoj spoločnosti. Na začiatku svojej monografie sa zameriava na etymológiu rôznajazyčných termínov na označenie hry. Z množstva termínov, ktoré Huizinga predstavil, sa najväčšej pozornosti v neskoršom výskume hier dostalo pojmom *paidia* a *ludus*. *Paidia* je grécky termín, ktorý síce „označuje to, čo patrí dieťaťu“, ale pri používaní sa „vôbec neohraničuje na oblasť detskej hry...[Z]dá sa, že s celou skupinou slov [odvodninami *paizen*, *paigma*, *paignon*] súvisí významový odtienok radosti, veselosti a bezstarostnosti.“ (1990: 241)

Latinský termín *ludus* sa neprisudzuje iba detskej hre, ale platí pre označenie hry v širšom význame: „*Ludus*, *ludere* zahrnuje detskú hru, súťaženie, liturgiu a vo všeobecnosti aj scénické predvádzanie a hry založené na šťastí.“ (1990: 245) Pojmom *ludus* sa podľa Huizingu v starovekom Ríme označovali aj verejné hry a škola. Huizinga sa však pojмами *paidia* a *ludus* zvlášť nezaobera, sú pre neho skôr jednými z viacerých pred-

stavených termínov. Jeho monografia nie je orientovaná na hierarchizáciu ani na typologizáciu pojmov, ich traktovanie slúži ako prostriedok dokumentácie množstva sfér, ktoré sa s hrou viažu. Výrazy *paidia* a *ludus* získali väčšiu pozornosť až prostredníctvom práce francúzskeho sociológa Rogera Cailloisa *Hry a lidé*, napísanej dve desaťročia po vydaní *Homo ludens*. *Hry a lidé* vznikla z inšpirácie a tiež ako dialóg s *Homo ludens* – hoci sa obaja bádatelia v zásade na otázke podstaty hry zhodujú, Caillois sa posúva od Huizingovej definície hry späť temer so všetkými ľudskými aktivitami, od hry, ktorá tvorí kultúru, skôr k hre ako k nástroju, pomocou ktorého možno porozumieť chodu spoločnosti.

Podľa Cailloisa hru definuje jej protiklad k „vážnosti skutočného života,“ (1998: 11) protiklad k práci, neplodnosť a neužitočnosť. Hra je v diele *Hry a lidé* predstavená pomocou týchto atribútov: slobodná, vyčlenená z každodenného života, neistá, neproduktívna, podriadená pravidlám, fiktívna. Caillois ďalej prechádza k jej typologizácii na základe špecifík, ktoré reprezentujú jednotlivé herné typy. *Paidia* a *ludus* sú v jeho práci predstavené ako aspekty hry – *paidia* ako živelnosť, *ludus* ako pravidlo. Caillois vníma aspekt *paidia* ako „prvotní moc improvizace a nenucené radosti,“ (1998: 48) označuje ním voľnú zábavu, ktorá je vyvolaná ako dôsledok veselosti, vitality, neobmedzenej fantázie, „zahrnuje spontánní projevy herního instinktu,“ (1998: 49) je chaotickým, energickým, anarchickým spôsobom hrania sa, bezstarostnou aktivitou. „*Paidia* je stav každého šťastného vzkyplnění, které je vyjádřeno spontánním a nevázaným neklidem, prvoplánovou a nenucenou rekreací, přičemž povaha improvizace a absence řádu jsou tu podstatným, ne-li jediným důvodem existence jevu.“ (1998: 49)

Pre aspekt *paidia* je príznačných len niekoľko, najčastejšie priamo hráčmi určených pravidiel, ktoré sa môžu v priebehu hry meniť. Caillois vymedzuje aspekt *paidia* voči aspektu *ludus*, ktorý vníma ako racionálny, disciplinovaný, na pravidlách postavený spôsob hry.

Aspekt *ludus* vyžaduje kombinačné schopnosti a myslenie, sebaovládanie, v hráčoch udržuje napätie a nádej na víťazstvo pri boji so súpermi a s prekonávaním prekážok, vyvoláva atmosféru súťaživosti, vôľu a odhodlanie riešiť úlohy a vyhrávať. Tieto dve herné kategórie Caillois nepovažuje za opozitá, ale hovorí o aspektoch *ludus* ako o kultivovanejšej alternatíve *paidia*, považuje ho za neskoršiu, vyspelejšiu formu hry, teda uvažuje o posune od *paidia* k *ludus* jednak pri individuálnej vývinovej tendencii, jednak pri tendencii evolúcie kultúry. Aspekt *ludus* ovplyvňuje kultúra a doba, je závislý od módných trendov, respektíve od módu smerovania kultúry a jej ťažiskových javov. O závislosti medzi hrou a kultúrnymi tendenciami hovorí aj McLuhan: „Se zmenami kultúry se mění i hry.“ (1991: 223) McLuhan vníma hru ako neodmysliteľnú súčasť života človeka, pretože „vynaléza nesčítne množstvá príležitostí a struktur, v nichž se uspokojuje jak touha člověka po uvolnění, tak další potřeba, které není schopen se vzdát, totiž potřeba realizovat bez nároku na odměnu své vědomosti, pílí, obratnost a úsudek, uplatňovat schopnost sebeovládání, schopnost odolávat utrpení, únavě, panice nebo opilosti.“ (1991: 55)

Caillois typologizuje hru nielen v polarite aspektov *paidia* a *ludus* – na vertikálnej osi, ale uvádza aj horizontálnu os s kategóriami hry, ktoré sa s týmito aspektami kombinujú. Medzi herné kategórie uvádza koncepty *agón*, *alea*, *mimikry* a *ilinx*. *Agón* reprezentuje súťaživú hru, ktorá sa končí víťazstvom alebo prehrou na strane jednotlivca alebo skupiny (športové súťaže, šach). Pod pojmom *alea* má Caillois na mysli hry náhody (stávky, ruleta, lotéria). *Mimikry* znamená predstieranie, hry, pri ktorých hráči napodobňujú, hrajú sa na niečo/niekoľko, majú nejakú rolu, simulujú (masky, divadlo, hranie sa s bábikami, autičkami). *Ilinx* je pojem pre hry, pri ktorých prichádza závrät, točenie hlavy, či úplne uchvátenie (kolotoč, detské točenie, horolezectvo).

Predmetom záujmu oboch teoretikov je predovšetkým ľudský zážitok z hry, individuálna ľudská skúsenosť

s hrou. Ich diela ovplyvnili spôsob nazerania na proces hry, stali sa podnetnými pre mnohé ďalšie teoreticky i prakticky zamerané výskumy, či dokonca spolu s prácami iných autorov ako Eugen Fink, Jacques Derrida, Hans-Georg Gadamer prispeli k tendencii vnímať tento fenomén ako jeden zo zásadných faktorov v súčasnej spoločnosti. Eugena Finka možno zaradiť medzi autorov, ktorí sa upriamujú na hru ako na inšpiráciu pre filozofiu. V rámci svojej kozmologickej filozofie vychádzajúcej z fenomenológie Fink (1992, 1993) vníma hru ako symbol sveta, ako miesto prepojenia skutočnosti s ilúziou. Uvedomuje si osobitý status hry ako možnosti pre dosiahnutie „straty predstavy o realite“, prechodu do virtuálnosti – „svět hry je imaginární dimenze“ (1992: 23). V práci *Hra jako symbol světa* sa vyhol kategorizácii hier a postavil ju na definovaní ontologického statusu hry. Fink tu pre hru rezervuje miesto medzi inými základnými existenciálnymi fenoménmi a zároveň ju diferencuje, pretože hra podľa neho nie je postavená na naháňaní sa za konečným cieľom. Medzi teoretikov, ktorí hru nahliadajú ako (estetický) či funkčný princíp v rôznych druhoch umenia, patria napríklad Ludwig Wittgenstein so svojimi jazykovými hrami, Jacques Derrida a Hans-Georg Gadamer. Derrida, podobne ako Wittgenstein, v texte *Struktura, znak a hra v diskurzu věd o člověku* používa koncept hry na vysvetlenie štruktúry jazyka. Gadamer (1995) hovorí o hre ako o jednom z troch pojmov – hra, symbol a slávnosť, pomocou ktorých možno rozvieť odpoveď na otázku „Čo je antropologickým základom nášho umeleckého zážitku?“

Ďalšími faktormi, ktoré prispeli k zvýšeniu kreditu hry, k záujmu o jej teoretické ukotvenie, k väčšej pozornosti venovanej tomuto fenoménu v súčasnej kultúre, či dokonca k tzv. „ludifikácii kultúry“ (Raessens) bolo a je presadzovanie aspektu hry v (najmä postmodernom) umení – umelec akoby sa pohrával so zaužívanými konvenciami, s ich prekračovaním – ako aj smerovanie súčasnej vizuálnej kultúry k estetike

upriamenej na populárnu zábavu. A pri zohľadnení danej pozície je potom ľahko vysvetliteľná vzrastajúca popularita videohier a počítačových hier. Táto forma hier sa stala predmetom teoretického bádania a akademického diskurzu najmä v škandinávskom a angloamerickom prostredí, ako tzv. „game studies“, ktoré sa postupne rozvinuli na samostatnú akademickú disciplínu. (por. Zlatoš 2008: 39) Novozélandský teoretik hier Brian Sutton-Smith sa vo svojom diele *The ambiguity of play* pokúša o kategorizáciu hry, ktorá by brala do úvahy pestrosť diskurzov, v ktorých sa tento fenomén objavuje. Sutton-Smith predstavuje vzhľadom na širšie kontextuálne dimenzie tohto pojmu sedem kategórií (Sutton-Smith hovorí o „rétorikách“), ktoré sa s hrou spájajú:

1. hra ako *pokrok, vývoj* (progress) – hra ako forma sociálneho, morálneho a kognitívneho rastu detí,
2. hra ako *osud* (fate) – názor, že ľudský život a teda aj hra sú osudom určené alebo bohmi kontrolované,
3. hra ako *sila* (power) – športy, zápasy, vojny, hra ako reprezentácia konfliktu,
4. hra ako *identita* (identity) – spojená s tradičnými oslavami a festivalmi, hra ako spôsob pripomenutia tradície a zachovania sily a identity komunity hráčov,
5. hra ako *predstava* (imaginary) – hravá improvizácia, kreativita,
6. hra ako *ja* (self) – aktivity, ktoré jedinca charakterizujú, hobby, zameranie na zážitok individua ako zábava, relax, útek atď., ktoré poskytujú vnútorné alebo estetické uspokojenie z hry,
7. hra ako *ľahkovážnosť* (frivolity) – aktivity spojené s bláznovstvom, ale aj v historickom kontexte vzťahujúce sa na šašov, karneval, prekračujúce spoločenské normy z akejsi privilegovanej huncútskej pozície.

Škála rozmanitosti, na ktorú Sutton-Smithove herné kategórie poukazujú, je dôkazom, že hra je pre človeka neodmysliteľnou súčasťou života, „objektom

a procesom,“ (Aarseth 2001: online) ktorým sa oddáva od detstva až do staroby, a ktoré ho obohacujú, povznášajú a v istom zmysle definujú jeho aj celú spoločnosť – sú jej „samovravou.“ (McLuhan 1991: 226) „Bez her človek a spoločnosť upadajú do mrtvolného tranzu automatizace“ (McLuhan 1991: 221) Podľa McLuhana sú hry ľudovým umením, kolektívnou reakciou na hlavnú dynamiku kultúry, extenziami sociálneho človeka a štátu, sú dramatickými modelmi nášho psychického života, sú prostriedkom zúčastňovania sa na živote spoločnosti, sú komunikačným médiom, extenziami nášho skupinového ja. Hra je pre človeka „komnatou“, do ktorej prichádza, aby vystúpil z reality všednosti. Je „komnatou“, v ktorej sa môže sprítomniť jeho fantázia, odohrať sa nikdy neuskutočnené, či uskutočniť nemožné. Hra je dobrovoľnou aktivitou, ktorej sa človek oddáva, aby sa uvoľnil, zabavil, dosiahol zážitok, potešenie či radosť. Hra je kreatívnou činnosťou, do ktorej človek implementuje seba samého („Abychom stáli o legraci a hry, musí se v nich ozývat každodenní život.“ McLuhan 1991: 221), a v ktorej sa prostredníctvom potenciálneho sebaopoznávania (ak je hráč po uplynutí imerzie v hre schopný aj sebareflexie) môže tiež formovať. Hra je maskou, ktorá vo svojej ornamentálnosti odhaľuje toho, kto ju nosí.

Hra a médium

Ako všeobecný pojem sa hra neviaže s jedným konkrétnym médiom, ale je potrebné vnímať ju ako transmediálny fenomén. (pozri Juul 2003: online) Médiá tejto aktivity sú vzhľadom na množstvo jej typov také rôznorodé, že medzi ne možno zaradiť navzájom celkom odlišné objekty ako napr. šachové figúrky a políčko, volejbalové ihrisko, loptu, sieť, taktiež bábiky a autíčka, ale aj ruletu s kockami a samozrejme aj počítač a digitálne technológie. Juul vo svojej práci *The Game, the*

Player, the World pri definovaní hry (v zmysle „game“, resp. „ludus“) hovorí o šiestich charakteristikách:

1. pravidlá – hry sú založené na pravidlách,
2. variabilný, merateľný výsledok,
3. hodnota prisudzovaná možným výsledkom – buď pozitívna alebo negatívna,
4. hráčovo úsilie,
5. ovplyvnenie hráča výsledkom – hráč bude výherca a „šťastný“ ak príde pozitívny výsledok, alebo porazený a „nešťastný“ ak príde negatívny výsledok,
6. dohodnuté následky – rovnakú hru (súbor pravidiel) možno hrať s následkami na skutočný život alebo bez nich.

Juul po vymenovaní týchto herných atribútov medzi hry hypertextovú fikciu nezaraďuje, pretože jej čítanie podľa neho pozostáva z prechádzania príbehom, ktorý sa nemení. Hypertextová fikcia je však iba jeden zo žánrov elektronickej literatúry. Existujú žánre, ktorých príbeh sa mení na základe čitateľovej interakcie. Žáner interaktívna fikcia (interactive fiction, používa sa skratka IF, termín alternuje s pojmom „textové hry“) býva radená aj medzi elektronickej literatúry aj medzi digitálne hry. Jej hranie je založené na písaní textových príkazov, na základe ktorých hráč/pisár (termín pisár – angl. typist – používajú členovia IF komunity) odhaľuje simulovaný svet príbehu, pohybuje sa v ňom, skúma ho a hrá hru. Čiže tu je príbeh závislý od pisárovho postupu a v konvenčných IF je jeho cieľom vyhrať (hoci mnohé nekonvenčné IF tento cieľ nespĺňajú). Tento žáner intenzívne pracuje so systematickosťou a postupovaním na základe pravidiel viazaných na daný fiktívny svet. Navigácia v tomto svete pripomína koncept labyrintu, kde pisár postupne odhaľuje princípy konštrukcie daného sveta (nielen priestorovú dimenziu, ale aj úlohy jednotlivých postáv, predmetov). Autori IF využívajú rôzne hádanky a rébusy, pričom pohyb príbehom je prepojený s ich vylúštením. Tento žáner je

postavený na logicko-systematickom postupovaní dielom, ktoré počítačový program pomocou rozpoznania príkazov v prirodzenom jazyku (natural language) umožňuje. Fiktívny svet je nakódovaný vzhľadom na autorove a/alebo v programe preddefinované zadanie vlastností jednotlivým aktérom, objektom a prostrediu príbehu. Ak chce pisár postupovať v IF v „smere“, ktorý oponuje systematickým princípom daného fiktívneho sveta, jeho príkaz ho nikam neposunie. Musí tak ďalej skúšať zadať príkaz, ktorý mu to umožní. Princíp systematického „fyzického“ postupu v IF, ktorý je v istých uzlových bodoch založený na vylúštení hádaniek, nie je typický pre elektronickej kinetickú či multimediálnu poéziu, generatívnu ani hypertextovú literatúru v takej miere, ako tomu je u IF. Hoci všetky tieto typy môžu zdieľať s IF aspekt multisekvenčnosti a čitateľ môže mať exploratívnu funkciu (teda objavovať daný fiktívny svet pomocou istých spôsobov interakcie v určených bodoch), pohyb dielom v ostatných typoch elektronickej literatúry nemusí súvisieť s vylúštením hádanky – aj keď hádanky samozrejme v dielach môžu existovať, rovnako ako v literárnej tradícii. Orientáciu v priestore diela, pohyb v ňom alebo/a písanie príkazov si vyžadujú aj interaktívne drámy (ID) ako *Façade* Michaela Mateasa a Andrewa Sterna, ktorá figuruje v zbierke *Electronic Literature Volume 2* a zároveň na konferenciách a festivaloch, venovaných digitálnym hrám. Interaktívne drámy sú zamerané na hranie úloh, na druhy interakcií s postavami v rôznych sociálnych situáciách, kde hráč komunikuje s fiktívnymi postavami pomocou svojho avatara. Príbeh sa odvíja v závislosti od spôsobu interakcie hráča s postavami. Interakcia je založená nielen na písaní textu, ale aj na pohybe v priestore, neverbálnej komunikácii, reagovaní v reálnom čase, čiže na interakcii, ktorá pripomína sociálne situácie. *Façade* funguje na systéme umelej inteligencie (softvér „drama manager“), ktorý rozpoznáva vstupy prirodzeného jazyka hráča a následne na ne reaguje. Hráč vpisuje textové vstupy a postavy na ne odpovedajú

nahraným ľudským hlasom. Čiže vďaka využitiu interfejsu s rozpoznaním prirodzeného jazyka (natural language interface) je pohyb hráča a spôsob interakcie v danom priestore voľný, avšak táto voľnosť je závislá od určenia programovacieho softvéru.

V japonskej kultúre je z hľadiska prepojenia literatúry a hry známy žáner vizuálny román (visual novel). Ide o interaktívne multimediálne digitálne dielo s rozvetvenou štruktúrou a viacerými koncami, ktoré ponúka čitateľovi fiktívny svet a reaguje na jeho výber. Vizuál je väčšinou prezentovaný v štýle anime, niekedy sa objavujú aj videá alebo fotky. Hráč komunikuje s postavami pomocou svojho avatara, dialóg sa typicky zobrazuje v obdĺžnikovom okne pod animovanou postavou, ktorá „rozpráva“. Najčastejšími témami vizuálnych románov bývajú pokus o vzťah s niektorou postavou, dramatické situácie z rodinného života, objavovanie tajomstva, ale aj motívy prepojené so sci-fi, fantasy, hororom a erotikou.

Koncept pohybu fiktívnym priestorom na základe sledovania istých pravidiel jeho štruktúry je typický pre veľké množstvo diel elektronickej literatúry – ale možnosti interakcie a miera pohybu sa líšia v závislosti od jej typu. Zatiaľ čo niektoré typy elektronickej literatúry sa „rozbalia“ už pomocou kliknutia na znak „play“, pri iných musí čitateľ klikať alebo prechádzať myšou po interfejsu. Pri ďalších sa musí počas čítania dobre orientovať v ich štruktúre alebo dokonca postupovať na základe predpokladov priestorových dimenzií fiktívneho sveta. Pre väčšinu netriviálnej elektronickej literatúry platí, že čitateľova interakcia vychádza z možnosti komunikácie v internetových komunitách alebo ich dokonca posúva (čiže niektoré diela vyžadujú oboznámenie sa čitateľa s princípmi interakcie pri čítaní daného diela). Pravidlá štruktúry vznikajú ako spolupráca autora s médiom, pričom sú vo veľkej miere ovplyvnené aj rozvojom technológie a meniacimi sa konvenciami zobrazovania textu.

Hra ako princíp

Vzťah medzi elektronickej literatúrou a hrou môžeme predpokladať aj z hľadiska možnej interpretácie kontextu vzniku a vývinu elektronickej literatúry ako umeleckej formy. Jej rozmach nastal v období postmodernity, keď sa literáti hrali s formálnou stránkou textu, ale tiež sa proklamuje, že vznikala ako dôsledok hry technologov a umelcov s možnosťami, ktoré nové médium poskytovalo. Experimentálne tendencie v literatúre, ktoré nabádajú k aktivite čitateľa, jeho hre, napríklad známe *OuLiPo*, využíva spôsob interakcie s čitateľom, ktorý je založený na „narábaní s textom“ v istých ohľadoch podobne ako pri interakcii s elektronickej literatúrou. Najcitovanejším autorom v tejto súvislosti býva Raymond Queneau, a to kvôli jeho sonetom určeným na rozstrihanie a kombináciu *Cent mille milliards de poèmes* alebo jeho multisekvenčnému príbehu *A Story As You Like It*, kde si čitateľ na konci odstavca vyberá jednu z možností pokračovania. Známa je aj tendencia *OuLiPa* vnímať digitálne médium ako vyslovene vhodné pre ich tvorbu. V roku 1976 vzniká multisekvenčná literatúra typu „vyber si svoje dobrodružstvo“ („choose your own adventure“), kde si čitateľ vyberá smer postupu na základe rozhodnutí na konci paragrafu. A samozrejme typy multisekvenčnej literatúry, ktoré sú označované za predchodcov hypertextovej literatúry, mnohé početné príklady kombinatorickej a generatívnej literatúry a i. svedčia o tom, že tento koncept bol podmienkou nielen tvorby takejto nevšednej literatúry, ale aj radosti z jej recepcie. Zatiaľ čo počiatkové obdobie výskumu hypertextu a hyperfícií sa zameriavalo na perspektívu literárnej tradície, obdobie od Aarsethovej publikácie diela *Cybertext* sa vyznačuje skôr tendenciou skúmania elektronickej literárneho písania z perspektívy hry (k čomu mohol prispieť aj zvyšujúci sa záujem o reflexiu počítačových hier a etablovanie herných štúdií ako akademickej disciplíny), alebo sa objavujú tendencie k vzájomnému prepojeniu oboch

fenoméno. David Myers sa v tejto súvislosti k problematike hypertextu vyjadruje, že ide o „spojku medzi textom a hrou.“ (2009: 55)

Pri elektronickej literatúre je uvažovanie o príbehu nepopierateľné – využívanie textu na predstavenie fiktívneho sveta ich radí medzi literárne formy, ale ako sme už spomenuli, niektoré typy elektronickej literatúry možno na základe istých spoločných charakteristík priradiť aj k hrám, a to ešte presvedčivejšie, ak prijme- me propozíciu Graemea Kirkpatricka. Podľa tohto britského výskumníka sa počítačové hry nachádzajú na pomedzí hier v tradičnom chápaní a estetického objektu alebo umeleckého diela, ktoré „pri estetickom zážitku stimuluje hru imaginatívnych a kognitívnych schopností.“ (2007: 75) Niektorí iní bádatelia (Espen Aarseth, Gonzalo Frasca) vnímajú počítačové hry a kybertexty ako herný princíp a pritom neopomínajú ich estetickú funkciu. Podľa Aarsetha (2004) aj počítačové hry majú estetický obsah (text, obraz, zvuk), prostredníctvom ktorého sú bližšie k umeleckému dielu ako tradičné hry.

Za najkomplexnejšie a pre elektronicnú literatúru najhodnotnejšie riešenie je preto nezatvárať si cestu jej skúmania ako umeleckého konceptu i ako hry. Invokácia vzťahu podobnosti medzi hrou (predovšetkým mimikry) a fikciou totiž nie je ničím novým (pozri Walton 1990; Juul 2005: 121-162). Svet, v ktorom sa hráme, je podľa Donalda Woodsa Winnicotta (1971) priestorom medzi internou a externou realitou – hoci hráčove myšlienky sa vzťahujú na jeho prítomnosť v tomto „potenciálnom priestore“ medzi dvoma realitami, jeho konanie má reálny charakter. Táto predstava sa na jednej strane podobá konceptu „potlačenia nedôvery“, ktorý Coleridge postuloval v diele *Biographia Literaria* a na druhej strane sa od nej odlišuje. Zatiaľ čo imerzia do fiktívneho sveta je určitou predstavou, hra je procesom, ktorý si popri spoznávačej aktivite žiada aktivitu hráčov aj v zmysle ich fyzickej participácie. Podľa Markkuho Eskelina, odvolávajúceho sa na

Aarsethovu typológiu kybertextov, je dominantnou užívateľskou funkciou pri recepcii literatúry, divadla a filmu interpretačná funkcia, ale pri hrách je to funkcia konfiguračná: „Na zovšeobecnenie: pri umení najskôr musíme konfigurovať, aby sme boli schopní interpretovať, zatiaľ čo pri hrách musíme interpretovať, aby sme mohli konfigurovať a postupovať od začiatku k výhre alebo k nejakej inej situácii.“ (2001: online)

Zatiaľ čo pre porozumenie literárneho diela čitateľ väčšinou potrebuje (prinaajmenšom) prečítať celý jeho obsah (ktorý je podľa tradičného prístupu koncipovaný lineárne), pri počítačových hrách môže hráč vynechať, obísť alebo dokonca sa ani nedostať k niektorým častiam, a predsa môže vyhrať. To znamená, že podstatným pre hráča je, aby vyhral, a to s čo najefektívnejším možným postupom (v čo možno najkratšom čase, pomocou dosiahnutia najvyššieho počtu bodov atď.). K tomu, aby hráč vyhral, sa najčastejšie nepotrebuje oboznámiť s hrou v kompletnej podobe, ale potrebuje si vytvoriť cestu k cieľu. Aby sa hráčova aktivita dala označiť za hranie, musí mu byť umožnené nejakým spôsobom do nej aktívne vstupovať. Ak sa odvoláme na Aarsethovu typologizáciu funkcií v závislosti od stupňa hráčovej/čitateľovej participácie, môžeme povedať, že čitateľ elektronickej literatúry má najčastejšie funkciu interpretačnú a zároveň prieskumnícku, čiže sa nachádza medzi typom participanta, ktorý dielom prechádza a tiež ho interpretuje (či v procese čítania alebo po skončení tu nie je podstatné). To je dôkazom tézy, že k vnímaniu elektronickej literatúry vzhľadom k jej špecifikosti, je potrebné ju nazerať ako kombináciu čitateľových mentálnych dekódovaní významov či kognitívnych konštrukcií príbehu a interaktívnej participácii na jej „dianí sa“. Samozrejme, nie všetky typy interakcie sú nutne hravé, ale tie, ktorým sa venujeme vzhľadom na hrateľné médiá, medzi ne možno zaradiť. Nedá sa jednoznačne a vo všeobecnosti povedať, či pre porozumenie elektronickeho literárneho diela je nutné prečítať všetky jeho časti – pre niektoré áno, pre

niektoré nie. A diverzita škály diel elektronickej literatúry umožňujú oba kreatívne a recepčné prístupy.

Alica na hrane

Pri uvažovaní o elektronickej diel *Inanimate Alice* cez prizmu hry sa dostávame k rozmanitosti žánrov, pomocou ktorých je *Inanimate Alice* opisovaná. O tomto diele sa píše ako o „interaktívnej rozprávke,“ (DG AEC 2008: online), „online príbehu na pokračovanie,“ (McLean 2007: online), „digitálnom príbehu,“ (Haegele 2008: online), „jedinečnom kinetickom zážitku, sčasti hre, sčasti románe, sčasti filme,“ (Perry 2006: online), „hre a rozprávání,“ (Page 2008: online), „sérii multimediálnych interaktívnych epizód“ (Pullinger 2010: online), „skôr interaktívnom fiktívnom diele než o tradičnej hre.“ (Bardinelli 2008: online), „Je to spievajúca, tancujúca kniha? Je to hra? Je to film s textom?“ (Pullinger 2006: online). Nejasnosť jej žánrového určenia je aj dôsledkom faktu, že žánre fikcie a žánre počítačových hier sa môžu v istých ohľadoch približovať – aj v dielach, ktoré nespádajú pod žánre IF, ID a vizuálny román. Na nejasnosti žánrovej hranice sa zhodujú mnohí teoretici. N. Katherine Hayles v tejto súvislosti píše, že vymedzenie hraníc medzi elektronickej literatúrou a počítačovými hrami vôbec nie je jasné, pretože „mnohé hry majú naratívne komponenty a mnohé diela elektronickej literatúry obsahujú prvky hry.“ (2008: 8) *Inanimate Alice* možno vďaka jej silnému hernému princípu zaradiť do tej skupiny digitálnej/elektronickej literatúry, ktorú Hayles umiestňuje na pomedzí fikcie a hry. Avšak, aby sme nedospeli do neproduktívnych polemík, budeme toto dielo vnímať predovšetkým cez koncept „hrateľných médií“. Podľa vzoru Noaha Wardrip-Fruina budeme používať tento koncept, pretože „hľadám možnosť, ako diskutovať [...] spôsobom, ktorý zdôrazňuje súbor črt, ktoré ma zaujímajú a bez hádzania siete tak ďaleko, že váha toho, čo sa snažím vyloviť mi prevrhne loď.“ (Fruin 2007: 221)

Hravá Alica alebo Keď si bez hry neklíkneš

Volám sa Alice.

Mám 8 rokov. Mám 10 rokov. Mám 13 rokov. Mám 14 rokov.

Alice je hlavnou postavou digitálneho príbehu *Inanimate Alice*, ktorú v spolupráci vytvorili spisovateľka a akademička Kate Pullinger a dizajnér Chris Joseph. Pod názvom *Inanimate Alice* sa skrýva séria plánovaných desiatich digitálnych príbehov dievčatka Alice, ktorému v každej ďalšej sérii postupne pribúdajú roky. Webstránka zatiaľ obsahuje štyri časti (*Čína, Taliansko, Rusko, Domov*), za ktorými nasleduje prázdne okienko a v ňom nápis „coming soon“ („už čoskoro“), pod ktorým sa nachádza oznámenie „Episodes 5 to 10 – Later“ („Epizódy 5 až 10 – neskôr“).

Dejiskom budúcich epizód má byť rovnako ako v prvých štyroch častiach vždy iná krajina. Čitateľ je uvedený do života mladej Alice, ktorá so svojimi rodičmi cestuje z jedného miesta na druhé v závislosti od toho, kde má práve Alicin otec prácu. Rovnako ako Stevensonova literárna postava sa Alica ocitá v krajine zázrakov, avšak tieto „zázraky“ už nie sú privolané priestorom vymyslenej krajiny, ale dosahujú rozmer každodenných mentálnych predstáv, hravej imaginácie a kreativity dievčatka. V každej epizóde je predstavený nový príbeh, v ktorom sa (vždy o niečo staršia) hlavná hrdinka ocitá. Jej dospievanie reflektuje aj spôsob podania fikcie. Vek a psychický život hlavnej hrdinky odzrkadľuje nielen spôsob rozprávania (ide o autodiegetické rozprávanie), ale aj spôsob mediálneho zobrazovania a prítomné spôsoby hry. Alicin spôsob reagovania, opisovania sveta navôkol (napríklad v epizóde *Domov* si začína všímať chlapcov a technológiu), situácií a vzťahu s rodičmi a tiež ich vzájomného vzťahu je príznačný pre vek, ktorý dosahuje Alice v danej epizóde. Z mediálneho hľadiska je fikcia tvorená ako intermediálna koláž, pozostávajúca popri zvuku a hudbe, z fotografie, ilustrácie, animácie, videa a naratívneho

textu. *Inanimate Alice* obsahuje aj časti, ktoré nabádajú čitateľa, aby sa stal hráčom, teda v istých okamihoch má za úlohu hrať hru, aby sa fikcia mohla následne rozvíjať. Kate Pullinger sa ohľadom interaktivity a hry v diele vyjadruje: „Hranie v *Inanimate Alice* je pre mňa druhom interaktivity, ktorý ma zaujíma práve preto, že je súčasťou príbehu, a nie odklonom od neho.“ (2006) Ako uvádzajú autori na stránke diela *Inanimate Alice*, makroštruktúrnym plánom týchto desiatich epizód je ukázať život Alice od jej ôsmich rokov počas cestovania po svete až približne do dvadsiatich piatich rokov, kedy sa stáva úspešnou dizajnérkou počítačových hier a animátorkou, pracujúcou pre najväčšiu svetovú spoločnosť, ktorá sa venuje počítačovým hrám. Alicina kreatívna zábava sa tak neskôr stane jej zamestnaním. Už v prvej epizóde sa Alice predstavuje ako začínajúca experimentátorka s dizajnom – na svojom prehrávači si vytvorila animovanú postavičku Brada, ktorý je počas pravidelného cestovania rodiny Aliciným jediným stálym kamarátom. Pri prechádzaní jednotlivými dielami čitateľ zisťuje, že Alice sa ako dizajnérka hier zdokonaľuje každou časťou, kvalita a stupeň komplikovanosti hier stúpa, hoci stále možno hovoriť o veľmi jednoduchých typoch.

Mediálna škála (záber prostredníctvom využitia intermediality, rýchle striedanie obrázkov a pod.) čitateľovi približuje predovšetkým prostredie a miesto, v ktorom sa Alice pohybuje, či v širšom meradle (zábery mesta, izby, auta a pod., v ktorých sa nachádza) alebo v užšom ako princíp subjektívnej kamery (pohyb po schodisku, svetlo z baterky namierené na Alice ruským policajtom). Zaujímavým aspektom je skutočnosť, že čitateľ Alice ani jej rodičov nikdy neuvidí ani nebude počuť. Jedným z dôvodov je podľa autorov finančná otázka, ktorú by pri zobrazeniach skutočných osôb a nahrávaní ich hlasov museli riešiť. Tým druhým dôvodom je, že autori chceli vytvoriť priestor pre čitateľovu imagináciu. Faktom, že čitateľ nikdy neuvidí postavy, chceli autori čitateľovi priblížiť zážitok z čítania beletrie,

pri ktorom je fyzická podoba postáv výsledkom jeho predstavivosti. (pozri Pullinger 2008: 122) Celé dielo je projektované cez Alicinu subjektívnu percepciu, pričom absentuje aj pohľad na nejakú osobu z bližšej vizuálnej alebo auditívnej perspektívy. Média sú využité aj na vykreslenie atmosféry, na priblíženie situácie, v ktorej sa Alice nachádza, a pocitov, ktoré prežíva, či dokonca na zobrazenie asociácií v časti *Domov*, čo zároveň funguje ako autoreferenčná „vizuálna intertextualita“ („autosemiotika“). Alice po páde do opusteného domu asociuje život a útek z Ruska, zobrazené ako projekciu niektorých vizuálnych segmentov z predchádzajúcej epizódy *Rusko*. Každá z epizód predstavuje nejaký problém, v ktorom sa Alice sama alebo spolu s matkou Ming a otcom Johnom ocitá, a ktorý si žiada riešenie zo strany mladej hrdinky. Nepokoj a neistota navyše hyperbolizuje akčná hudba a atmosferické zvukové efekty, použité ako nástroj, ktorý ešte zintenzívňuje emócie čitateľa. Zvuk, s ktorým je čitateľ oboznámený od prvého stretnutia s fikciou – pripomínajúci pripájanie telefónu a pokus o spojenie – je jediným zvukom, opakujúcim sa vo všetkých štyroch epizódach. Tento zvuk evokujúci odpojenie, stratu kontaktu podčiarkuje situácie, do ktorých sa Alice dostáva. Intermediálna štruktúra zohráva v diele významnú úlohu, a to v zmysle naratívneho prostriedku (vypovedanie o atmosfére, o pocitoch, zobrazenie prostredia, vizuálna intertextualita), a tiež má dôležité postavenie pri prezentácii hier (všetky hry, ktoré má čitateľ prejsť, pracujú s princípom intermediality). Fikciu na základe mnohých elementov (vyžitie v hre prvkov podobných prvkom ľahkých počítačových hier, dynamický interfejs a digitálna grafická animácia, elektronická hudba) možno zaradiť do sveta multimediálnej digitálnej kultúry a zároveň je podľa autorov dôraz kladený najmä na zážitok z čítania: „Alice vnímam ako pokus o vybudovanie priestoru v našom dosť eklektickom svete médií pre druh online čítania... Zahŕňa text, zvuk a obraz, ale istým spôsobom má dosť blízko k čítaniu knihy.“ (Pullinger 2008: online)



Pullinger- Joseph: Inanimate Alice

Ide tu o druh čítania, konkrétne čítania na internete, ale toto čítanie sa od čítania knihy odlišuje v spôsobe stanoveného prechádzania dielom. Čitateľ sa pohybuje klikaním na štvorček nachádzajúci sa hneď pod textom. Ide o rozdiel oproti klasickému typu hyperfikcie, kde si čitateľ vyberá ďalšiu lexiu prostredníctvom kliknutia na niektorý z aktívnych linkov, či už intertextových alebo extratextových. V tejto fikcii má čitateľ až na situácie kedy hrá hry k dispozícii iba jednu možnosť pohybu. *Inanimate Alice* sa v tomto vymedzuje aj voči tým počítačovým hrám, či väčšinovému typu hypertextových fikcií, pri ktorých hráč nemusí prejsť všetkými scénami, aby sa dostal do cieľa. Ďalší rozdiel oproti väčšine hypertextových diel spočíva vo fakte, že čitateľ nemôže zažiť „apóriu“ ani „epifániu.“ (Aarseth tieto koncepty uvádza na popis čitateľovho prechádzania hyperfikciou) Fikcia je naprogramovaná tak, aby sa čitateľ aj v miestach, kde má viac možností sledu, musel vždy vrátiť na tú scénu, ktorá možnosti zoskupuje. Z tejto scény sa čitateľ dostane a môže sa posunúť ďalej v diele až v prípade, že prešiel všetkými ponúknutými možnosťami. Voči hyperfikciám sa vymedzuje aj spôsob reagovania interfejsu na interaktivitu užívateľa, čo je zásluhou rozvoja technológie. Spôsob reakcie interfejsu na čitateľskú interaktivitu je ovplyvnený programom, v ktorom je dielo napísané. Preto v dôsledku rôznych druhov kódovania sa môžu líšiť aj „odpovede“ interfejsu. Zatiaľ

čo v hyperfikcii je navigácia dielom iba výsledkom čitateľovej interakcie, teda klikania na linky alebo ikonky, v *Inanimate Alice* sa jednotlivé textové fragmenty zobrazujú v niektorých úsekoch aj bez akejkoľvek interakcie užívateľa, čo by sa podľa Aarsethovej typológie módov prechodu kybertextami dalo označiť ako „prchavosť“ – naprogramovanie interfejsu tak, aby sa menil bez intervencie užívateľa. Aarseth hovorí, že text je „prchavý“ vtedy, ak „je na to, aby sa skriptony objavili, potrebný iba užívateľov čas.“ (1997: 64) Tento spôsob zobrazovania evokuje filiáciu s filmovým premietaním, ktoré by postupne po sebe ukazovalo isté texty bez participácie diváka. Popri úsekoch, ktoré sú „prchavé“, sa interakcia čitateľa s interfejsom uskutočňuje jednak ako navigácia dielom a tiež hraním hier.

Hravosť – značka súčasnosti

Inanimate Alice je hravé médium, v ktorom sa nachádzajú oba herné aspekty, ktoré Caillois predstavuje – *paidia* (hravosť Alice) a *ludus* (čitateľovo hranie sa). Spôsob ich implementácie do diela je výsledkom možností, ktoré softvérový program Flash autorom ponúka. Dá sa tu teda hovoriť o fakte, že možnosti programu participujú na tom, ako budú jednotlivé hry, či v širšom kontexte celé dielo, vyzeráť a ako bude interfejs reagovať na interakciu čitateľa. Pre autorov digitálnych

Pullinger- Joseph:
Inanimate Alice – Epizóda
Čína



Pullinger- Joseph: Inanimate Alice – Epizóda *Taliansko*



Pullinger- Joseph:
Inanimate Alice - Epizóda
Rusko



Pullinger- Joseph: Inanimate Alice - Epizóda Domov

diel potom môže byť práve daný program motívom prvého napodobovania. Je preto dôležité podčiarknuť koreláciu predkonceptuálneho uchopenia diela s možnosťami programu, v ktorom autor plánuje dielo tvoriť. Možnosti softvéru zdôrazňuje aj sám autor multimedialného vyobrazenia diela, Chris Joseph. Podľa Josepha (2008) je *Inanimate Alice* projektom, ktorý by nemohol byť ani vytvorený ani distribuovaný bez rozvoja softvéru v minulom desaťročí. Fikcia bola vytvorená využitím semiotických systémov, ktoré vznikli pomocou softvérov ako Photoshop (grafika), Premiere (video), Sound Forge a Acid (zvukové efekty a hudba) a nakoniec boli kombinované do výslednej kompletnej podoby v programe Flash. Na základe tvorby v softvérových programoch Joseph dokázal ľahko prepojiť rozprávanie s interaktívnou formou hry. Technické možnosti, ktoré majú autori elektronickej literatúry k dispozícii, možno okrem tohto motívu prvého napodobovania z perspektívy hier vnímať aj ako technické „hračky“. Rôznorodosť možností kombinovania médií a motívov a tiež relatívna ľahkosť ovládania médií uvádza koncept „pohrávania sa“ s technológiou, kde sa autor dokáže v zmysle kreatívnej tvorby „zahrať“. Do popredia sa tu dostáva fenomén hry ako princíp imaginácie a následnej kreatívnej konštrukcie danej predstavivosti. Pre súčasnú dobu je príznačná tvorba technologických prostriedkov s ľahkou možnosťou manipulácie, a to práve z toho dôvodu, aby ich mohlo/vedelo používať čo najväčšie množstvo ľudí. Fenomén hry v zmysle kreatívnej participácie na rôznych projektoch alebo v zmysle tvorenia z radosti je fenoménom, ktorý je pre ideál dnešnej spoločnosti fenoménom *sui generis*.

Hrateľnosť v Alici

Prechádzanie dielom spočíva nielen v „preklikávaní sa“ textovými fragmentmi, ale je založené na hrovej interakcii čitateľa. V prvej časti *Čína* a v druhej časti *Taliansko* existuje iba jedna verzia, v časti *Rusko* a v časti

Domov má čitateľ hneď v úvode možnosť výberu „čítaj a hraj hru“ („read and play the game“) a možnosť „iba čítaj“ („read only“). Pri interpretácii diela sme sa zamerali iba na možnosť „čítaj a hraj hru“. Hra v tomto prípade znamená dostať sa do cieľa či nazbierať istý počet bodov. Bez zvládnutia tejto úlohy dej „zamrzne“, posúva sa iba hudba.

V prvej časti *Čína* sa hra s pravidlami prejavuje ako postavenie hráča pred úlohu namieriť prehrávača na, resp. pomyselne odfotografovať pohybujúce sa divé kvety. V druhej časti *Taliansko* sa čitateľova úloha premieta do dvoch podôb. Jej prevedenie pripomína typ hry v hracích automatoch, pri ktorej je nutné poskladať celok z troch komplementárnych častí – v prípade *Inanimate Alice* ide o zostavenie ružového bicykla, pričom sú premietané viaceré farebné verzie jednotlivých častí. Alice spomína, že hra bola vytvorená pre otca. Druhou čitateľovou úlohou je „obliecť“ animovanú podobu Alice – postupne vyberať z ponúkaných dynamických zobrazení kusov oblečenia, aby sa Alice mohla ísť na svah lyžovať. Táto podoba hry pripomína princíp ručného prenášania dát v počítači. V časti *Rusko* musí čitateľ odhaliť ukryté matriošky a následne cez svojho avatara, ktorým je Brad, padajúce matriošky pochytať. V tejto obdobe hry sa autorské vytvorenie podmienok pre čitateľovu súťaživosť dá vnímať ako referencia na tie digitálne hry, pri ktorých musí hráč navigovať avatara tam, kde možno zachytiť padajúce objekty a tak získať istý počet bodov. Bez dostatočného počtu získaných matriošiek colník neumožní Alice a jej rodine dostať sa na letisko a hráč sa môže pokúsiť o spätné hľadanie a chytnutie v scénach, kde neuspel. V časti *Domov* predstavuje hra jednak klikanie na pohľadnice z rôznych krajín (ide o miesta, z ktorých pochádzajú jej kamaráti zo školy) – princíp temer totožný s fotografovaním kvetov v epizóde *Čína* a v druhom prípade pripomína pohyb v priestore počítačovej hry a navigáciu avатарom – Alice spadla do starej opustenej budovy a chce sa dostať na strechu, aby videla panorámu

mesta. Čitateľ ovláda jej pozíciu pomocou klikania na jednu zo štyroch rúk naznačujúcich smer. Pri tejto úlohe má čitateľ možnosť získať inštrukcie, môže nastaviť kurzor na písmeno B a objaviť sa Brad so zdvihnutou rukou v správnom smere.

Alice predovšetkým digitálne hry vytvára, iba raz sa spomína, že dievča hru aj priamo hrá – keď je v epizóde *Rusko* Alice zavretá v skrini, chytá na svojom prehrávači matriošky. Avšak pri projekcii hry je úlohou čitateľa, aby matriošku chytil, proces Alicinho hrania nie je zachytený. Autori takýmto spôsobom včleňujú hru pre čitateľa do deja. Navyše hry, ktoré musí čitateľ prejsť, sú predstavené ako hry, ktoré vytvorila Alice.

Alice je hlavnou postavou, ktorá, ako hovoria autori, nikdy nie je a nebude zobrazená, ktorej hlas čitateľ nikdy nebude počuť. Čitateľ sleduje jej rozprávanie (audiodiegetické), jej percepciu, ona je fokalizátorom (cez myseľ, pocity, oči a uši), prostredníctvom ktorého čitateľ dokáže daný fiktívny svet vnímať nielen formou textu, ale aj na základe vyobrazenia priestoru.

Alicina schopnosť vytvárať hry je markantná už od prvej epizódy, kde predstavuje Brada. Ukazuje možnosti svojho prehrávača a Brada, jediného kamaráta, ktorého si sama nakreslila. Ako čitateľ postupne prechádza viacerými epizódami, zisťuje, že Brad je veľmi enigmatickou „bytosťou“. Brad je animovaná postavička mladého chlapca na skateboarde, ktorá v prípadoch núdze a Alicinho trápenia „ožíva“ a vždy jej správne poradí, ako problém vyriešiť. Bolo by ťažké prehliadnuť pôvod jeho mena – spoločnosťou, ktorá *Inanimate Alice* produkuje je BradField Company. Zázemie produkcie diela sa tak dostáva priamo do textu. Táto ambivalentnosť Alice aj Brada vyznieva ako pokus autorov o vnesenie informácie o produkcii diela do samotného textu. Rozprávanie sa s Bradom, vnímanie jeho „osoby“ ako kamaráta ako aj jeho „oživovanie“ a pýtanie sa na jeho rady uvádza túto fikciu do myslenia o hrách s aspektom *paidia*. Ide tu o Alicinu hru na akoby – mimikry – rovnako ako u detí, ktoré sa hrajú

s bábikami alebo s autíčkami, ide o simuláciu reality vo forme hry. Ak by si Alice uvedomovala nereálnosť Bradovej existencie, bolo by možné hovoriť o „potlačení nedôvery“, avšak z Alicinho vystupovania a konania sa skôr dá usúdiť, že Alice ho považuje za oživenú postavičku. Alice je dieťa, má detský pohľad na svet, detské vnímanie, v diele vzbudzuje dojem, že je „stelesnenou“ podstatou aspektu *paidia*. Je dieťaťom, hrou bytosťou, ktorá na konci každej epizódy dosiahne svoj cieľ, potešenie, uspokojenie, radosť bez akejkoľvek súťaživosti. Jej nejde o to, aby vyhrala, nemá žiadnych protihráčov, súperov ani objektívne pravidlá, jej úsilím je zážitok. Aspekt *paidia* zo svojej etymológie odkazuje k dieťaťu, detskej činnosti a Alice je klasickým príkladom dieťaťa a detskej perspektívy – je nápaditá, kreatívna, zvedavá, nebojácna a fascinovaná. Často podlieha „prvotnej moci improvizácie a nenútejnej radosťi,“ jej herný inštinkt je spontánny, je dôsledkom jej neobmedzenej fantázie. Alicina bezstarostnosť a oddávanie sa hre, ktoré mnohokrát speje k jej zabudnutiu na svet reality, sa stáva aj príčinou niektorých problémov. V epizóde *Taliansko* pri vytváraní novej hry zabúda na to, že sa mala ísť lyžovať a bola dohodnutá s rodičmi, že sa s nimi stretne na svahu. Jej chaotické správanie spôsobuje, že na začiatku tejto epizódy navodzuje atmosféru neistoty a strachu, keď hovorí, že nevie, kde sú jej rodičia:

Stratila som oboch rodičov.

Nemyslím „stratila“ ako že sú mŕtvi, teda aspoň dúfam.

Ale už mali by späť v chate.

Následne vysvetľuje, že sa s rodičmi nemôže spojiť, pretože oni odmietajú nosiť telefóny. Na svojom prehrávači zavolá Ayishi, ktorá ju doma, v Saudskej Arábii, učí. Alice pred ňou skrýva, že má strach o svojich rodičov, aby predišla Ayishiným obavám. Potom si spomenie, že sa mala s rodičmi stretnúť na svahu, a aby sa tam dostala, čitateľ musí hrať hru – správne

priložiť časti oblečenia na animáciu. Alicino prvoplánové nadšenie ju dostáva do ťažkostí aj v epizóde *Domov*. Podľahne zapálu svojich priateľov pre zhladnutie panorámy mesta zo strechy starej opustenej budovy. Ako bezhlavo beží po schodoch, zrazu staré železné schody poľavia a ona sa prepadá a ocitá sa v neznámej miestnosti, odkiaľ si hľadá cestu von. Aby sa napokon dostala z budovy, aby jej zatlieskali priatelia a mohla sa tešiť z výhľadu, musí čitateľ správne navigovať Alice pomocou klikania na ruky ukazujúce smer v špinavých miestnostiach. Táto čitateľova interakcia budí dojem labyrintu, avšak strateniu sa v priestore môže čitateľ predísť tým, že pri každom rozhodnutí o ďalšom kroku prejde kurzorom na písmeno B a zjaví sa postavička Brad s rukou zdvihnutou v správnom smere. V epizóde *Rusko* Alicina tvrdohlavosť a neústupčivosť, neochota odovzdať prehrávač colníkovi, aby ich pustil na letisko, pobúri aj rodičov, ktorých prinúti vystúpiť z auta. Až „oživený“ Brad Alice presvedčí, aby prehrávač colníkovi dala. Rozhodnutie, či Alice s rodinou bude môcť pokračovať v ceste, závisí od počtu matriošiek, ktoré čitateľ počas celej epizódy našiel na rôznych ukrytých miestach a následne chytil pri hraní hry. Čitateľovým avatarom sa stáva Brad, ktorý na displeji prehrávača zachytáva padajúce matriošky.

Čitateľ interaguje s hrou, ktorú, ako hovorí Alice, vytvorila v minulosti, ale čitateľ sa o samotnej tvorbe hry a čase jej produkcie nikdy nedozvedá, vždy pristupuje až k hotovému dielu. Niektoré hry sú primárne určené na to, aby ich hrali fiktívne postavy – otec (kombinácia častí bicykla), Alicini kamaráti, alebo ide o hry, ktoré hrá Alice (zbieranie matriošiek). Čitateľ sa tak v istých momentoch stáva až sekundárnym hráčom. Presahy fikcie s realitou, metalepsa, ktorá neprepája dve diegetické roviny, ale rovinu fikcie a reality, sa sprítomňujú aj vytvorením prístroja *iStories*. Alice hovorí, že priatelia ju žiadali, aby im stále pripravovala nové príbehy, tak prišla s nápadom, ako im umožniť, aby si príbehy tvorili aj sami:

Stále ma prosili, aby som pre nich vymýšľala príbehy.

Tak som im predstavila prístroj, ktorým si ich môžu vytvárať sami.

A tu je – volá sa *iStories*.

Vyberieš si pár obľúbených fotiek:

Pridáš nejaký text a zvuky:

A – bum – máš príbeh!

Keď Alice adresuje svojich kamarátov, prekračuje rovinu fikcie a prihovára sa aj čitateľom, ktorí si prístroj môžu kúpiť. Súhlasne s Gavinom Stewartom (2010: 57-74) môžeme povedať, že sa tu vynára metafikcia. Stewart píše, že metafikcia sa prejavuje aj v Alicinej demonštrácii tvorby príbehov. Alice si vyberá fotky a text veľmi podobné začiatku prvej epizódy (džíp, cesta s matkou, hľadanie otca), takže tu cítiť sebareflexívne uvedomenie si fiktívneho charakteru fikcie.

Hrá-ver

Ak sa teraz pozrieme na citát od Rogera Silverstona uvedený na začiatku kapitoly:

Hra umožňuje preskúmať tú hmlistú hranicu medzi fantáziou a realitou, medzi skutočnosťou a predstavou, medzi mnou a druhým. Hra nás oprávňuje skúmať, a to nielen samých seba, ale aj svoju spoločnosť. V hre kultúru nielen skúmame, ale aj tvoríme,

môžeme povedať, že fikcia *Inanimate Alice* rozhodne medzi hry patrí. Nemáme tým na mysli hry v zmysle počítačových hier alebo videohier, ale skôr hru ako kultúrny fenomén. V tejto fikcii sú zahrnuté oba herné aspekty – *paidia* (v Alice ako stelesnenej podobe tohto aspektu) a *ludus* (ako hra s pravidlami, ktorú musí čitateľ vykonať). V diele je prítomný aj princíp hry, typický pre umenie, ktoré je vytvorené invenčnými autormi a žiada taký typ recipienta, ktorý sa dokáže – a aj plánuje – na predstave umenia ako hry podieľať jednak

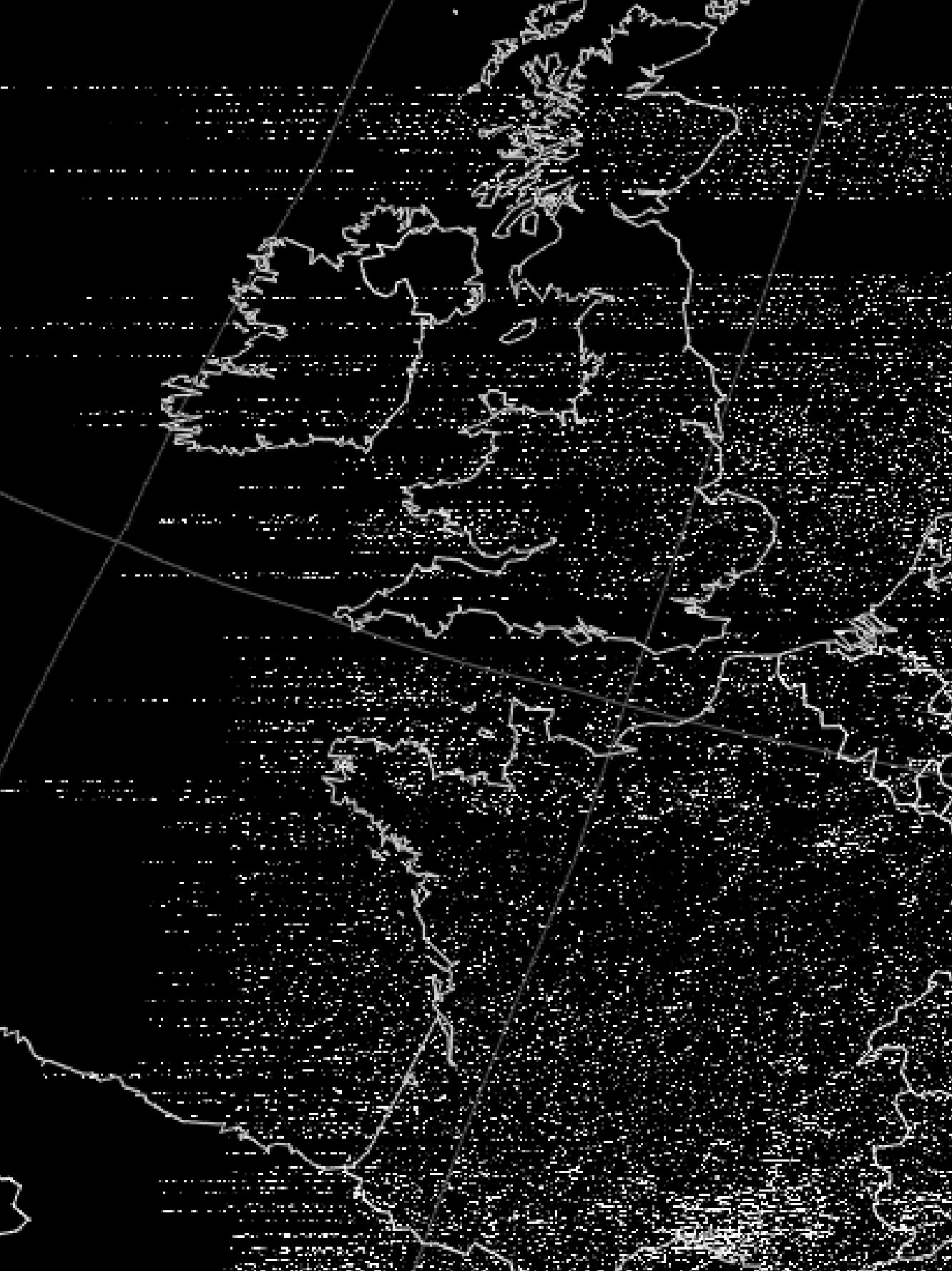
z hľadiska spoznávania a tiež fyzickou participáciou. Tento princíp sa prejavuje z hľadiska spoznávania okrem čitateľovho prístúpenia na „potlačenie nedôvery“, prístúpenie na podmienky platné vo fiktívnom príbehu, aj metalepsou. Z hľadiska fyzickej participácie nemožno zabudnúť na čitateľovu interaktivitu, potrebnú pre pohyb dielom. Pre Alice je hra nástrojom, aktivitou, ktorá pre ňu znamená nielen relax a potešenie, útočisko, v ktorom platia ňou stanovené pravidlá, ale je pre ňu aj tvorbou, prostredníctvom ktorej bude môcť prispieť ku kultúrnemu dedičstvu. V hrách, ktoré vytvára, je reflektovaný stav jej vnímania a myslenia, jej vek a prostredie, v ktorom sa nachádza. Na základe pozorovania detských hier je možné spoznávať pohnútky detí a ich predstavu o svete, ktorá je charakteristická pre daný vek (jeden z princípov detskej psychológie a psychiatrie). Napriek tomu, že prvé štyri epizódy sa nevelmi zameriavajú na vyobrazenie spoločnosti alebo jej štruktúr, predsa možno zachytiť niektoré Alicine zmienny o tom, ako jej kamaráti reagujú a čo je predmetom ich záujmu. Caillois poznamenáva, že aspekt *ludus* je pod vplyvom uberania sa trendov a módnych preferencií. Jeho postuláciu podčiarkuje aj *Inanimate Alice* – typy uvedených hier sú „intertextovými“ odkazmi na digitálne hry cirkulujúce v súčasnosti (hoci nejde o úplne najnovšie príklady) alebo na nedigitálne hry pochádzajúce z nedávnej minulosti (vystrihovačky šiat z papiera, ktoré sa pripevňovali k papierovej make-te postavičiek – k tejto detskej hre referuje obliekanie Alice). Avšak pod módnou taktovkou sa v *Inanimate Alice* neocitajú iba hry s aspektom *ludus*, ale aj možnosti

využitia nových technológií (možnosti, ktoré poskytuje ba-xi/predstavenie iStories). *Inanimate Alice* skúma hranice fantázie a reality tým, že čitateľa láka na hranie hier, ktorých tvorcom má byť postava. Toto dielo ho teda láka na prekročenie hranice k fikcii, na to, aby sa zahral *mimikry*. Hra, ktorú čitateľ hrá, je premostením medzi fikciou a realitou, pretože hračka predstavená vo fikcii nadobúda reálnu prítomnosť a čitateľ má v realite hrať hru vytvorenú postavou. Hranie tejto hry je zároveň akýmsi imaginatívnym vzťahom medzi Alice – jej tvorcom a čitateľom – jej hráčom. Prostredníctvom tejto hry Alice s hráčom komunikuje, prihovára sa mu. Na záver je teda úplne legitímne povedať, že *Inanimate Alice* rozhodne patrí medzi hrateľné médiá – s dôrazom aj na príbeh aj na hranie sa, ktoré (tu) nemožno odlúčiť, pretože obe tvoria poetiku diela a majú vplyv aj na jeho estetiku.

Bibliografia:

- AARSETH, E. J. (2001), 'Computer Game Studies, Year One', *Game Studies* [online], vol. 1, July 2001, no. 1, [cit. 2009-04-18]. Dostupné na internete: <<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>>.
- AARSETH, E. J. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The John Hopkins University Press, 203 p.
- AARSETH, E. J. (2004), 'Playing Research: Methodological approaches to game analysis', *Papers from spilforskning.dk Conference, august 28.-29. 2003* [online], [cit. 2009-03-09], Dostupné na internete: <<http://www.spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches2.pdf>>.
- BARDINELLI, J. (2008), Inanimate Alice: Episode 4. In *Casual Gameplay* [online], 2008-06-18, [cit. 2009-04-30], Dostupné na internete: <http://jayisgames.com/archives/2008/06/inanimate_alice_episode_4.php>.
- CAILLOIS, R. (1998), *Hry a lidé: Maska a závrť*, Prel. Nina Vangeli, Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 215 s.
- DERRIDA, J. (1993), 'Struktura, znak a hra v diskurzu věd o člověku', *Texty k dekonstrukci: Práce z let 1967-72*, Bratislava: Archa, s. 177-195.
- DG EAC – *Európsky rok medzikultúrneho dialógu*. (2008) [online], [cit. 2009-05-21], Dostupné na internete: <<http://www.interculturaldialogue2008.eu/473.0.html?&L=19>>.
- ESKELINEN, M. (2001), 'The Gaming Situation', *Game Studies* [online], vol. 1, July 2001, no. 1, [cit. 2009-04-21], Dostupné na internete: <<http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>>.
- FINK, E. (1992), 'Oáza štěstí', *Oáza štěstí*, Prel. Martin Černý, Praha: Mladá fronta, 61 s.
- FINK, E. (1993), *Hra jako symbol světa*, Prel. Miroslav Petříček, Praha: Český spisovatel, 268 s. .
- FRUIN, N. W. (2007), 'Playable Media and Textual Instruments', *The Aesthetics of Net Literature*, Ed. Peter Gendolla, Jürgen Schäfer, Bielefeld: Transcript Verlag.
- GADAMER, H.-G. (1995), *Aktualita krásneho. Umenie ako hra, symbol a slávnosť*, Prel. Oliver Bakoš, Bratislava: Archa, 100 s.
- HAEGELE, K. (2008), 'Inanimate Alice Integrates Narrative Form of a Book with Digital Art to Tell a Story', *Artdaily* [online], 2008-07-24, [cit. 2009-05-20], Dostupné na internete: <http://artdaily.org/section/news/index.asp?int_sec=2&int_new=24857&b=haring>.
- HAYLES, N. K. (2008), *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Notre Dame: University of Notre Dame, 240 p.
- HUIZINGA, J. (1990), 'Homo ludens', *Jeseň stredoveku – Homo ludens*, Prel. Viktor Krupa, Bratislava: Tatran, 376 s.
- JOSEPH, Ch. (2008), *Commentary in How New Media Narrative is Created* [online], [cit. 2009-05-22], Dostupné na internete: <http://www.well.com/user/jmalloy/elit/elit_software.html#chris>.
- JUUL, J. (2005), *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA: The MIT Press, 243p.
- JUUL, J. (2003), 'The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness', *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* [online], Ed. Marinka Copier-Joost Raessens, Utrecht: Utrecht University [cit. 2009-05-01], pp. 30-45. Dostupné na internete: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>.
- KIRKPATRICK, G. (2007), 'Between Art and Gameness: Critical Theory and Computer Game Aesthetics', *Thesis Eleven*, vol. 89, no. 1, pp. 74-93.
- MCLEAN, K. (2007), *Trendwatch: Inanimate Alice. In pixie stix kids pix* [online], 2007-01-04, [cit. 2011-05-20], Dostupné na internete: <<http://pixiestixkidspix.wordpress.com/2007/01/04/trendwatch-inanimate-alice/>>
- MC LUHAN, H. M. (1991), *Jak rozumět médiím: Extenze člověka*, Prel. Miloš Calda, Praha: Odeon, 348 s.

- MONTFORT, N. (2003), 'Interactive Fictions as "Story," "Game," "Storygame," "Novel," "World," "Literature," "Puzzle," "Problem," "Riddle," and "Machine" ', *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan. Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 310-317.
- MYERS, D. (2009), 'The Video Game Aesthetic: Play as Form', *Video Game Theory Reader 2*, Ed. Bernard Perron-Mark J. P. Wolf, London; New York: Routledge, pp. 45-63.
- PAGE, R. (2008), *Inanimate Alice - game and narrative* [online], 2008-04-18 [cit. 2009-05-21], Dostupné na internete: <<http://digitalnarratives.blogspot.com/2008/04/inanimate-alicegame-and-narrative.html>>.
- PERRY, S. (2006), *Edinburgh Interactive Entertainment Festival: Strong Lineup* [online], 2006-08-15 [cit. 2009-05-21], Dostupné na internete: <<http://digital-lifestyles.info/2006/08/15/edinburgh-interactive-entertainment-festival-strong-lineup/>>.
- PULLINGER, K. (2008), 'Digital Fiction: From the Page to the Screen', *Transdisciplinary Digital Art: Sound, Vision and the New Screen*, Ed. Randy Adams, Steve Gibson, Stefan Müller Arisona, Berlin Heidelberg: Springer, pp. 120-126.
- PULLINGER, K. (2006), 'Fact is we need a better name for 'digital fiction'', *Guardian* [online], 2006-12-11 [cit. 2009-04-25], Dostupné na internete: <<http://www.guardian.co.uk/books/booksblog/2006/dec/11/factisweneedabettername>>.
- PULLINGER, K. (2008), 'The way we read: Interview with Katie Haegele', *Star Tribune* [online], 2008-02-29 [cit. 2009-04-22], Dostupné na internete: <<http://www.startribune.com/entertainment/books/16089982.html>>.
- PULLINGER, K.-JOSEPH, Ch. *Inanimate Alice*, [cit. 2010-04-10], Dostupné na internete: <<http://www.inanimatealice.com>>.
- SILVERSTONE, R. (1999), 'Rhetoric, Play, Performance: Revisiting a Study of the Making of a BBC Documentary', *Television and Common Knowledge*, Ed. Jostein Gripsrud, London; New York: Routledge, pp. 71-90.
- STEWART, G. (2010), 'The Paratexts of Inanimate Alice', *Convergence*, vol. 16, no. 1, pp. 57-74.
- SUTTON-SMITH, Brian. (1997), *The Ambiguity of Play*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 276 p.
- WALTON, K. (1990), *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 450 p, ISBN 0-674-57619-5.
- WINNICOTT, D. W. (1971), *Playing and Reality*, London: Tavistock.
- ZLATOŠ, P. (2008), 'Digitálna technológia a interaktivita', *Zborník o populárnej kultúre: popkultúrny hrdina vo virtuálnej realite*, Ed. Juraj Malíček, Peter Zlatoš, Michaela Malíčková, Nitra: UKF, s. 39-47.



Počítačové hry



Jaroslav Švelch

Hra pro více hráčů:

Herní studia a interdisciplinacita

Úvod

Ještě před několika lety bylo zvykem v úvodu prací, věnujících se počítačovým hrám, dokládat potřebnost jejich studia. Argumentovalo se třeba tím, že jde o médium nesmírně populární. Předkládaly se statistiky a výsledky sociologických šetření, které dokazovaly, že hraní počítačových her je aktivitou, jíž se v různé míře věnuje většina obyvatel zemí západního světa (ESA 2010). Ukazovalo se, že herní průmysl je odvětvím, které je co do objemu tržeb či investic srovnatelné s již dlouho etablovaným a detailně studovaným průmyslem filmovým (Kerr 2006). Jiný druh argumentů poukázal na nezměrný vyjadřovací potenciál tohoto média. Někdo zdůrazňoval sílu především simulačních her a jejich persvazivní funkce (Bogost 2007). Jiní hry prosazovali jako médium, umožňující nové narativní postupy (Murray 1998), nebo jako vitální a jedinečnou formu populární kultury (Jenkins 2005). O tom, zda počítačové hry mohou být uměním, se dodnes vedou plamenné debaty (Ebert 2010), kterým ovšem v minulosti neunikla ani jiná média. Nám v tuto chvíli stačí vědět, že pro řadu lidí uměním dozajista jsou (Rohrer 2008).

Věřím tomu, že dnes již není třeba podobné argumenty opakovat. Počítačové hry se staly předmětem koordinovaného výzkumu a tématem mezinárodních konferencí. Akademici zabývající se hrami navázali čilé kontakty s herním průmyslem – mnozí zástupci herních studií se navíc stali herními designéry a vice versa. V této kapitole chci ukázat především to, zda a jak se

herní studia etablovala jako disciplína, a poukázat na mnohost přístupů, které lze v rámci studia her zaujmout. Budu při tom klást důraz na pojetí, vycházející především z literární vědy (kvůli celkovému zaměření tohoto svazku i kvůli jeho formativní úloze v počátcích herních studií), z mediálních studií a z kulturních studií. Tato kapitola tedy může sloužit jako jistý druh úvodu do herních studií, v tomhle ohledu je aktualizací mého předchozího textu s ambicí nahradit tak můj předchozí, dnes již zastaralý přehledový článek (Švelch 2007).

V magickém kruhu: Předchůdci herních studií

Herní studia se jako samostatná disciplína s vlastními časopisy, konferencemi a mezinárodní vědeckou asociací etablovala v prvním desetiletí nového milénia, i když některé významné práce, které lze nyní počítat do jejich paradigmatu, vyšly už v posledním desetiletí minulého století. Než přejdeme k aktuálním pohledům na počítačové hry, je nezbytné stručně projít historii oboru, která je zároveň historií odpovědí na otázku „Co to je hra?“. Zatím přitom nebudeme oddělovat hry ne-digitální (deskové, karetní, folklórní) od her digitálních (počítačových her a videoher).

V kánonu západní vědy hry prosluly nevděčnou úlohou něčeho, k čemu lze přirovnat jazyk. Přirovnání struktury jazyka k pravidlům šachu použil de Saussure (1996). Slavná úvodní pasáž Wittgensteinových *Filosofických zkoumání* na příkladu slova *hra* ukazuje,

že znaky nefungují v běžné komunikaci na principu jasných a čistých definic, ale spíš v závislosti na sítí vzájemných podobností (1998). Poukazuje na to, že význam slova *hra* se definuje velmi těžko, a předjímá tak napjaté diskuse herních vědců.

Hrami jako takovými se v období po 2. světové válce zabývali v samostatných knihách dva autoři, jejichž myšlenky dodnes ovlivňují herní studia. Prvním byl historik kultury Johann Huizinga, autor knihy *Homo ludens*, v níž rozvíjí myšlenku, že veškerá lidská kultura má svůj původ ve hře. Je také autorem kontroverzního termínu *magický kruh*. Definuje tak zvláštní diegetický prostor her, v němž jsou významy jednotlivým objektům a akcím přisuzovány jinak než mimo něj (Huizinga 2000): dotknout se rukou míče v magickém kruhu fotbalového utkání je něco jiného než o něj náhodou zavazit při uklízení.

Druhým autorem byl sociolog a literární kritik Roger Caillois, autor díla *Hry a lidé*. Ten jednak odlišil hru podle pravidel, jako např. šachy (*ludus*) od nezávazné hry „na něco“ (*paidia*), jednak vytvořil schéma čtyř základních rozměrů hry. Patří k nim *agon* (úsilí, např. ve sportu), *alea* (náhoda, např. v kostkách), *ilinx* (závrať, např. při rychlém pohybu) a *mimikry* (předstírání jiné identity) (Caillois 1998).

Přístup obou autoři je v lecčems podobný. Oba zdůrazňují na jednu stranu zásadní postavení hry v lidské společnosti, na druhou stranu ji vydělují z ostatních činností člověka. Caillois definuje hru následujícím způsobem:

[Hru lze definovat] jako činnost bytostně *svobodnou*, k níž hráč nemůže být nucen (...), *vydělenou z každodenního života* (...), *nejistou*, jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen (...), *neproduktivní* (...), *podřízenou pravidlům* (...) a *fiktivní*. (Caillois 1998: 32)

Jeho důraz na „svobodnou“ a „neproduktivní“ (t. j. nevydělečnou) hru je prodchnut romantickým pohledem na hru coby nevinnou aktivitu.

Kromě těchto širších antropologických prací byly hry předmětem historického zkoumání na antropologickém či folkloristickém základě. Psaly se dějiny šachu, dodnes nejprestižnější deskové hry, i jiných her (Murray 1952). V aplikované matematice vznikla svébytná *teorie her*, kterou se někteří autoři snaží aplikovat i na současné počítačové hry (Smith 2006).

Masivnější vlna akademického zájmu o hry ovšem přišla až po vzniku počítačových her a jejich rozšíření. Už od osmdesátých let byly počítačové hry zkoumány psychology z hlediska jejich účinků na hráče. Obavy z nového, neprozkoumaného média a násilných obsahů motivovaly laboratorní výzkum. Toto paradigma účinků, v němž byly hry vnímány jako „černá skříňka“, na jejímž výstupu je ovlivněné, nebo neovlivněné dítě, dominovalo výzkumu počítačových her až do poloviny devadesátých let. Nedostatky této jednostranné orientace eufemisticky shrnuli Lee a Peng:

(...) *dosud se dostatečně nezkoumala povaha hraní jako prožitku. To je poměrně neblahá situace, protože studium účinků nějaké věci může značně napomoci pochopení její vnitřní podstaty.* (Lee a další 2006: 340)

Psychologický výzkum pokračuje dodnes a vzhledem k trvajícím společenské objednávce se mu dostává velké publicity. V řadě případů je dnes informovanější a méně předpojatý než dříve, jak ukazuje například výzkum Cheryl Olson (2010).

V osmdesátých letech se objevila i první a ojedinelá interdisciplinární pojetí počítačových her, například ve „fenomenologické“ práci etnometodologa a hudebního pedagoga Davida Sudnowa, fascinovaně zkoumající svět videoherních arkád (Sudnow 1983). Český sociální ekolog Bohuslav Blažek ve své popularizační knize

z roku 1990 předjímal zásadní otázky budoucích herních studií: totiž zda hra je *příběh*, nebo *stroj* a jaké je postavení počítačových her v nastupující kultuře digitálních technologií (Blažek 1990).

Vývoj humanitně a sociálněvědně orientovaných herních studií reflektoval vývoj her samotných a právě hráčské demografie. Organizovaný zájem o studium počítačových her se započal ve chvíli, kdy se na univerzitách etablovala generace výzkumníků a výzkumnic, kteří skutečně hry hráli a považovali je proto za integrální součást svých sociálně kulturních zkušeností.

Přestože o nutnosti studovat hry provozované pomocí počítačových technologií se již nepochybuje, podobná shoda už nepanuje ohledně toho, jak je nazývat. V anglosaském laickém diskurzu i odborné literatuře se setkáváme především s označením *video games* (*videohry*). V evropském kontextu se používá i pojem *computer games* (*počítačové hry*). Tento rozdíl v užití je kulturně podmíněný: v herní kultuře USA (a do určité míry i Velké Británie) je zakořeněné spíše hraní na herních konzolích připojených k televizi, kdežto v řadě států Evropy tomu je naopak. Ve snaze najít neutrální termín někteří akademici (Kerr 2006) používají zastřešující termín *digital games* – odtud například název DiGRA – Asociace pro výzkum digitálních her (*Digital Games Research Association*). V češtině ovšem může termín „digitální hra“ odkazovat ke specifické subkategorii, zahrnující například kapesní přístroje od ruské firmy Elektronika z 80. let (*Jen počkej, zajíci*). V naší práci tedy budeme jako zastřešující označení používat pojem *počítačové hry*. Podle potřeby budeme explicitně odlišovat platformy domácích počítačů od arkádových automatů či herních konzolí.

Příběh, nebo systém: Hry jako narativní médium

Koncem devadesátých let o hrách začala psát řada autorů z různých oborů, kteří ke hrám přistupovali komparativně a kladli důraz na to, co mají hry a jiná

média společného. Janet Murray se zabývala narativitou ve hrách a srovnávala je s dramatem (Murray 1998). Vztahem prostoru a vyprávění, a především sledováním počítačové hry jako nově vznikajícího uměleckého média se mezi prvními zabýval Henry Jenkins (2005).

Na druhé straně se začaly vytvářet teorie, specifické pro dané médium. Velkým propagátorem studia počítačových her jako samostatné disciplíny byl kupříkladu Gonzalo Frasca, jenž ve svém pionýrském článku *Ludology Meets Narratology* volal po oddělení studia her od naratologie a po takovém studiu hry, jež bude založeno spíše na analýze herních pravidel a principů – hra a příběh jsou totiž podle Frasky „dva ontologicky odlišné objekty“ (Frasca 1999). Specificky hernímu přístupu, jehož ustavení považoval za žádoucí, dal název *ludologie*.

Základnou ludologie se stala především Skandinávie. Ludologové ke hrám přistupovali jako k systému pravidel a zdůrazňovali podobnost počítačových her s nepočítačovými hrami (Eskelinen 2001). Ve svých textech se vyhlašovali vůči „naratologům“, zpravidla Američanům, kteří hry studovali jako prostředek vyprávění příběhu (Murray 1998).

Tento spor stojí za to připomenout, jednak protože během něj vykristalizovala celá řada problémů, které nastávají při aplikaci tradičních literárněvědných konceptů na počítačové hry, jednak protože dodnes akademickým diskursem o hrách rezonuje.

Spor byl veden převážně ze strany ludologie ve snaze poukázat na metodologickou ledabylost při interdisciplinárním studiu her s cílem ustavit samostatnou platformu. Naratologové představovali poměrně nesourodou skupinu, shrňme proto nejprve argumenty ludologů. Ludologové vycházeli především z práce literárního teoretika a později zakladatele online vědeckého časopisu *Game Studies* Espena Aarsetha. Ten ve své práci *Cybertext* vytvořil dodnes využívanou klasifikaci různých typů textů, která dokáže pojmut i počítačové hry.

Běžné lineární, statické texty podle něj vyžadují od uživatele *interpretativní funkci*. V případě her a podobných textů ovšem uživatel jednak *interpretuje* obsah, jednak svou aktivitou *konfiguruje* materiální podobu vnímaného textu. Řetězec znaků, který interpretuje, je jiný v závislosti na jeho interakci s tímto textem. Nepřátele v podobě vraždících záchodů ve hře *Manic Miner* (Smith 1983) mohou interpretovat jako surrealistický výjev nebo jako sublimaci podvědomého strachu z toalet, ale pouze pokud se ve hře dostanu do příslušného levelu.

Uživatelské funkce „vyššího řádu“ než interpretativní Aarseth nazývá *ergodické* a literaturu, jež jich využívá, nazývá *ergodickou literaturou*:

V ergodické literatuře je od čtenáře k procházení textu vyžadována netriviální činnost. Pokud má ergodická literatura jako koncept dávat smysl, musí existovat také neergodická literatura, ve které je činnost při procházení textu triviální, s tím, že na čtenáře nejsou kladeny žádné extranoematické [mimo lidskou mysl se odehrávající – J.Š.] nároky kromě například pohybu očí a periodického otáčení stránek. (Aarseth 1997: 1-2)

Netriviální činností může být například aktivita při ovládání počítačové hry. Ergodická literatura ovšem nezahrnuje pouze počítačové hry, patřila by do ní např. *I-ťing* neboli *Čínská kniha proměn*, věštecká báseň, jejíž jednotlivé části jsou vybrány a sestaveny náhodně, nebo dobrodružné knihy typu *Lone Wolf*, při jejichž čtení čtenář na základě svých rozhodnutí otáčí stránky, čte určité pasáže a skládá dohromady různé verze daného příběhu. Speciální subkategorie ergodické literatury, která využívá pro prezentaci *kalkulace*, t. j. početní operace, nazývá *kybertext*. Kybertexty jsou tedy i počítačové hry.

Od podobné klasifikace textů je jen krok k tezi, že odlišné typy textů vyžadují odlišné teorie. Ve vyhraněné podobě ji formuloval neextrémnější zástupce

ludologů Markku Eskelinen (2001). Hry jsou podle něj *primárně* konfigurativní a interpretativní jsou až v druhé řadě. Zatímco příběh (narativ) vyžaduje dvě různé časové roviny, rovinu diskurzu (syžet) a rovinu příběhu (fabuli), hry vyžadují pouze jednu časovou rovinu: směřují k výhře nebo prohře (Eskelinen 2001). Pokud je ve hře přítomná narativní složka, pak je pouze volitelným přívěškem pravidel.

Ve své honbě za společným jmenovatelem veškerých her Eskelinen dochází k minimalistickému pohledu na věc, který odmítá jakoukoli změnu charakteru her po příchodu počítačových technologií:

*„Kupodivu“ nenacházíme žádné pokusy definovat hry jako narativy v klasické studii *The Study of Games* od Elliota M. Avedona a Briana Suttona-Smithe (1971), která shrnuje a zhušťuje století západních herních studií. Slova a diskutabilní koncepty jako narativ, příběh, drama nebo divadlo se neobjeví ani v jejím rejstříku. Máme tedy věřit tomu, že se z her po vzniku počítačových her zničehonic staly narativy?* (Eskelinen 2001)

S hrami se ovšem skutečně stalo něco zásadního. Souvisí to zřejmě se schopností digitálních technologií prezentovat fiktivní světy fungující na základě určitých pravidel – od sedmdesátých let ovšem příběhy vyprávějí i nedigitální hry jako *Dungeons & Dragons* (v ČR a SR známé v mutaci *Dračí doupe*), zatímco předtím to bylo zcela výjimečné. Popřít tento vývoj by znamenalo popřít převládající tendenci většiny současných her vyprávět alespoň rudimentární příběh (Rovner 2009). Herní narativy navíc svou strukturou nápadně často připomínají některé literární žánry, jako např. epos (a jeho pozdější variace v žánrové literatuře) či cestopis (Jenkins 2004).

Eskelinenův oblíbený *Tetris* (Pažitnov – Gerasimov 1984) se liší od komplexní narativní hry jako *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) stejně jako videoart od filmové série *Hvězdné války*. Studovat *Hvězdné války* pouze



Natalia ze hry *Fallout* a její počáteční postavení v pravidlech hry i v jejím fiktivním světě (Black Isle Studios 1997)

metodami derivovanými ze studia videoartu by zřejmě nebylo dostačující. Diskuse o akceptování narativu coby právoplatné složky hry do jisté míry souvisí s otázkou vymezení pole herních studií: mají zkoumat všechny hry bez rozdílu, nebo jen počítačové hry? Mají zkoumat to, co je společné všem hrám, nebo to, čím jsou specifické počítačové hry?

Spor o narativitu po několika letech utichl. Jeden z předních ludologů Gonzalo Frasca ho označil za umělý a dodal, že „ludologové mají také příběhy rádi“ (2003). Podle Jenkinse byl motivovaný především snahou vytvořit samostatný obor poukazováním na jedinečné vlastnosti her (2004). To se povedlo: výsledkem byla konstrukce *ludologie* coby teoretického jádra herních studií. Teze, že pravidla jsou definičním rysem počítačových her, byla přijata (ale ostatně ji ani předtím nikdo nezpochybňoval). Podle Bogosta ludologie nepřinesla nějakou zásadní změnu přístupu: jeden formalismus pouze nahradil druhý (2009). Ludologové i naratologové se ostatně rekrutovali především z řad absolventů či profesorů literárněvědných oborů.

Jistý druh kompromisu nabídl Jesper Juul (2005). Konceptualizoval hry jako hybridní komplex pravidel a fiktivního obsahu. Obsahy podle něj nejsou vlastní hrám obecně (co je obsahem piškvorek?), ale jsou neoddělitelné od hry jakožto konkrétního „mediálního“ produktu – hra *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm 1990) by ztratila svou identitu ve chvíli, kdy by se hlavní hrdina nejmenoval Guybrush Threepwood. Počítačové hry tedy podle Juula spojují skutečná pravidla a fiktivní obsah (Juul 2005) a mnohdy vytvářejí propracované fiktivní světy. Pravidla a obsah jsou ovšem podle tohoto přístupu objekty různého řádu, což je při analýze hry jako celku třeba mít na zřeteli. Na následujícím příkladu ze hry *Fallout* (Black Isle Studios 1997) jsou tyto dvě složky zřetelně vidět. Na začátku hry si hráč může vybrat z několika předvolených postav (nebo si vytvořit vlastní), včetně výše vyobrazené Natálie. V levém sloupci jsou seřazeny hodnoty, jež jsou součástí „skutečných“ pravidel. Podle numericky vyjádřených hodnot jednotlivých vlastností postavy (*síla, vnímavost, výdrž, charisma, intelligence, zručnost a štěstí*) se budou

počítat mj. výsledky při zásazích v soubojích; *zásahové body* (Hit Points) určují, jak velká zranění může postava utrpět. Sloupec vpravo pak poskytuje „fiktivní“ biografii postavy – podobnou biografii literárních či filmových postav. Obě složky spolu přitom samozřejmě souvisí: To, že je Natálie „talentovanou akrobatkou“, se odráží ve vysokém skóre ve *zručnosti* (Agility). To, že jako malé dítě „nechácala zákony o soukromém vlastnictví“, se projevuje ve slušné startovní zdatnosti v *kradení* (Steal). Ne všechny součásti fikce mají ovšem protipól v pravidlech (a naopak): To, že je Natálie Ruska, sice souvisí s jejím vzhledem, ten ovšem nemá na průběh hry žádný efekt.

Určitému výseku pravidel, která se ve hře opakovaně uplatňují, se mezi laiky i odborníky říká *herní mechanika* (Hunicke et al. 2004). Miguel Sicart herní mechaniku definuje jako „metody vyvolané agenty k interakci s herním světem“, při čemž „metodou“ (pojem pochází z objektového programování) se rozumí akce a agentem může být jak hráč, tak entita ovládaná počítačem (Sicart 2008). Na základě opakování herních mechanik mohou vznikat *žánry*, laicky obvykle nazývané podle obvyklé akce, která se ve hře provádí: „skákačky“, „střílečky“ apod. Hry daného žánru se pak mohou lišit po stránce fikce (t. j. odehrávají se v jiném prostředí), po stránce herních mechanik ovšem mohou být velice podobné. Některé žánry se mohou definovat i typem vstupu a výstupu při komunikaci s hráčem, jako např. „textovky“, o nichž pojednává jedna z následujících kapitol.

Mnoho dimenzí hry: Interdisciplinarita jako nutnost

Spor o *narativ* byl důležitý především tím, že postuloval základní metodologické a ontologické problémy studia počítačových her. Další takový problém prezentoval opět Jesper Juul (2009): Ptá se, zda se mají herní studia zaměřovat na *hru* jako text či kybertext, nebo na její *hraní*. Je vhodné o hře hovořit obecně jako

o artefaktu, abstrahující od akcí a rozhodnutí jejich operátora nebo uživatele? Má hra nějaké invariantní jádro společné každé „přehrávce“? Toto dilema je paralelou otázek, jež si kladou teorie recepce např. v literární vědě či v mediálních studiích. Juul se opět přiklání ke kompromisu a integraci obou pohledů (2009).

Filozoficky orientovaný zástupce herních studií Ian Bogost se pokusil zvrátit průběh debaty o tom, *co je hra*, svou přednáškou na konferenci *DiGRA* (Digital Games Research Association neboli Asociace pro výzkum digitálních her) v roce 2009. Připomněl, že to je především otázka *ontologická*, a odmítl názory, které tvrdí, že některý element – *narativ*, systém pravidel nebo hráč – je „reálnější“ než ostatní. S odvoláním na „plošnou ontologii“ (flat ontology) filozofa Manuela de Landy předkládá nový pohled na ontologii her, které podle něj mohou „stejně reálně“ existovat na mnoha úrovních. Hry jsou *systémem pravidel*, ale i *binárním kódem*, *počítačovým programem*, *komoditou*, *duševním vlastnictvím* nebo *sociální aktivitou* (Bogost 2009). Hru nelze zredukovat na žádný z těchto elementů a upřednostňováním jednoho z nich jen uplatňujeme své vlastní ideologické inklinace nebo metodologické preference. Svou tezi shrnuje v názvu přednášky: *Počítačové hry jsou nepořádek* (Video games are a mess). A ti, kdo studují hry, by se podle něj neměli snažit jej uměle uspořádat.

Přestože Bogostův příspěvek byl záměrně provokativní, lze ho považovat za další krok ve vývoji pohledů na interdisciplinaritu ve studiu her. Na jeho počátku byla interdisciplinarita „z nouze ctností“ (hry nikdo nestuduje, a proto se toho chopí literární a filmoví vědci, psychologové a další), poté komplementem či přívěskem formalistického přístupu (skutečná herní studia se zabývají hrami coby systémy pravidel nebo mechanik, ale pro zpestření je možné studovat např. herní kulturu nebo sociologii hráčů) a nyní je nutností (neexistuje ani nemůže existovat disciplína nebo paradigma, které by si mohly osobovat výhradní či přednostní právo na studium her).

V následujících oddílech shrnu několik základních směrů v interdisciplinárním studiu počítačových her. Nebudu se při tom už vracet k rozhraní herních studií a literární vědy, jemuž jsme se již dostatečně věnovali výše, a budu klást důraz na představení nejdůležitějších konceptů používaných v herních studiích a v profesionálním herním žargonu. Jednotlivé směry budu řadit od těch, které se zabývají hrou jako objektem, k těm, které pojmají hry jako sociální fakt a součást širší kultury.

Studium platform a software studies

Když Bogost volal po mnohostrannějším studiu her, jako jeden z příkladů možného postupu uvedl projekt *platform studies*, který nastartoval společně s Nickem Montfortem. Cílem *platform studies* je vytvořit průřezovou metodologii, která zahrne jak vrstvu hardwaru a kódu, tak kulturní význam dané počítačové technologie a konkrétních herních titulů. Svou pozicí na průniku humanitních herních studií a informatiky odkazuje ke směru *software studies*, jenž se snaží kriticky zkoumat význam softwarového kódu v současném světě, ve společnosti a kultuře (Fuller 2008). Cílem *platform studies* je „jít až na dno“ – „zkoumat základní hardware a software, který je základnou počítačového vyjadřování (*computational expression*)“ (Bogost – Montfort 2011). Ve společné knize, věnované platformě Atari 2600, Bogost a Montfort na několika případových studiích rozebírají programový kód daných her a ukazují vliv omezení hardwarové platformy na jejich podobu, kterou pak zasazují do dobového kulturního kontextu (Bogost – Montfort 2009). Úskalím takového přístupu jsou vysoké požadavky na humanitní i technické zázemí autorů. Od ambiciózního vyhlášení programu a spuštění zvláštní ediční řady se k němu zařadila právě jen tato kniha.

Interpretace her a ideologie ve hrách

Každá disciplína, zabývající se konkrétním médiem, by měla poskytovat nástroje pro interpretaci jednotlivých textů (či kybertextů). Metodologii kvalitativní analýzy her předkládají například Mia Consalvo a Nathan Dutton (2006). Důležitým prvkem analýzy her je provázání fiktivní složky hry a jejích pravidel. Bylo by například nezodpovědné analyzovat pouze vizuální složku her (např. poprsí Lary Croft) ze série *Tomb Raider* bez provázání s analýzou herních mechanik (t. j. toho, co se ve hře dělá). Ne náhodou dala Helen Kennedy své rané analýze herní hrdinky Lary Croft podtitul *O omezeních textuální analýzy* (2002).

Přístupy k interpretaci nalézáme v podstatě dvojí: *hermeneutický*, který se snaží o interpretaci počítačové hry jako uměleckého díla a kulturního artefaktu, a *kritický*, který se pokouší odhalit ideologii či podjatost obsaženou především v herních mechanikách, a vychází tak z kritických teorií. Autoři využívající hermeneutického přístupu (ačkoli ho explicitně nepojmenovávají) často směřují k psaní esejí na hranici akademické studie a kritiky. Antologií esejí tohoto druhu je například svazek *Well Played: Video Games, Value and Meaning* (Davidson 2009), v němž se jednotliví autoři pomocí svých interpretací snaží identifikovat jedinečné kvality a hodnoty konkrétních herních titulů i her jako média. Nick Fortugno například interpretuje hru *Shadow of the Colossus* jako tragické a morálně komplexní podobenství o svobodě a determinovanosti (Fortugno 2009).

Kritický přístup je založený na uvědomění si toho, že pravidla hry mohou být reprezentací (či *simulací*) procesů známých z reálného života. Počítačový program, stejně jako jakýkoli jiný text, je ideologickou konstrukcí (Friedman 1999). Při adaptaci těchto procesů pro potřeby hry samozřejmě dochází ke zjednodušení a abstrakci (Juul 2007), stejně jako zkreslení a manipulaci. Ted Friedman již v roce 1999 analyzoval „sémiotiku“

hry *SimCity* (simulaci urbanistického plánování) a upozorňoval, že hra byla kritizována jak ze strany levice kvůli tomu, že favorizuje nízké daně, tak ze strany pravice, protože odměňuje investice do hromadné dopravy a odrazuje od jaderné energie. Podobně se může např. o hře *The Sims* prohlásit, že propaguje konformitu a konzumní společnost. Podle Friedmana ovšem hráč při procesu učení se jejím pravidlům hru „demystifikuje“ – počítačové hry tedy podle něj oproti jiným druhům textů dávají svou „vykonstruovanost“ více najevo (Friedman 1999). Jistým druhem kritické analýzy „naruby“ je Bogostova *procedurální rétorika*. Bogost (sám herní designér) považuje hry za persvazivní médium, které může vyjadřovat názory a přesvědčovat o nich prostřednictvím simulací. „Antireklamní“ hra *McDonald's Videogame* od italské aktivistické skupiny Molleindustria (2006) podle Bogosta staví rétorický argument o tom, že odvětví fast-foodu stojí na korupci, používání růstových hormonů a dalších podobných praktikách – v této ekonomické strategické hře totiž bez používání těchto metod nelze hrát úspěšně, t. j. vydělávat (Bogost 2007).

Herní design a zkoumání vyjadřovacího potenciálu média

Herní studia jsou oborem poměrně úzce propojeným s praxí – mnoho jeho zástupců jsou nebo byli herními designéry, výzkumná centra herních studií mnohdy zároveň hry vyvíjejí (např. GAMBIT na Massachusetts Institute of Technology) a herní designéři (obzvlášť ti nezávislí) vstupují do akademické debaty. Prvotním i podružným cílem řady prací týkajících se herního designu je kultivace „řemesla“ – nejen deskripce toho, jak hry aktuálně fungují, ale i úvahy nad jejich potenciálem. Typickým příkladem je kniha Katie Salen a Erika Zimmermana o „fundamentech herního designu“ (Salen – Zimmerman 2003). Jiná skupina herních designérů vytvořila prakticky orientovanou

metodologii analýzy her – takzvaný model MDA (zkratka z Mechanics, Dynamics, Aesthetics). *Mechanikou* jsou v tomto modelu pravidla hry, *dynamikou* se rozumí chování herních mechanik během hráčovy interakce, t. j. pravidla „v akci“, a *estetikou* emocionální odezva hráče (Hunicke a další et al. 2004). *Mechanikou* v týmových kompetitivních střílečkách jako *Quake III: Arena* jsou mj. zbraně a jejich vlastnosti či *respawn points* neboli body, na kterých se hráč znovu objeví poté, co přišel o život. Tyto mechaniky vedou k různým hráčským strategiím (dynamikám), včetně *spawn campingu*, při níž hráč celou hru tráví pobytem nedaleko *respawn pointu* protivníka a „hlídá“ ho. Pokud tuto strategii používá víc hráčů najednou, hra může zcela ztratit spád a emocionální odezvou (na „estetické“ rovině) může být frustrace. Modelu MDA se i přes jeho značnou vágnost hojně využívá.

Doris Rusch ve své akademické práci hledá nové formy exprese v počítačových hrách. Oproti Bogostově racionálnímu, „simulačnímu“ přístupu vidí potenciál v emocionálním působení her (Rusch 2007). Vycházejíc z argumentů Lakoffa a Johnsona (1980) také zdůrazňuje roli metafory při designu i analýze her (Rusch, a další 2008). Pomocí tohoto přístupu lze například skákání v žánru tzv. *plošinovek* (např. *Super Mario Bros*) analyzovat na základě metafory „*nahoru* znamená *dobře*“ – skákáním hratelná postava zdolává překážky, získává převahu a kontrolu nad situací (Begy 2010).

Imerze, flow a teorie avatara

Imerze je jedním z nejoblíbenějších slov v žargonu herních designérů i kritiků. Myslí se jím obvykle míra „ponoření“ hráče do virtuálního světa počítačové hry. Teorie imerze by v ideálním případě měla popisovat, co se děje na rozhraní mezi hráčem a herním světem. Janet Murray imerzi definuje jako „obklopení naprostou jinou realitou, stejně odlišnou jako je voda od vzduchu, která zcela ovládne veškerou naši pozornost, naše

celé smyslové vnímání“ (Murray 1998: 98). Teoretik virtuální reality Joseph Nechvatal staví imerzivní zážitky do kontrastu k „frontálnímu“ vnímání např. tradičního malířského umění (1999). V případě her ovšem nejde o pasivní či iracionální zážitek – jeho důležitou součástí je *agence*, t. j. schopnost hráče manipulovat objekty ve světě hry na základě pravidel (Murray 1998). Součástí diskursu o imerzi je také koncept „dobrovolného potlačení nedůvěry“ (*willing suspension of disbelief*) pocházející už od anglického romantického básníka Samuela Taylora Coleridge (ibid.). Friedman (1999) a Juul (2005) poukazují i na příklady zážitků, které jsou spíše než ponořením se do herního světa splynutím s jeho pravidly a mechanismy. Juul to dokumentuje dobře známým příkladem hráčů hry *Quake III: Arena* (iD Software 1999), kteří si úmyslně snižují grafickou kvalitu hry proto, aby mohli hrát rychleji a účinněji (ibid.). Dosavadní diskuse o imerzi z tohoto termínu doposud nedokázala sejmut stigma přílišné vágnosti. Nemožnost metaforicky definovaný pojem zasadit do existujících formalismů může být jedním z důvodů, proč se mu v herních studiích věnuje relativně málo pozornosti.

Imerze souvisí i s další „tekutou“ metaforou *plynutí*. Herní studia a především herní design ji převzaly z psychologie optimálního zážitku (Csikszentmihalyi 1990). Její autor popisuje „plynutí“ (*flow*) příjemného zážitku jako ideální rovnováhu mezi obtížností vykonávané aktivity a dovednostmi aktéra (či hráče). V případě přílišné obtížnosti nastává úzkost, v případě nízké obtížnosti nuda. Termín *flow* se stal oblíbeným zaklínadlem herních designérů, kritiků a testerů.

S pojmem imerze souvisí i pojem *avatar*. Rune Klevjer, vycházející z „herní“ teorie mimese filozofa Kendalla Waltona, jej definuje jako „nástroj nebo mechanismus, který pro účastníka definuje fiktivní tělo a mediuje fiktivní agenci“ (Klevjer 2008: 87). Klevjerovo pojetí avatara se neomezuje na počítačové hry – stejně tak jej lze aplikovat na panenky Barbie, maňásky a další „reflexivní rekvizity“. Pro metodologii herních

studií je důležité i jeho odlišení avatara, funkčního vtělení hráče, a hratelné postavy (*playable character*), což je fiktivní konstrukt. Lara Croft coby avatar je definována svými proporcemi a fyzikálním chováním v prostoru herního světa a repertoárem možných akcí: šplháním, skákáním, střelbou atd. Oproti tomu Lara Croft coby hratelná postava je žena britského původu se svou zvláštní historií, postupně doplňovanou a upravovanou dalšími díly série.

Psychologie hráčů

Jak jsem uvedl výše, psychologický výzkum počítačových her patří co do objemu publikovaných výsledků a jejich publicitě v mainstreamových médiích k nejvýznamnějším odvětvím studia her. Bohužel je často izolovaný od diskursu herních studií, k čemuž přispívá i odlišná metodologie (zpravidla kvantitativní výzkum v laboratorním prostředí) a vůbec odlišný jazyk. Předsudky jsou na obou stranách: psychologický výzkum často a priori konstruuje hry jako negativní či rizikový jev a herní studia se proti němu často a priori vyhraňují. Dvěma centrálními otázkami psychologického výzkumu her jsou *účinky* (především násilných her a především na děti a mládež) a *závislost na hrách*. Co se týče *účinků násilných her*, výzkum v tomto směru nepřinesl žádnou jednoznačnou odpověď. Poměrně vyčerpávající přehled dosavadních poznatků o účincích podali Lee a Peng (2006) a Weber a kol. (2006). Lee a Peng shrnují, že: 1) agresivní afekt lze po hraní hry dokázat velmi těžko; 2) agresivní chování bylo některými laboratorními studii potvrzeno, některými vyvráceno; 3) oproti tomu přítomnost agresivních myšlenek byla ve většině případů potvrzena – ta ovšem může být vysvětlena soutěživou povahou hraní (2006). Za posledních pět let vzniklo mnoho dalších studií, z nichž některé se hry snaží zasadit do kontextu, v němž se skutečně hrají. Cheryl Olson postupovala kombinací kvalitativních a kvantitativních metod za pomoci rozhovorů

a focus groups s mladými hráči a jejich rodiči. Mezi výsledky výzkumu je mimo jiné zjištění, že v určité míře je hraní i násilných herních titulů normálním chováním a že alarmujícím se může stát ve chvíli, kdy se kombinuje s jiným typem rizikového chování (2010). Studie Fergusona a jeho kolegů na multikulturním vzorku přispívá zodpovědnost za dříve zjištěné „slabé“ účinky osobnostním rysům hráčů. Samotná recepce násilných obsahů se zvýšenou agresivitou podle autorů nekoreluje (2011). To ovšem neznamená, že by utichla morální panika kolem potenciálních negativních účinků her. Je pravděpodobné, že recepce her bude způsobovat především dlouhodobé kognitivní změny; výzkum v této oblasti ovšem chybí.

Co se týče závislosti na hrách, dosavadní výzkum řeší metodologické problémy. Rakouská studie, kombinující kvantitativní výzkum prevalence s kvalitativními rozhovory s bývalými excesivními hráči a s terapeutky ukázala, že „závislí“ hráči jsou si obvykle své závislosti vědomi, a přestože hraní podřizují mj. svůj denní režim, mívají potenciál k „samoléčbě“. Swertz a kol. tedy odmítají, že by závislost na hraní byla problémem celé generace (Swertz, a další 2010). Jiní autoři naopak považují hraní online her za jeden z nejrizikovějších faktorů potenciální závislosti na internetu, což dokládají i extrémní příklady závislosti v Jižní Koreji, kde je tento jev oficiálně považován za celospolečenský problém (Šmahel, a další 2009). Výzkum závislosti bohužel doposud dostatečně nediferencuje mezi on-line a off-line hraním, mezi hraním a užíváním internetu či počítače a mezi různými žánry her – do jisté míry mu chybí intenzivnější dialog s jinými oblastmi studia her.

Sociologie a demografie hráčů

V několika posledních letech jsme byli svědky diskuse o tom, zda je vůbec možné studovat hru, *ergodické* médium, bez současného studia hráčů (Juul 2009). Tato debata ukazuje na hlubší metodologické dilema: Lze

hru zkoumat jinak než v procesu hraní, t. j. interakce uživatele s daným herním programem? Odklon od formalismů zkoumajících hru jako strukturu reprezentují sociologičtější zaměřené publikace, týkající se podvádění ve hrách (Consalvo 2009), příležitostných hráčů a jejich preferovanému stylu hraní (Juul 2009), kvalitativní rozbor virtuálních světů online her (Taylor 2006). Patří sem i detailní kvantitativní studie uživatelských preferencí při výběru hry (Hartmann, a další 2006). Hráčská demografie je samozřejmě cenným zdrojem informací i pro herní průmysl. Americká Asociace zábavního softwaru (*Entertainment Software Association*) v rámci své propagace každoročně publikuje data týkající se demografického složení hráčů (ESA 2010). Snaží se tím mj. vyvrátit řadu stereotypních představ spojených s hráči počítačových her. Zdůrazňuje například to, že ženy nad 18 let tvoří větší podíl amerických hráčů a hráček než muži mladší osmnácti let. Podle údajů ESA se hry hrají v 67 % amerických domácností (ESA 2010). Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky, aktivní od roku 2010, podobný výzkum trhu plánuje, ale doposud jej nezpracovala (AHP 2011). Česká republika je díky zapojení Masarykovy univerzity členem velkého výzkumného projektu World Internet Project, který poskytuje kvantitativní data alespoň o hraní online. Podle údajů z roku 2008 hraje 35 % českých uživatelů Internetu online víc než jednou týdně (WIP 2009). 39 % dětí od 12 do 18 let hraje online denně. Ze srovnání s ostatními účastníky projektu vyplývá, že české děti a mládež patří podle zvolených kritérií ke světové špičce v hraní na internetu (Subrahmanyam et al. 2010). Z tohoto čísla ovšem nelze vyvozovat žádné závěry, protože výzkum opět nepostihuje rozdíl mezi kompetitivním hraním stříleček jako *CounterStrike*, pobytem ve virtuálních světech online RPG her jako *World of Warcraft* či hraním jednoduchých flashových her, což jsou z hlediska hráčské zkušenosti i formálních charakteristik zcela odlišné zážitky.

Sociologické metody dotazníků, focus groups a pozorování se samozřejmě používají i v komerční sféře při vývoji, testování a studiu recepce her (Davis et al. 2005).

Politická ekonomie herního průmyslu

Výzkumem herního průmyslu se kromě komerčních analytiků trhu zabývá i politická ekonomie médií. Je to odvětví mediálních studií, jež se snaží kriticky posílnout vztah mezi fungováním mediálního průmyslu, obsahů, které produkuje, a zpravidla také jejich dopadů na kulturu a demokracii. Doposud jedinou ucelenou publikací tohoto zaměření je kniha Aphra Kerr *The Business and Culture of Digital Games* (2006). Herní průmysl je dnes jedním z nejbohatších odvětví zábavního průmyslu, jemuž dominuje několik nadnárodních korporací (rozpočet největších herních, takzvaných AAA titulů přesahuje 100 milionů USD). Vzhledem k tomu, že počítačová hra je svébytnou kombinací technologické a tvůrčí složky, určité patentované technologie (*enginy* a jiné druhy tzv. *middleware*) se používají opakovaně ve více hrách od různých vývojářů, čímž způsobují recyklaci herních mechanik a způsobují prezentace (Bogost 2006). Výroba AAA her je zároveň riskantním podnikem a výrobci často ve snaze riziko minimalizovat opakují osvědčené postupy a drží se ověřených herních frančíz (Kerr 2006) – příkladem může být například „nekonečná“ série vojenských stříleček *Call of Duty*. Na druhou stranu na trhu působí stovky nezávislých vývojářů, kteří mohou být zvláště po rozšíření rychlého internetu a digitální distribuce ekonomicky soběstační.

Historie počítačových her

Diachronní rozměr je nedílnou součástí celé řady prací z herních studií. Juul například popisuje metodami blízkými historické poetice vývoj žánru logických her typu *Bejeweled* (2009) a Begy, podobným způsobem

vysvětluje historii herní mechaniky skákání (2010). Na zahraničních univerzitách se uskutečnilo několik projektů, které si daly za úkol zachovat a šířit historii počítačových her, např. *How They Got Game* na Stanford University (2011). Komplexní historický pohled na počítačové hry jako médium ovšem nabízejí převážně nikoli historici, ale publicisté a autoři literatury faktu. Nejjobsáhlejší a nejvyváženější populární historií je zřejmě kniha *Replay: The History of Video Games* Tristana Donovana (2010). I ona se ovšem zaměřuje převážně na dějiny institucí a vývojářů, nikoli herní kultury. V oblasti počítačových her také doposud existuje pouze jeden velmi stručný přehled sociální historie (Williams 2006). Aphra Kerr tvrdí, že „dobrá sociální historie digitálních her bude teprve napsána. Taková historická práce by se zaměřila méně na data a vynálezce a více na konflikty a nejistoty.“ (Kerr 2006: 20)

Studium herních kultur

Syntézou dílčích přístupů k počítačovým hrám by mělo být studium herních kultur. Existuje již řada prací, které se jím zabývají, nezřídka inspirovaných kulturními studii tzv. birminghamské školy a sociologickými teoriemi Pierra Bourdieua. Kritickou analýzu definic herní kultury v populárním i akademickém diskurzu podává Adrienne Shaw (2010). Upozorňuje na nutnost kritického pohledu a obrací pozornost především k tomu, jak a kým jsou herní kultury konstruovány – nenachází tedy ucelenou definici herní kultury (a ostatně to není ani jejím cílem). Jelikož se následující studie budou věnovat konkrétním aspektům herní kultury v Československu a České republice, považuji za nutné načrtnout alespoň základní obrysy svého pojetí. Pod pojmem *herní kultura* rozumím systém textů, hodnot, postojů a sociálních praktik ve vztahu k médiu počítačových her v daném kontextu. Herní kulturu tedy hledám všude tam, kde jsou hry – kdekoli se počítačové hry vyskytují, tam se k nim zaujímají postoje a ustavují

se sociální praktiky jejich využití, ať už se jim souhrnně říká „herní kultura“, nebo ne. Přestože přiznávám, že herní kultura je sociálně konstruovaná, přistupuji k ní jako k faktu společnosti, t. j. spíše deskriptivně.

Do herní kultury v mém pojetí patří tři základní domény: za prvé to je *medium jako takové a specifika jeho užití v daném kontextu*. Tedy to, jaké hry se hrají, jaké jsou jejich mechaniky, jakého jsou původu, na jakých hardwarových platformách je bylo možno spustit atd. Za druhé to jsou *hráči a hráčské komunity*. Kromě individuálních a demografických vlastností uživatelů sem patří i formální nebo neformální sociální sítě, které se kolem počítačových her vytvářejí a pomocí nichž se šíří jak samotné mediální obsahy – hry – tak informace o nich, know-how a dovednosti apod. Hráči mohou být zároveň i členy potenciálních subkultur, kteří se pomocí konzumace určitého média a deklarovaného vztahu k němu definují v rámci a vůči většinové společnosti. Třetí doménou je *diskurs o hrách jako médiu*. V diskusích o hrách a hráčích, vedených dříve v počítačových a herních časopisech a nyní na internetových diskusních fórech, se manifestují individuální i sdílené hodnoty hráčů, reflektují se v nich i postoje ostatních sociálních skupin.

Popsanému přístupu se blíží například příspěvek Doveyho a Kennedyové o konstrukci „hegemonické herní kultury“ (Dovey, a další 2007). Autoři se v ní snaží najít ideologii prorůstající dominantní narativ historie počítačových her, základní metafory, které se v něm používají, a znaky příslušnosti k hegemonické herní kultuře. Klíčovým pojmem je podle nich *technicita*, čili technologická kompetence jako kulturní identita. Příběhem, jenž se ujal v hráčské mytologii, je pak podle nich příběh přesunu technicity z „periferie do centra“. V dominantním paradigmatu dějin počítačových her, reprezentovaným herními časopisy nebo například wiki, převažují příběhy raných uživatelů technologií, kteří byli „vydědenci“ většinové společnosti, ale nakonec do ní našli cestu a stali se bohatými šéfy velkých

softwarových firem – takový je mýtus zakladatele Microsoftu Billa Gatese i programátora přelomové hry *Doom* (iD Software 1993) Johna Carmacka.

V témže svazku vyšla i kapitola Laurie Taylor, která poukazuje na rozdíly mezi „konzolovými“ a „počítačovými“ herními kulturami (které mohou samozřejmě koexistovat; nejsou regionálně exkluzivní) (Taylor 2007). Počítačově herní kultura, jež akcentuje výše zmíněnou technicitu, jednoznačně převládala i v počátcích počítačových her v Československu a České republice. Herní kultury a rozdíly mezi nimi jsou vědním tématem i pro publicisty. V tomto ohledu je třeba zmínit popularizační publikaci *This Gaming Life* herního novináře Jima Rossignola (2008). Ta reportážním způsobem popisuje rozdílné herní kultury ve Velké Británii, v Jižní Koreji (kde jsou profesionální hráči počítačových her národními celebritami) a na Islandu.

Závěr

Na předcházejících stránkách jsem shrnul některé proudy ve studiu počítačových her. Byl to ovšem výběr nutně subjektivní, ovlivněný idiosynkratickými rysy mé akademické a hráčské zkušenosti. Kromě výše uvedených směrů probíhá i intenzivní diskuse o využití her v pedagogice, čerpající zpravidla z kognitivní psychologie (Gee 2005). Existuje velké množství praktičtější orientovaných studií o ovládnutí her, uživatelských rozhraních a zpětné vazbě, zpravidla od herních designérů nebo odborníků v oboru *human-computer interaction* (HCI) (Swink 2009). Značné mediální publicity se dostalo analýzám ekonomik virtuálních světů a online her typu *World of Warcraft* (Castronova 2005). Řada autorů se věnuje specifické vizuální (Galloway 2006) nebo zvukové a hudební (Collins 2008) podobě počítačových her. Autoři ludologického zaměření věrni své tradici kladou důraz na kontinuitu nedigitálních a digitálních her a zkoumají je především jako formální nebo obecný antropologický fenomén, což dokazuje i poslední

číslo časopisu *Game Studies* věnované systémům *odměn a výher* (Jakobsson – Sotamaa 2011). Jedněmi z nejzajímavějších témat současných herních studií se staly etika a morálka ve hrách – počítačové hry vzhledem ke své ergodicitě vyvolávají otázku zodpovědnosti hráče za jeho činy ve virtuálním světě (Sicart 2009). Hry s větvicím se narativem jako *Mass Effect* (BioWare 2008) mohou předkládat složitá morální rozhodnutí a dávají hráčům možnost zakoušet jejich důsledky – alespoň v případě, že se s avatarem identifikují (Švelch 2010). Nesmíme opomenout ani příspěvky českých a slovenských herních studií. Počítačové hry se pomalu dostávají do osnov některých technických i humanitních oborů a autor tohoto článku například od roku 2009 vyučuje herní studia na FSV UK a FF MU. Několik autorů se aktivně účastní mezinárodního diskursu herních studií. Vít Šisler se zabývá se jednak reprezentací islámu v počítačových hrách (Šisler 2008), jednak (spolu s kolektivem dalších autorů) vývojem vzdělávacích her (Šisler, a další 2008). Jana Krátká a Patrik Vacek jsou aktivní v oblastech počítačových her a vzdělávání a herní gramotnosti (Krátká – Vacek 2008). Autor tohoto článku publikuje mj. o hrách a etice

(Švelch 2010) a o herní kultuře pozdně komunistické a postkomunistické éry.

Hlavním motivem této práce byla interdisciplinarity. Přesto jsem několikrát považoval za nutné odlišit „studium her“ od „herních studií“ – tedy libovolné zkoumání daného fenoménu od jeho (volně) organizované, oborové podoby. Přítomnost v oborových časopisech a na konferencích a přijetí či pokoření teoretických paradigmat ovšem nejsou jedinými faktory, které daný výzkum řadí do magického kruhu herních studií. Základem zodpovědného přístupu ke studiu her je snaha provázat více různých pohledů a schopnost integrovat své poznatky do hlubšího podloží humanitních nebo technických věd, a umožnit tak odborný a informovaný interdisciplinární dialog. Teprve tehdy se ze studia her stávají herní studia.

Poděkování

Tato práce vznikla v rámci výzkumného záměru UK FSV MSM 0021620841 Rozvoj české společnosti v EU: výzvy a rizika.

Bibliografie

- AARSETH, E. J. (1997), *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore : The John Hopkins University Press.
- AHP (2011), 'Herní trh v ČR', *Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky* [online] 2011 [cit. 2011-03-01], Dostupné na internete: <<http://www.herniasociace.cz/hlavni-stranka/servis-pro-media/herni-trh-v-cr/>>.
- BEGY, J. (2010), 'The History and Significance of Jumping in Games', *GamePlay\Society : Contributions to Contemporary Computer Game Studies*, Eds. Kristian Schwertz a Michael Wagner, München : Kopaed.
- BIOWARE (2008), *Mass Effect*, PC : Electronic Arts.
- BLACK ISLE STUDIOS (1997), *Fallout*, PC : Interplay.
- BLAŽEK, B. (1990), *Bludiště počítačových her*, Praha : Mladá fronta.
- BOGOST, I. — MONTFORT, N. (2011), 'Platform Studies', *Platform Studies* [online] 2011. [cit. 2011-03-01], Dostupné na internete: <<http://platformstudies.com/index.html>>.
- (2009), *Racing the Beam: The Atari Video Computer systém*, Cambridge, MA : MIT Press.
- BOGOST, I. (2007), *Persuasive Games*, Cambridge, MA : MIT Press.
- (2006), *Unit Operations*, Cambridge, MA : MIT Press.
- (2009), *Videogames are a Mess* [online], 1. September 2009. [cit. 2010-01-07], Dostupné na internete: <http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml>.
- CAILLOIS, R. (1998), *Hry a lidé*, Praha : Nakladatelství studia Ypsilon.
- CASTRANOVA, E. (2005), *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago : University of Chicago Press.
- COLLINS, K. (2008), *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge, Massachusetts : MIT Press.
- CONSALVO, M. — DUTTON, N. (2006), 'Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games', *Game Studies*, vol. 6, issue 1. [online] 2006. [cit. 2011-03-01], Dostupné na internete: <http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton>.
- CONSALVO, M. (2009), *Cheating : gaining advantage in videogames*, Cambridge, MA : MIT Press
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1990), *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York : HarperCollins.
- DAVIDSON, D. (2009), *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*, Pittsburgh, PA : ETC Press.
- DAVIS, J. P. — STEURY, K. — PAGULAYAN, R. (2005), 'A survey method for assessing perceptions of a game: The consumer playtest in game design', *Game Studies* vol. 5, issue 1. [online] 2005. [cit. 2011-03-01], Dostupné na internete: <http://www.gamestudies.org/0501/davis_steury_pagulayan/>.
- DE SAUSSURE, F. (1996), *Kurs obecné lingvistiky*, Praha : Academia.
- DONOVAN, T. (2010), *Replay: The History of Video Games*, Hove, Sussex : Yellow Ant Media.
- DOVEY, J. — KENNEDY, H. (2007). 'From Margin to Center: Biographies of Technicity and the Construction of Hegemonic Games Culture', *The Players' Realm: Studies on the Culture of Videogames and Gaming*, Eds. J. Patrick Williams, Jonas Heide Smith, Jefferson, NC : McFarland & Co, s. 131-154.
- EBERT, R. (2010), 'Video games can never be art', *Chicago Sun-Times* [online] 16. duben 2010. [cit. 2011-02-28], Dostupné na internete: <http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html>.
- ESA, THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (2010), *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, Washington, D.C. : ESA.
- ESKELINEN, M. (2001), 'The Gaming Situation', *Game Studies* [online], vol. 1, July 2001, no. 1, [cit. 2010-08-01], Dostupné na internete: <<http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>>.

- FERGUSON, Ch. J., a další (2011), 'Personality and media influences on violence and depression in a cross-national sample of young adults: Data from Mexican-Americans, English and Croatians', *Computers in Human Behavior*, s. 1195-2000.
- FORTUGNO, N. (2009), 'Losing Your Grip: Futility and Dramatic Necessity in Shadow of the Colossus', *Well Played 1.0: Video games, values and meaning*, Ed. Drew Davidson, Pittsburgh : ETC Press.
- FRASCA, G. (1999), 'Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative', *Ludology.org* [online] 1999. [cit. 2007-08-06], Dostupné na internete: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>.
- . (2003), 'Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place', [online] 2003. [cit. 2007-06-28], Dostupné na internete: <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf>.
- FRIEDMAN, T. (1999), 'The Semiotics of Sim City', *First Monday* [online] 5. duben 1999 [cit. 2011-03-01], Dostupné na internete: <<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/660/575>>.
- FULLER, M. (2008), *Software Studies: A Lexicon*, Cambridge, MA : MIT Press.
- GALLOWAY, A. R. (2006), *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*, Minneapolis : University Of Minnesota Press.
- GEE, J. P. (2005), *Why video games are good for your soul: pleasure and learning*, Altona : Common Ground Publishing.
- HARTMANN, T. — KLIMMT, Ch. (2006), 'The Influence of Personality Factors on Computer Game Choice', *Playing video games: motives, responses, and consequences*, Eds. Peter Vorderer a Jennings Bryant, Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum, s. 115-133.
- HOW THEY GOT GAME (2011), 'How They Got Game – blog', *How They Got Game* [online] 2011 [cit. 2011-03-01], Dostupné na internete: <<http://www.stanford.edu/group/htgg/cgi-bin/drupal/>>.
- HUIZINGA, J. (2000), *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha : Dauphin, 2000.
- HUNICKE, R. — LeBLANC, M. — ZUBEK, R. (2004), 'MDA: A formal approach to game design and game research', *Discovery*, č. 3 , Sv. 83.
- iD SOFTWARE (1993), *Doom*, PC : iD Software.
- (1999), *Quake III: Arena*, PC : Activision.
- JAKOBSSON, M. — SOTAMAA, O. (2011), 'Special Issue – Game Reward Systems', *Game Studies*, vol. 11, issue 1 [online] 2011 [cit. 2011-03-01], Dostupné na internete: <http://gamestudies.org/1101/articles/editorial_game_reward_systems>.
- JENKINS, H. (2004), 'Game Design as Narrative Architecture', *First Person: New Media as Story, Performance, Game*, Eds, N. Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge : MIT Press.
- . (2005), 'Games, the New Lively Art', *Handbook for Video Game Studies*, Ed. Jeffrey Goldstein, Cambridge : MIT Press.
- JUUL, J. (2009), *A casual revolution: reinventing video games and their players*, Cambridge, MA : MIT Press.
- . (2007), 'A Certain Level of Abstraction', *The Ludologist* [online] 2007 [cit. 2011-03-01], Dostupné na internete: <<http://www.jesperjuul.net/text/acertainlevel/>>.
- . (2005), *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge : The MIT Press.
- KENNEDY, H. (2002), 'Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo. On the Limits of Textual Analysis', *Game Studies* č. 2 [online] 2002 [cit. 2011-03-01], Dostupné na internete: <<http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>>.
- KERR, A. (2006), *The business and culture of digital games : gamework/gameplay*, London : Sage.
- KLEVJER, R. (2008), *What is the avatar. Unpublished doctoral thesis*, Bergen : University of Bergen.
- KRÁTKÁ, J. — VACEK, P. (2008), 'Computer Game Literacy in the Czech Republic: Its Goals, Notion and Concurrent Curriculum Agenda Perspectives', *FROG – Vienna Games Conference 2008*, Wien : Universität Wien.

- LAKOFF, G. — JOHNSON, M. (1980), *Metaphors We Live By*, Chicago : University of Chicago Press.
- LEE, K. M. — PENG, W. (2006), 'What Do We Know About Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature', *Playing Video Games: Motives, Responses and Consequences*, Eds. Peter Vorderer, Jennings Bryant, Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum, s. 325-347.
- LUCASFILM (1990), *The Secret of Monkey Island*, PC : Lucasfilm.
- MOLLEINDUSTRIA (2006), *McDonald's Video Game*, Online hra : Molleindustria.
- MURRAY, H. J. R. (1952), *A History of Board Games Other Than Chess*, Oxford, England : Oxford University Press.
- MURRAY, J. (1998), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge : MIT Press.
- NECHVATAL, J. (1999), *Immersive Ideals/Critical Distances (Ph.D. thesis)*, Newport : University of Wales College.
- OLSON, Ch. (2010), 'Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development', *Review of General Psychology*, s. 180-187.
- PAŽITNOV, A. — GERASIMOV, V. (1984), *Tetris*, PC : Výpočetní středisko Dorodnicyn, Ruská akademie věd.
- QUANTIC DREAM (2010), *Heavy Rain*, PS3 : Sony Computer Entertainment.
- ROHRER, rJ. (2008), 'The Game Design of Art', *The Escapis*. [online] 24. červen 2008 [cit. 2011-02-28], Dostupné na internete: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_155/4987-The-Game-Design-of-Art>.
- ROSSIGNOL, J. (2008), *This Gaming Life: Travels in Three Cities*, Ann Arbor, MI : University of Michigan Press.
- ROVNER, A. (2009), 'A Fable, or, how to recognize a narrative when you play one', *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, s. 97-115.
- RUSCH, D. — WEISE, M. (2008), 'Games about LOVE and TRUST?: harnessing the power of metaphors for experience design', *Proceedings of the 2008 ACM SIGGRAPH symposium on Video games*, New York : ACM, s. 89-97.
- RUSCH, D. (2007), 'Case study: Emotional Design of the Videogame Silent Hill – Restless Dreams', *MiTS Conference* [online] 2007 [cit. 2011-03-01], Dostupné na internete: <<http://web.mit.edu/comm-forum/mit5/papers/Rusch.pdf>>.
- SALEN, K. — ZIMMERMAN, E. (2003), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA : MIT Press.
- SHAW, A. (2010), 'What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies', *Games and Culture*, Sv. 5.
- SICART, M. (2008), 'Defining Game Mechanics', *Game Studies*, roč. 8, č. 2 [online] 2008 [cit. 2011-03-01], Dostupné na internete: <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>.
- (2009), *The ethics of computer games*, Cambridge, MA : MIT Press.
- SMITH, J. H. (2006), 'The Games Economists Play – Implications of Economic Game Theory for the Study of Computer Games', *Game Studies*, č. 1 [online] 2006 [cit. 2011-02-28], Dostupné na internete: <http://gamestudies.org/0601/articles/heide_smith>.
- SMITH, M. (1983), *Manic Miner*, Sinclair ZX Spectrum : Software Projects.
- SUBRAHMANYAM, K. — ŠMAHEL, D. (2010) *Digital Youth: The Role of Media in Development*, Berlin : Springer.
- SUDNOW, D. (1983), *Pilgrim in the Microworld*, New York : Warner Books.
- SWERTZ, Ch. a další (2010), 'Video Game Addiction in Austria', *Game // Play // Society*, Eds. Christian Swertz, Michael Wagner, München : Kopaed.
- SWINK, S. (2009), *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Burlington, MA : Morgan Kaufmann.

- ŠISLER, V. — BROM, C. (2008), 'Designing an Educational Game: Case Study of 'Europe 2045'', *Transactions of Edutainment I*, Berlin : Springer-Verlag.
- ŠISLER, V. (2008), Digital Arabs: Representation in Video Games. *European Journal of Cultural Studies*. 2008, Sv. 11.
- ŠMAHEL, D. a další (2009), 'Comparing Addictive Behavior on the Internet in the Czech Republic, Chile and Sweden', *World Wide Internet: Changing Societies, Economies and Cultures*, Eds. Gustavo Cardoso, Angus Cheong, Jeffrey Cole, Macao : University of Macau.
- ŠVELCH, J. (2007), *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*, Praha : FSV UK.
- . (2010), 'The good, the bad, and the player : the Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games', *Ethics and game design : teaching values through play*, Eds. Karen Schrier, David Gibson, Hershey : Information Science Reference, s. 52-68.

Jaroslav Švelch

Všechny hry, po kterých toužíte:

Neformální systémy distribuce počítačových her v Československu v 80. a 90. letech 20. století

Úvod

Počítačové hry sice začaly jako kratochvíle výzkumníků v univerzitních laboratořích, ale celospolečenským fenoménem se staly až ve chvíli, kdy se jejich výroby chopily komerční firmy jako Atari v USA a Taito v Japonsku (Donovan 2010). Od té doby hry vystřídaly celou řadu distribučních modelů – od prodeje ve specializovaných obchodech, novinových stáncích a supermarketech přes objednávání poštou až po digitální download, t. j. stažení softwaru ze vzdáleného internetového serveru.

Produkce her je z velké části komerčním podnikáním, a proto má distribuce her obrovský vliv na to, jak se hry vyrábějí a jak se hrají (Kerr 2006). Producenti her se od samého počátku snažili mít distribuci co nejlíc pod kontrolou a obávali se těch aspektů života hry coby spotřebitelského zboží, které nemohli ovlivnit – bazarového prodeje, vyměňování a softwarového pirátství.

Tak to ovšem platilo v tržních ekonomikách. Počítačové hry se ale šířily i v prostředí, kde žádný trh

s hardwarem a softwarem ani žádná oficiální distribuce her neexistovaly. V Československu osmdesátých let si uživatelé mohli hry obstarat v podstatě jenom pomocí neformálních a zpravidla navíc nelegálních kanálů. Tato tradice pak měla zásadní vliv na budoucí formování herního průmyslu a herní kultury.

Tato studie si klade za cíl stručně popsat cesty, kterými se k hráčům dostávaly hry v pozdně komunistickém a raně postkomunistickém Československu a České republice v letech 1982–1995. Zjištěné poznatky ovšem mohou být srovnatelné s ostatními státy východní Evropy a dalšími státy na přechodu od centrálně řízené k tržní ekonomice.

Většina pozornosti herních studií se doposud zaměřovala na to, co hra znamená pro hráče – na herní mechaniky a fiktivní světy na jedné straně a na způsobu hraní, interpretace a recepce na straně druhé. Ian Bogost ve své přednášce z roku 2009 vyzval přítomné zástupce herních studií, aby studium her rozšířili i na další možné vztahy:

[...] hra není hrou jen pro lidi, ale také pro procesor, pro plastový obal cartridge, pro datovou sběrnici herní konzole, pro spotřebitele, pro přenašeče memů a tak dál (Bogost 2009).

Ačkoli bychom pro naše účely mohli výraz „pro lidi“ nahradit výrazem „pro hráče“, apel ke studiu toho, čím jsou hry pro spotřebitele a distributory – prodejním artiklem, prostředkem směny nebo dárkem – je tu jasný. Nelze říct, že by se tento aspekt počítačových her zcela přehlížel – existuje kupříkladu shrnující monografie o hrách coby odvětví kulturního průmyslu (Kerr 2006). Chybí ovšem výzkum konkrétních míst a konkrétních období. Tato studie by ráda byla jednou z prvních, které tuto mezeru zaplní.

Je součástí obsáhlejšího projektu mapování historie počítačových her v Československu a České republice a pojímá neformální distribuci jako součást širší herní kultury (tak, jak ji definovala kapitola o hráčích a interdisciplinaritě). Kladu si v ní dvě základní otázky. První z nich je deskriptivní: jak vlastně neformální distribuce her sociálně a ekonomicky fungovala a jaké diskuse o ní probíhaly v soudobém diskursu uživatelů počítačů? Druhá otázka je analytická: Jak se ve způsobech distribuce počítačových her odrážely specifické vlastnosti her jako média (ve srovnání např. s hudbou šířenou na audiokazetách nebo filmy na kazetách VHS) a jak distribuční systémy ovlivňovaly produkci a recepci her?

Materiál pro můj výzkum pochází ze tří skupin zdrojů. Zaprvé to jsou rozhovory získané metodami orální historie (Vaněk 2004) s hráči aktivními ve studovaném období. Tyto rozhovory byly zpracovány pro zmíněný výzkumný projekt, pracovníě nazvaný *Projekt Pařan* podle slangového označení pro náruživého hráče. Celkově pro něj plánujeme podniknout patnáct rozhovorů a rozeslat dodatečné emailové dotazníky – z toho jsme zatím zpracovali šest rozhovorů. Všechny šest hráčů používalo nelegální kopie her, dva z nich je po určité době šířili za úplatu a jeden z nich byl předním crackerem (termín bude vysvětlen níže). Při

výběru dotazovaných jsem se snažil najít rovnováhu mezi uživateli z různých regionů, mezi bývalými a stále aktivními hráči, mezi „celebritami“ a běžnými hráči a mezi uživateli různých platform. Klíčovým kritériem bylo to, zda byli aktivní mezi lety 1982 a 1995. Některé dotazované jsem našel díky tomu, že byli prominentní v hráčské komunitě (pracovali např. jako novináři v tehdejších herních časopisech), jiní odpověděli na inzeráty otištěné v herních magazínech, některé jsem znal osobně. V případě veřejně známých respondentů uvádím jejich plné jméno, v ostatních případech pouze křestní jméno – detaily o rozhovorech jsou uvedeny v bibliografii. Respondenti mi poskytli i některé materiály a artefakty související s neformální distribucí, jako například pirátské seznamy her.

Druhým zdrojem jsou tehdejší počítačové a herní časopisy, v nichž se o distribuci často diskutovalo. Posledním, ale rovněž důležitým zdrojem je největší český inzertní list počátku devadesátých let, *Annonce*, v němž byly otištěny stovky inzerátů nabízejících prodej nelegálního softwaru, včetně her.

V následujících oddílech nejdříve přiblížím situaci v Československu osmdesátých let z hlediska hardwaru a softwaru a poté představím tři modely neformální distribuce: model *komunitní služby*, model *dárkové ekonomiky* a model *stínové ekonomiky*. Tyto modely jsou pokusem o rekonstrukci různých druhů fungování neformální distribuce, které jsem identifikoval ve zdrojovém materiálu. Pořadí, v němž budou uvedeny, neimplikuje, že za sebou následovaly takto přehledně a chronologicky. Existovaly současně, přestože ten první vzkvétal zejména před pádem komunistického režimu, zatímco ten poslední především po něm.

Ve frontě na počítač

Počítač byl v osmdesátých letech pro mnohé jednou z vysněných, těžko dostupných technických vymožeností. V Československu se sice vyráběly „velké“

(sálové) i „malé“ (domácí) počítače, neprodávaly se ovšem pro domácí použití – dodávaly se do průmyslových podniků nebo vzdělávacích institucí. Jedním z mála způsobů, jak pořídit počítač pro osobní potřebu, bylo dovést ho ze zahraničí, zpravidla ze západní Evropy. To představovalo náročný úkol, protože cestování na Západ bylo režimem drasticky omezeno a kontrolováno. Dalším, také velmi omezeným řešením bylo zakoupit počítač v síti prodejen zahraničního zboží Tuzex. Prvním veřejně dostupným československým počítačem se stal až v roce 1987 *Didaktik Gama*, klon britského osmibitového počítače *Sinclair ZX Spectrum*. Vyrobito a prodáno se ho 45 000 kusů (Sieger 2010), ale přesto v žádném případě nedokázal nasycit poptávku. Jediný československý počítačový časopis té doby, *Mikrobáze*, popsal, co koupě počítače obnáší:

Když na předvánoční trh měla do prodejny ve Spálené ulici v Praze přijít zásilka 50 ks počítačů Didaktik Gama, začala se před prodejnu tvořit fronta už v 6 hodin ráno. V 9 hodin stálo ve frontě asi 35 koupěchtivých občanů. Poslední, pětáctýřicátý se zařadil asi ve 12.30. [...] Uvnitř prodejny mohlo z bezpečnostních důvodů čekat jen 15 lidí. Jako vždy při mimořádných událostech, i zde se ukázala síla lidské solidarity – čekající v prodejně se střídali s těmi venku (bylo sice nad nulou, ale foukal nepříjemný vítr). A personál prodejny vařil vyčerpaným zákazníkům kávu! V 16.10 konečně vytožené počítače přivezli. (Meca 1989)

Počítačové hry byly celostátně rozšířeným, ale přesto okrajovým koníčkem – v roce 1989 vlastnilo počítač pouze 1,8 % domácností (ČSÚ 2010b). Trh s videoherními konzolami v podstatě neexistoval. Co se týče softwaru, první zprávy o prodeji originálních kopií počítačových her se objevily na počátku roku 1989, jen pár měsíců před změnou režimu.

Pokud je nám známo, žádné originální programy pro tento počítač na trhu nejsou. Před Vánoce mi byly dovezeny (zřejmě výprodejní) sady čtyř her pro

původní *ZX Spectrum*. Na vánoční trh se však nedostaly, protože nebyla včas stanovena jejich cena (Bechyně 1989).

Přesto v Československu existovala čilá komunita uživatelů domácích počítačů, z nichž mnoho bylo náruživými hráči. Ustavily se neformální systémy distribuce tvořící stínovou ekonomiku i prostor bezplatného sdílení softwaru; tyto systémy pak přežily i nástup tržní ekonomiky. V mnohém se podobaly sítím pro distribuci zahraničních hudebních nahrávek (Vaněk 2010) – v mnohém se ovšem i lišily, což vyplývá už jen z rozdílné podstaty média.

Sdílení jako komunitní služba

Na začátek je třeba připomenout, že ačkoli je distribuce počítačových her kulturně specifická, technicky byla ve sledovaném období identická s distribucí „vážného“ softwaru, a proto šlo obojí vždy ruku v ruce. V počátečních stádiích herní kultury bylo také hraní úzce propojené s programováním jako dva komplementární způsoby užití počítačové technologie. Bývalý přední cracker František Fuka vzpomíná:

V těch začátkách to fungovalo tak, že když jste si chtěl zahrát hru, tak jste si ji naprogramoval. Nebo jste si ji musel vymyslet. Nebo jste viděl hru, která se vám líbila, někde v časopise, tak jste si ji sám naprogramoval podle toho, jak vypadá. Poprvé se k nám začínaly dostávat profesionální hry zvenku, ilegálně distribuované, po roce 1982–1983.

Po kopírování prostřednictvím „reverzního inženýrství“ her z obrázků následovalo skutečné kopírování programů. Fuka klade počátek distribučních sítí do roku 1985. To je shodou okolností rok, ve kterém začala vycházet *Mikrobáze*, první české periodikum pro uživatele mikropočítačů (skončila ovšem po třech číslech a byla obnovena až v roce 1988). Jednalo se vlastně o věstník klubu téhož jména, jenž byl, alespoň oficiálně, součástí 602.

základní organizace *Svazarmu* (Svazu pro spolupráci s armádou). Klub svým členům nabízel programy ze své databáze softwaru, které bylo možné získat po zaslání písemné objednávky. V naprosté většině šlo o nelegální kopie zahraničního softwaru, samozřejmě včetně her. Ve věstníku se tato činnost označovala za „službu“ plnící potřeby členské základny.

Podle věstníku měl klub několik tisíc členů (Mikrobáze 1986d). Na počátku roku 1986 byly v druhém čísle *Mikrobáze* otištěny výsledky ankety, podle nichž 98,5 % respondentů získávalo software většinou „výměnou“. Průměrný respondent vlastnil 22 her, které tvořily 54 % jeho sbírky programů (Mikrobáze 1986a).

Přestože hry tvořily většinu programových databází jednotlivých členů i klubu jako takového, jejich pozice mezi ostatními programy byla ošemetná – mnozí autoři pochybovali o tom, zda je žádoucí používat domácí počítač jako hračku (Blažek 1990). Může být i v případě šíření her, t. j. zábavních obsahů, řeč o službě komunitě?

Doprovodný text k seznamu distribuovaného softwaru na to nedává jednoznačnou odpověď. Hry jsou v těžce větě nejprve odsouzeny jako pomíjivý módní výstřelek a poté de facto zvěčněny. V úvodu k sekci „hry“ v rámci programové nabídky čteme:

Pro počítače byly na výsluní své slávy ještě nedávno. Mnoho z nich je velmi zajímavých po mnoha stránkách (grafika, taktika, logika, simulace, rychlost apod.). Přestože ve světě nastala mezi uživateli počítačů jistá herní únava a přesun jejich zájmu k programům užitkovým, lze s jistotou tvrdit, že kvalitní hry, opírající se o chytrý nápad a programové zpracování profesionálních týmů, nás nikdy neopustí. (Mikrobáze 1986b)

Vzápětí klub žádá své členy o zaslání adres „pouků“ (tipů na manipulaci – v podstatě hackování – herního programu, která zjednoduší hru například zajištěním nekonečných životů), aby „pomohli zvýšit zábavnost

herního zaujetí“ (Mikrobáze 1986b). Seznam dostupných her obsahuje relativně nové tituly jako *Loco-Motion* (Mastertronic 1985) i starší hry jako *Manic Miner* (Smith 1983).

Klub tedy oficiálně pro potřeby svých členů vytvářel „pirátské“ kopie her. Tehdy se tomuto fenoménu zřejmě ještě neříkalo pirátství – poměrně obsáhlá část Blažkovy populárně-naučné knihy *Bludiště počítačových her* z roku 1990 se tomuto tématu věnuje, ale drží se výrazu „kradení“ (Blažek 1990). *Mikrobáze* byla samozřejmě vrcholkem ledovce, ačkoli nejlépe zdokumentovaným. Fungovaly i další, pravděpodobně menší, ale podobné báze, např. Progbase přidružená k časopisu *ZX Magazin* (*ZX Magazin* 1990), také napojená na organizaci Svazarmu. Kromě toho si hry vyměňovali i jednotliví uživatelé neorganizovaně mezi sebou. Spojení bází a neformálních kontaktů vytvářelo takzvané *výměnné sítě*. Centra těchto sítí zřejmě tvořily zmíněné kluby a také pracoviště, na kterých se používaly malé počítače. Petr, bývalý hráč a syn počítačové techničky, vzpomíná:

[...] její kolegové – tak to vlastně taky byla taková výměnná síť, to výkupní středisko mlékárenského průmyslu, protože každé počítačové techniky po celou republiku byl taky nějak členem té komunity, něco se k němu dostalo a potom s těma počítačema na opravu a na výměny se to prostě dostávalo do toho centra, kde se to dostávalo k mojí mamě, takže oni tam prostě měli hry.

Fuka vzpomíná na „copy party“, během nichž „každý vytáhl počítač a jenom se kopírovalo a jedla se pizza nebo něco“. Shánění her obnášelo navazování nových kontaktů, výměnu a budování vlastní sbírky. Dotazování v mém výzkumu i články v tehdejšímu tisku shodně potvrzují sdílené vzpomínky na takovéto aktivity, velikost výměnné sítě (nebo sítí) se ovšem velmi obtížně odhaduje. Pokud použijeme čísla z *Mikrobáze*, dojdeme k závěru, že okolo roku 1985 bylo

v Československu několik tisíc lidí, kteří měli zájem o výměnu her. Toto číslo pravděpodobně rapidně vzrostlo po uvedení počítače *Didaktik Gama* na československý trh. Nejvýznamnějším průlomem pak zřejmě bylo uvolnění hranic a trhu po roce 1989. Pro období před pádem režimu bohužel nemáme ani údaje o počtu počítačů v domácnostech – začal se sledovat právě až v roce 1989 (ČSÚ 2010b).

Absence trhu se softwarem ovlivnila i způsob, kterým se šířil software domácí provenience. Jak uvedl Vít Libovický, jeden z prvních českých programátorů „na volné noze“ a autor textové hry *Město robotů*, vytváření softwaru mnohdy fungovalo na principech dnes známých pod názvem *open source*: „Dneska by to bylo, jako by ten software byl *open source* a vydělávalo by se na těch službách té podpory. Ale tehdy to bylo pokroucené. [...] [Tehdy] byla největší odměna, že se používalo, co jsem udělal.“ (Libovický 2011). Větší softwarové projekty vznikaly především za podpory státních institucí a podniků. Kluby jako *Mikrobáze* hledaly jiný způsob, jak by softwarová scéna mohla fungovat. Inspirovaly se přitom nikoli rodícím se hnutím „*free software*“, které v USA inicioval v první polovině 80. let mj. Richard Stallman, ale komerčním modelem.

Velmi podstatným aspektem nového přístupu je diference ve vztahu producent-uživatel, jaký praktikují komerční firmy a jaký bude uplatňován v *Mikrobázi* ve smyslu organizace-její člen (*Mikrobáze* 1986c).

Co se týká počítačových her, vedle pirátských kopií zahraničních titulů v distribučních sítích kolovala i řada českých her, zejména „textovek“, jimiž se zabývá jiná kapitola v tomto svazku. V naprosté většině se jednalo o produkci jednotlivců z řad mladých amatérských programátorů.

Crackeři a jejich dary

Mnoho raných uživatelů počítačových her v Československu zosobňovalo představy mediálních

teoretiků o *aktivních uživatelích* – aby mohli hrát, dokázali překonat mnoho překážek. Jednou z nich byla ochrana proti kopírování, kterou rozbíjel člověk zvaný cracker – programátor, který musel ovládat strojový kód daného počítače. V následujícím odstavci hacker František Fuka vysvětluje tok her pro platformu *ZX Spectrum*, která po převážnou dobu své existence využívala jako datové médium audiokazety:

Když už byla distribuce zavedená, to je od roku 1985, to fungovalo většinou tak, že ti největší piráti byli někde v Jugoslávii. Já jsem byl napojený na nějakého Jugoslávce a ten to dostával odněkud z Anglie, kde to možná kupovali. Kopírovali to akusticky, z pásky na pásku. Mělo to ochranu proti kopírování. Dostal jsem od něj pásky a crackoval jsem je. Zjistil jsem, jak to funguje, a převedl jsem to do formátu, který se dal kopírovat digitálně. Někteří lidé to prodávali, já jsem si zakládal na tom, že jsem to dával zadarmo, jenom kamarádům.

Hry se tak dostávaly do československé výměnné sítě nejprve s několikaměsíčním zpožděním; v roce 1989 už měl např. polský černý trh údajně zpoždění pouhých dvou týdnů oproti západnímu oficiálnímu trhu (Blažek 1990). V dnešní době jsou pirátské verze her ke stažení často ještě před oficiálním datem vydání.

Crackeři patří ke skupině, kterou by vědec v oblasti inovací Eric Von Hippel označil *vůdčí uživatelé* (lead users) – ke skupině uživatelů intimně seznámených s technologií, v tomto případě se strojovým kódem počítače (Von Hippel 2005). Crackování je fascinující téma, ale vzhledem k tomu, že není hlavní tématem této kapitoly, připomenu jen, že to je náročná a kompetitivní aktivita, která značně přispěla k šíření herní kultury.

Fenomén crackování je také příkladem toho, že počítačová hra není objekt s přesnými hranicemi. Analýzy her obvykle abstrahují od rozdílů mezi jednotlivými verzemi herních programů, přinejlepším pak

poukazují na rozdíly mezi verzemi pro různé platformy (např. verze téhož titulu pro *Sinclair ZX Spectrum* a *Commodore 64*). Ve skutečnosti ale mezi lidmi kolovala celá řada různých verzí herních programů náležících k těmž hernímu titulu. Některé obsahovaly vestavěné „pouky“, metatextové prvky jako podpisy crackerů apod. Odlišit v tomto případě „okrajové“ a metatextové fakty hry od vlastní hry je přitom vzhledem k technologické povaze média takřka nemožné. Výměnné sítě byly zjevně zaplavené různými verzemi her, jelikož jeden z autorů *Mikrobáze* vyzval čtenáře:

Nevyužívejte poznatků z tohoto článku k výrobě nových pozměněných verzí her. Je smutné, kolik programů bylo neobdobným zásahem poškozeno nebo zničeno a kolik se jich přesto dostalo mezi roztrpčené uživatele. Ve světě mikropočítačů i tak vládne zmatek, který není třeba dále zvětšovat (MB 1986: 44).

Fuka v citátu v úvodu tohoto oddílu poukázal na další důležitý aspekt neformálních výměnných sítí: na povahu *daru*. Roli darů v lidských komunitách zkoumalo mnoho autorů, ať už antropologů či literárních kritiků. Jenkins a jeho kolegové (2009) ve své práci o sdílení kulturních obsahů odkazují na pojetí Lewise Hydea, který vnímá dar jako prostředek udržení přediva společenských vztahů – jako něco, co si člověk nemá nechat, ale co má poslat dál (Hyde 1983). Tím, že si uživatel hru nechal pro sebe, nezískal žádnou výhodu. Sdílení (nehledě na jeho možné právní aspekty) bylo součástí étosu herní kultury. Jak napsal jeden z autorů *Mikrobáze* o své sbírce programů pro počítač ZX81:

Programy, které mám, dávám zdarma a totéž očekávám i od vás. Každý z nás vytvořil již nějaký program nebo jej zakoupil v zahraničí a málokdo má přebytek peněz (Janda 1986: 67).

Uživatelé nesdíleli hry jen z pragmatických důvodů. Byl to i způsob udržování komunity. Dárková ekonomika

coby součástí systému neformální distribuce her tak byla extenzí služeb, které zpočátku oficiálně nebo polooficiálně nabízely kluby jako *Mikrobáze*.

Jak se inzeruje stínová ekonomika

Koncem osmdesátých let již byly domácí počítače snáze dostupné a vzrůstaly i počty uživatelů, věnujících se na svých počítačích čistě jen hraní. V té době již v Československu cirkulovaly hry crackované zahraničními skupinami (Blažek 1990), na počátku let devadesátých se kvůli otevření hranic a rozšíření šestnáctibitových počítačů a služeb vzdálené datové komunikace (zejména BBS) jejich podíl ještě zvýšil.

Mikrobáze přestala distribuovat zahraniční „kradené“ programy už v roce 1986 – jako důvody uváděla respekt k mezinárodním úmluvám o autorských právech a stimulaci domácích vývojářů (Mikrobáze 1986c). Individuální výměna a prodej nabraly na důležitosti po spuštění celostátních inzertních listů jako *Annonce* a herních časopisů (resp. jejich inzertních stránek). Jan, bývalý dealer pirátských kopií her zejména pro platformu *Commodore Amiga*, vzpomíná:

Bylo hrozně těžký se k těm [originálním – pozn. J. Š.] hrám dostat, protože lidi to neuměli a ta cesta k pirátskejm hrám byla jednoduchá. Stačila jediná Annonce a bylo po problému. Napsalo se na pět šest inzerátů, člověk byl zavalenej seznamama [...]. To samý ZX Spectrum, že by někdo plošně dovážel originály, na to ten trh nebyl vůbec připravenej, tady se řešily úplně jiný věci.

Uvedme pro zajímavost několik příkladů inzerátů v *Annonci* (bez adres a telefonních čísel):

1. *Programy na ZX Spectrum 48/128, cena 3,50 za program, každý sedmý program zdarma.* (*Annonce* 23. 5. 1990)
2. *Rodiče ataristů pozor! Nabízím Vaším dětem (i pro*

ACTION FORCE II	MILTON	88	40kB	kryjte příтели záda
AFTER THE WAR 1-2	DINAMIC	89	93kB	v troskách New Yorku
AFTERBURNER	SEGA	88	102kB	letadlo
AKNADACH	CID	89	44kB	hádání karet
ANDY CAPP	MIRRORSOFT	89	50kB	adventure
ARKANOID II	IMAGINE	88	40kB	rozbíjení zdi
ASPAR GRAND PRIX	DINAMIC	88	43kB	závozy motorek
ASTRO MARINE 1-2	DINAMIC	89	71kB	střílečka
ATF SIMULATOR	DIGITAL	88	46kB	letadlo
ATV SIMULATOR	CODEMASTERS	88	39kB	tříkolky
AUSTRALIAN RUGBY 1-2	CLOCKWIZZE	89	74kB	ragby
BARBARIAN II	PALACE	88	121kB	podle filmu
BATMAN II 1-2	OCEAN	89	74kB	podle filmu
BATMAN THE MOVIE	OCEAN	89	116kB	podle filmu
BEACH VOLLEYBALL	OCEAN	88	71kB	plážový volejbal
BELEGOST	GOLDEN TR.	88	40kB	české textovka
BIONIC COMMANDO	CAPCOM	88	84kB	akční hra
BLACK LAMP	FIREBIRD	88	47kB	pohádkový příběh
BMX FREESTYLE	CODEMASTERS	89	47kB	cyklotrial
BMX SIMULATOR 1-2	CODEMASTERS	89	98kB	bikros
BOBO	INFOGRAMS	89	80kB	netradiční sporty
BRONX	???	89	92kB	souboje
BUGGY BOY	ELITE	88	67kB	auto

Seznam her pro platformu Sinclair ZX Spectrum od pirátského distributora. Ve sloupcích jsou zleva: název hry, výrobce hry, rok výroby, velikost v kB a popis. Popisy her dokumentují mj. vznik herní gramotnosti v Československu a vývoj pojmenování a vymezení jednotlivých žánrů.

starší) akční hry, letecké simulátory, uživ. a výukové programy na kazetách i disketách, ke všem návody, dále pokeloader na nesmrtelnost, vánoční sleva. (Annonce 4. 1. 1991)

3. Novinky na ZX-Spectrum (listopad, prosinec 91). Zcela nové pojetí her, nečekaná dobrodružství. Mám 2 + demohru. (Annonce 3. 1. 1992)

4. Atari maniaci, pozor! Hry na XE/XL. Seznam obsahuje všechny novinky, které v ČSFR kolují. Hry jak akční, tak textové. Velmi levné ceny. (Annonce 15. 4. 1992)

Z početního složení inzerátů v sekci „software“ listu Annonce, která obsahovala jak „seriózní“ software, tak hry, můžeme usuzovat, že hry představovaly většinu objemu takto distribuovaných programů. Ve

vydání ze 4. ledna 1991 z celkových 75 inzerátů explicitně nabízelo hry 39 (můžeme navíc očekávat, že mnozí inzerenti nabízející „programy“ do této kategorie zařazovali i hry). Mezi lety 1990 a 1992 stála podle inzerátů v Annonci hra na ZX Spectrum 2 až 5 Kčs. Pro srovnání: V roce 1991 stál lístek do kina 11 Kčs a průměrný plat byl 3 792 Kčs (ČSÚ 2010a). Ceny her se také často odvíjely od jejich délky v kilobytech. Hráč David vzpomíná:

Taky jsem měl jednoho distributora, ten to dokonce měřil na kB, to se mi líbilo. Měl kB za 1 Kč. Když jsem chtěl hru bez úvodní obrazovky, bylo to o 7 kB menší, takže levnější.

Hry pro šestnáctibitové počítače (starší modely strojů kompatibilních s IBM PC, Commodore Amiga, Atari ST)

bývaly dražší, ale to se dalo překonat tím, že si skupina přátel hry od „piráta“ objednala společně. Ve chvíli, kdy měl hráč solidní kolekci, mohl hry shánět také výměnou. Pochopitelně je mohl získat i darem nebo výměnou za něco jiného než hru.

Schéma neformální distribuce v tomto období tedy můžeme načrtnout takto: prvotními zdroji her určených ke kopírování byli obvykle *crackeri*, kteří hry používali do oběhu zadarmo a odměnou jim byla prestiž jejich crackerské skupiny. Od konce osmdesátých let byli *crackeri* her šířených v Československu zpravidla ze zahraničí. Další skupinou byli *dealeři*, kteří hry kopírovali za peníze. Nejpočetnější byli bezpochyby běžní uživatelé, kteří hry kupovali a vyměňovali a dávali si je navzájem i bezplatně. Celá tato síť byla jistým hybridem dárkové ekonomiky a toho, co ekonomové nazývají *ekonomika stínová*.

Stínové ekonomiky se definují jako souhrn ekonomických aktivit nezaznamenaných na příjmové straně národních účtů (Fleming et al. 2000: ,389). Obvykle se dále dělí do jednotlivých sektorů, například na ekonomiku *kriminální, nepravdivou, domácí a neformální* (ibid.: 390). Podle tradičního dělení bychom nelegální distribuci her museli zařadit do sektoru kriminálního spolu s obchodem s narkotiky – při obojím se porušuje zákon. Důraz na nezákonnost ovšem příliš zakrývá kulturní význam distribučních sítí a motivaci jejich účastníků. Proto v této kapitole volím raději termín *neformální ekonomika*, pod nějž se podle tradičního rozdělení řadí „neregulované podnikání“ (ibid.).

Mezi dealery a sběrateli

Ačkoli pirátství bujelo i v západní Evropě, v Československu bylo o to významnější, že téměř neexistoval legální trh s hrami a že originální kopie byly pro hráče cenově nedostupné. Reklamy v herních časopisech v roce 1992 ukazují, že v této době už se začaly „originálky“ dovážet. Nové hry stály kolem 1 500 Kč,

zatímco průměrná mzda byla 4 644 Kč (ČSÚ 2010a). Fanoušky her navíc z velké části byli mladí lidé bez vlastního zdroje příjmu. Jak ukázal výzkum současného fenoménu nelegálního sdílení hudby, teenageři, kteří mají „hodně času a málo peněz“, jsou ve sdílení velmi aktivní (Oberholzer-Gee, a další 2007).

Hry jsou v tomto ohledu specifickým druhem softwaru. Na rozdíl od „seriózních“ programů se více blíží konzumnímu zboží. Nejsou to nástroje, ale objekty populární kultury. Zatímco užitkový software mohl sloužit po dlouhou dobu, hry lze „dohrát“ nebo můžou vyjít z módy. Proto také tolik inzerentů kladlo důraz na to, že nabízejí *nové* hry. Ve chvíli, kdy začaly vycházet herní časopisy jako *Excalibur* (1991), jejich početné publikum mělo okamžitý přístup ke zprávám, obrázkům z nových her a recenzím nových titulů, což vyvolávalo honbu za novými hrami. Ukazuje to i následující inzerát:

Lidi, prosím Vás, pošlete mi někdo hry Powermonger, Gods, Dungeon Master, Chaose či Turrucany. Nabízím: Prince of Persia, Loom, Indiana Jones 3, A10, Eye of the Beholder, Space Quest 4, Populous atd. Když ne, hrozí mi Total Recall. (Excalibur 11/1992)

Přístup k nejnovějším hrám a velikost osobní „sbírky her“ byly formami sociálního kapitálu (Thornton 1996). Respondent Martin uvedl, že vlastnil přes 60 kazet s hrami pro ZX Spectrum, při čemž na každou kazetu se vešlo okolo patnácti her. Mnoho dealerů také proto s nelegálním kopírováním začalo, aby získali peníze pro další rozšiřování svých sbírek. Bývalý „pirát“ Jan vzpomíná:

[...] hry stály peníze a na brigády nebyl čas, protože bylo potřeba hrát hry. Tak bylo potřeba si na to vydělat, a čím jiným, než tím, že člověk je ochoten k sobě ty hry stahovat a nahrát je i někomu jinému. Naučil jsem se používat kopírovací programy, naučil jsem se kopírovat z kazety na kazetu.

A takhle se občas nějaká korunka vrátila, ale samozřejmě to vždycky ty peníze spíš stálo, než že by to vydělalo. [...] ty náklady, který to sbírání mělo, byly neúnosný pro studenta bez extra kapesného a extra příjmů. Tak jsem si vždycky radši nekoupil obědy a koupil hry.

Podle jeho soudu se lidé, kteří se živili pouze pirátstvím, dali spočítat „na prstech jedny ruky“. Podle Václava, bývalého občasného dealera, se takto dalo vydělat víc peněz v druhé polovině devadesátých let, kdy se díky „vypalovačkám“ dalo kopírovat ve větších objemech. Zároveň se však zvýšilo riziko postihu.

Vytváření nelegálních kopií komerčních her je zjevně porušením autorského práva a má jak právní, tak morální následky. Co se týče těch morálních, hráči obvykle nepocitovali, že by jejich chování bylo nemorální. Petr vzpomíná:

Já jsem věděl, že to je vlastně kradený a že někde na západě si to lidi kupují, ale tenkrát byla koruna tak strašně slabá a koupit si hru bylo nedosažitelný [...]

Představy o tom, jak funguje herní průmysl, byly zvlášť před rokem 1990, kdy neexistovaly herní časopisy, velmi mlhavé. Domácí herní průmysl neexistoval a vůči zahraničnímu hráči nepocitovali zodpovědnost. Tu naopak pocitovali vůči hráčské komunitě. Jan na otázku, zda si uvědomoval, že kopírováním může někomu škodit, odpověděl: *No tak to určitě ne. My jsme věřili, že pomáhám tomu kamarádovi, kterému ji nahrávám zadarmo.*

Na počátku devadesátých let byla perzekuce pirátů jako jednotlivců těžko představitelná a během následujících let byla pravděpodobnější především ve firmách, z nichž mnohé také zprvu používaly nelegální kopie užitkového softwaru. Vznikající distributoři her samotní ovšem sami začali vůči jednotlivým pirátům zasahovat. Janova rodina byla jednou z těch, které v lednu 1994 obdržely dopis adresovaný „rodičům Jana [příjmení]“. V něm firma Ultrasoft, československý

a později český distributor britského herní vydavatelství Ocean Software, hrozila vymáháním škod ve výši 30 000 Kč, pokud Jan kopírování neukončí. V obálce byla dokonce přiložena složenka na tuto částku, která měla ovšem sloužit primárně jako „výstraha“. Distributor v dopise automaticky předpokládá, že Jan je nezletilý, což znovu posiluje sdílenou představu, že takto podnikali především mladí lidé. Podle Jana měl tento dopis jistý, ale jen krátkodobý účinek:

Takže nějakým takovýmhle dopisem se podařilo společnosti Ultrasoft jakoby úplně umlčet ty čelní dodavatele a distributory těch her jednotlivě lidem. Pravda je, že za tři měsíce jsme se z toho otrkali a pod jinými jmény a na adresy babiček jsme to rozjeli všechno znova. Platby předem, PO boxy, všechno už to bylo pod vidinou toho, že už riskujeme a že už to není žádná sranda.

Tato stínová ekonomika vytrvala do počátku následující dekády a stávala se přitom více „tajnou“ a podle respondenta Václava více „nebezpečnou“. Rozšíření rychlého internetu v první polovině první dekády tohoto století potom znamenalo konec „zásilkového“ pirátství za účelem výtěžku a objevily se nové formy nelegální distribuce i ochrany proti kopírování.

Závěr: Důsledky pro herní kulturu

O dopadu neformální distribuce se v Československu diskutovalo už na sklonku osmdesátých let a podobné diskuze probíhaly i v Polsku a západní Evropě. Podrobně se mu věnuje i Bohuslav Blažek (1990). Ačkoli zastává názor, že starší nebo jednodušší software by měl být zdarma přístupný celé komunitě, varuje před přílišným spoléháním se na zahraniční software, které inhibuje domácí tvorbu. Vyjadřuje se také k uživatelské zkušenosti z neplnohodnotných verzí programů:

Naše ochota spokojit se s kradeným, hroutícím se, viry napadeným a textové instrukce zbařeným softwarem však ve svých důsledcích znamená jednostranné přetěžení komunikace se světem – a to ať jde o programy vážné, nebo zábavné. Jako bychom se z plnoprávných účastníků erotického kontaktu stali pouhými voyeury. Kradený software se totiž chová jako začarovaný: činí z nás pouhé fascinované diváky (Blažek 1990: 139).

Hromadění programů bez jejich pochopení Blažek přirovnává k přejídání i drogové závislosti (ibid.). Dodejme, že přirovnání interakce s počítačem k erotickému zážitku nebylo v dobovém diskursu nijak vzácné a že onu „začarovanost“ lze interpretovat jako „cizost“ programu coby objektu zahraniční herní kultury vytrženého z původního kontextu a vsazeného do kontextu zcela odlišného bez jakýchkoli vysvětlujících metatextů.

Vyděme nyní z Blažkovy soudobé kritiky a pokusme se zhodnotit a shrnout důsledky neformální distribuce pro následný vývoj herní kultury.

1. *Popularizace.* Bez neformální distribuce by

v Československu stěží mohla existovat komunita uživatelů domácích počítačů nebo komunita hráčů počítačových her. Když se po roce 1989 země vrátila k politice volného trhu, hráči už měli přehled o herních žánrech a byli připraveni se na vznikajícím trhu orientovat. Jak připomínají Fleming a kol., stínová ekonomika může hrát v ekonomikách přecházejících k volnému trhu zásadní roli a její celkový přínos (např. hernímu průmyslu) může být pozitivní (Fleming, a další 2000). Široká dostupnost pirátských kopií her také zřejmě přitáhla mnoho mladých lidí k počítačům obecně, a splnila tak funkci „služby komunity“.

2. *Preferované platformy.* Díky neexistenci trhu

s videohrami před rokem 1990 získala neformální ekonomika distribuce počítačových her kontrolu nad zábavní funkcí digitálních technologií. Cartdridge

pro herní konzole bylo nesmírně složité, ba téměř nemožné pirátsky kopírovat či vyrábět, a proto byly pro neformální distribuci nevhodné – konzole tedy nebyly příliš populární. To mělo pro herní kulturu dalekosáhlé důsledky. Jednak byly konzole i arkádové automaty mnohými – včetně Blažka – považovány za méněcenné (Blažek, 1990), jednak doposud bojují o silné místo na trhu. V České republice platforma PC kompatibilních s Microsoft Windows převzala žezlo od osmi- a šestnáctibitových počítačů a je dnes v České republice (a mnoha dalších zemích východní Evropy) nejdůležitější herní platformou, na rozdíl od USA, západní Evropy a Japonska.

3. *Herní průmysl.* Před rokem 1990 se v Československu nedalo mluvit o herním průmyslu v obchodním slova smyslu, ačkoli řada jednotlivců (včetně Františka Fuky) hry tvořila. Někteří „vůdčí uživatelé“ namísto her vytvářeli dema (pomocí kterých dokázali své programátorské dovednosti předvést rychleji a explicitněji) a užitkový software. Blažkem kritizovaná záplava zahraničních kradených her ovšem byla jen jedním z důvodů, proč v Československu vznikalo málo původních her. Vzhledem k neexistenci trhu a nemožnosti soukromého podnikání nemohli herní vývojáři na svých dílech kromě uznání ostatních členů komunity nic vydělat. Žánrem, ve kterém domácí autoři získali už v osmdesátých letech větší popularitu, byly „textovky“ (*text adventures*), které byly jednak relativně nenákladné na výrobu a jednak je jazykově nevybavení čeští a slovenští hráči nemohli hrát v angličtině. O tomto fenoménu podrobněji pojednává kapitola o digitální textualitě.

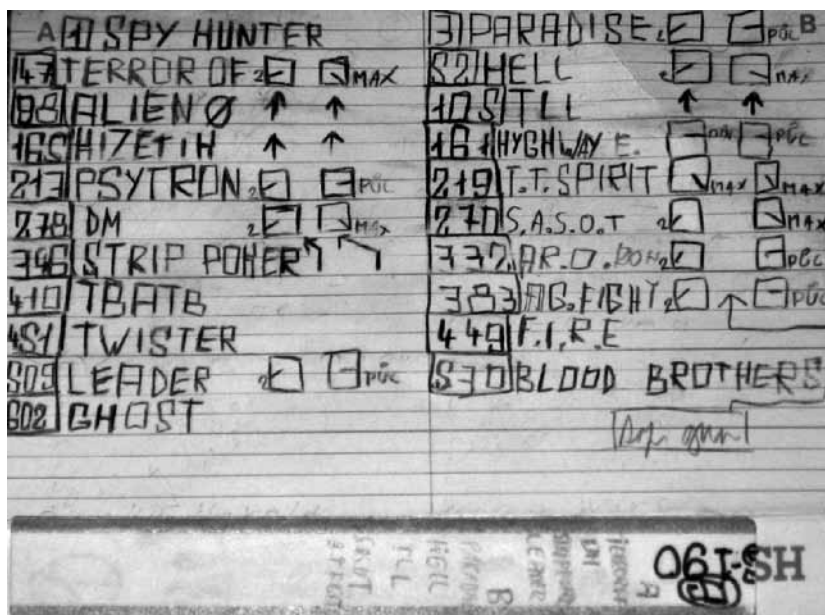
4. *Způsob užití* – styl hraní. Neformální distribuce měla za následek, že hráči měli stovky her, ale žádné manuály. Obojí mělo své důsledky. Za prvé, rozšířeným způsobem hraní bylo „ochutnávání“ (podle Blažka „zvědavé zkoušení“ ibid.). Respondent David například ze své bohaté sbírky vybral jen malou část a vytvořil si kompilační kazetu s hrami, které

hrál pravidelně. Za druhé, komplexnější hry bylo velmi obtížné hrát bez manuálů. To přispělo k už tak poměrně velkému zmatení, způsobenému jazykovou bariérou (většina her v oběhu byla v angličtině, menší část pak ve španělštině a jiných jazycích). Odhalování toho, jak se hra ovládá a o čem je, bylo integrální součástí užití média. Postupem času se ovšem začaly šířit i okopírované manuály, zvláště ke hrám pro šestnáctibitové počítače.

5. *Hra jako artefakt.* Originální kopie her v obalech a s manuály byly vzácné, ale i z pirátských kopií se stávaly svérázné artefakty. Respondent Jan, oddaný fanoušek Arnolda Schwarzeneggera, her a všeho amerického, například signoval okopírované kazety,

které vytvořil, značkou „Arnold USA Piratesoft“. Jakmile se originální hry objevily na trhu, hráči po nich pochopitelně toužili. David si svou první originální hru, *Dungeon Master II* (FTL Games 1995), koupil za třetinu své výplaty z dvouměsíční letní brigády.

Neformální modely distribuce ovlivňovaly to, kdo, jak, kde, kdy a proč hrál počítačové hry. Cílem této studie bylo ukázat, že neformální distribuce v pozdně komunistické a raně postkomunistické době nebyla jen porušováním zákona – byla to svébytná sociální aktivita, motivovaná vysokými, nízkými i zcela obyčejnými pohnutkami; byla to také podmínka vzniku české a slovenské herní kultury.



Zadní obal kazety s nahranými pirátskými verzemi her pro *Sinclair ZX Spectrum*. Čísla vlevo označují pozici na počítadle kazetového magnetofonu, obrazce napravo od názvu požadované nastavení zvuku.

Tato kapitola zároveň měla potvrdit, že studium distribuce musí být nutnou součástí sociologicky orientované větve herních studií. Člověk se totiž nestane uživatelem počítačové hry ve chvíli, kdy ji spustí. V tu chvíli už za sebou jak hra, tak hráč mohou mít dlouhou a strastiplnou cestu.

Poděkování

Chtěl bych poděkovat respondentům-pamětníkům za ochotu zodpovědět mé všetečné otázky a Petrovi Vnoučkovi za pořízené rozhovory. Tato kapitola vznikla v rámci výzkumného záměru UK FSV MSM 0021620841 Rozvoj české společnosti v EU: výzvy a rizika a Specifického výzkumu SVV č. 261 501.

Bibliografie

- ANNONCE: NOVINY PRO BEZPLATNOU SOUKROMOU INZERCÍ (1990 – 1992), Praha : Annonce.
- BECHYNĚ, M. (1989), 'Ještě jednou Didaktik Gama', *Mikrobáze*, January 1989, s. 25-27.
- BLAŽEK, B. (1990), *Bludiště počítačových her*, Praha : Mladá fronta.
- BOGOST, I. (2009), *Videogames are a Mess* [online], 1. September 2009. [cit. 2010-01-07], Dostupné na internetu: <http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml>.
- ČSÚ. (2010a), *Průměrná hrubá měsíční mzda* [online], 7. červen 2010a. [cit. 2010-08-20], Dostupné na internetu: <<http://www.czso.cz/csu/dyngrafy.nsf/porovnanii/>>.
- (2010b), 'Tab. 08.03 Počítač a internet v českých domácnostech', *Český statistický úřad*. [online], 1. leden 2010b. [cit. 2010-08-29] Dostupné na internetu: <http://www.czso.cz/cz/cr_1989_ts/0803.pdf>.
- DONOVAN, T. (2010), *Replay: The History of Video Games*, Hove, Sussex : Yellow Ant Media.
- EXCALIBUR (1990 – 1995), Praha : PCP.
- FLEMING, M. H. – ROMAN, J. – FARRELL, G. (2000), 'Shadow Economy', *Journal of International Affairs*. 53, Sv. 2, s. 387-409.
- FTL GAMES (1995), *Dungeon Master II*. PC : Interplay.
- HYDE, L. (1983), *The Gift: Imagination and the Erotic Life of Property*, New York : Vintage.
- JANDA, J. (1986), 'ZX 81', *Mikrobáze*, June 1986, Sv. 2, s. 68.
- JENKINS, H., a další (2009), 'If It Doesn't Spread, It's Dead (Part Three): The Gift Economy and Commodity Culture', *Confessions of an Aca-Fan: The Official Blog of Henry Jenkins* [Online] 19. February 2009 [cit. 2010-07-02], Dostupné na internetu: <http://henryjenkins.org/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p_2.html>.
- KERR, A. (2006), *The business and culture of digital games : gamework/gameplay*, London : Sage.
- MASTERTONIC (1985), *Loco-Motion*, Sinclair ZX Spectrum : Mastertronic.
- MB. (1986), 'Úpravy her na ZX Spectrum', *Mikrobáze* č. 3, s. 39-44.
- MECA, D. (1989), 'Z domova', *Mikrobáze*, Sv. 1, s. 30.
- MIKROBÁZE (1986b), 'Programová nabídka Mikrobáze', *Mikrobáze* č. 2.s. 58-81.
- (1986c), 'Programová nabídka Mikrobáze', *Mikrobáze* č. 3, s. 53-59.
- (1986d), 'Slovo k náhodným čtenářům', *Mikrobáze*, Sv. 2.
- (1986a), 'Výsledky ankety Mikrobáze z roku 1985', *Mikrobáze*, č. 2, s. 4-12.
- OBERHOLZER-GEE, F. — STRUMPF, K. (2007), 'The Effect of File Sharing on Record Sales: An Empirical Analysis' *Journal of Political Economy*, č. 2, s. 1-42.
- SIEGER, L. (2010), 'Didaktik M: Počítač za méně než 3 000 korun', *BruXy.regnet.cz* [Online] 26. leden 2010 [cit. 2010-03-01], Dostupné na internetu: <<http://bruxy.regnet.cz/web/8bit/CZ/didaktik-m,-pocitac-za-mene-nez-3000-korun>>.
- SMITH, M. (1983), *Manic Miner*, Sinclair ZX Spectrum : Software Projects.
- SWERTZ, Ch. — WAGNER, M. (2010), *Game\Play\Society: contributions to contemporary computer game studies*, München : Kopaed.
- THORNTON, S. (1996), *Club Cultures: Music, Media, and Subcultural Capital*. Hanover, NH : Wesleyan University Press.
- VANĚK, M. (2010), *Byl to jen Rock'n'roll? Hudební alternativa v komunistickém Československu 1956 – 1989*, Praha : Academia.
- VANĚK, M. (2004), *Orální historie ve výzkumu soudobých dějin*, Praha : ÚSD AV ČR.
- VON HIPPEL, E. (2005), *Democratizing Innovation*, Cambridge, MA : MIT Press.
- ZX MAGAZÍN (1990), 'Progbase', *ZX Magazín 05/1990*, s.2.

Rozhovory v Projektu Pařan

David (Praha, narozen 1981). Rozhovor vedl 8. 2. 2010 Jaroslav Švelch.

František Fuka (Praha, narozen 1968). Rozhovor vedl 28. 8. 2008 Jaroslav Švelch.

Jan (Středočeský kraj, narozen 1979). Rozhovor vedl 24. 6. 2010 Jaroslav Švelch.

Martin (Plzeňský kraj, narozen 1980). Rozhovor vedl 25. 4. 2010 Jaroslav Švelch.

Petr (Praha, narozen 1978). Rozhovor vedl 9. 2. 2010 Petr Vnouček.

Václav (Praha, narozen 1977). Rozhovor vedl 12. 4. 2010 Petr Vnouček.

Vít Libovický (Praha, narozen 1963). Rozhovor vedl 13. 4. 2011 Jaroslav Švelch.

Poznámka: Údaj v závorce se týká regionu, v němž respondent strávil většinu své aktivní hráčské kariéry do roku 1995.

Jaroslav Švelch

Text, příběh a stroj: Digitální textualita a textové počítačové hry v Československu 80. let 20. století

Úvod

Studium digitální fikce a nelineární narativity, stejně jako herní studia, jsou dnes disciplíny výsostně mezinárodní. Většina odborných textů v těchto oborech se píše v angličtině a angličtina je ve velké míře i jazykem textů (či kybertextů), jež jsou předmětem jejich zkoumání. Na první pohled nás to nepřekvapí – digitální hry se zdají být eminentním příkladem kulturní globalizace; elektronická literatura a digitální fikce mají sice odlišný kulturní status, ale také vznikají v mezinárodní síti. Může tedy vzniknout iluze, že digitální fikce i digitální hry jsou prostorově homogenní fenomény fungující v jakémsi nadnárodním stavu beztlíže. Tato studie je pokusem vrátit se „zpátky na zem“ a zaměřit pozornost obou disciplin na konkrétní místo v čase a prostoru – na konkrétní sociální a kulturní kontext Československa v osmdesátých letech minulého století.

Stručně řečeno, tato studie se zabývá podobami digitální textuality na sklonku československého komunistického totalitního režimu. Z tohoto zaměření,

kladoucího velký důraz na konkrétní socioekonomické a kulturní podmínky produkce a recepce, plyne pojetí digitální textuality především coby sady kulturních praktik – jinými slovy, bude nás zajímat nejenom formální nebo obsahová stránka daných textů, ale i způsob, jakým vznikaly, a diskurz, do kterého vstoupily. O co konkrétnější je moje oblast zájmu v tomto článku, o to rozmanitější musí být moje zdroje a o to svobodomyšlnější a interdisciplinárnější musí být můj přístup. Nicméně pokud bych byl nucen jej někam vměstnat, nejlépe by asi zapadl do škatulky *sociální historie*.

V první řadě je třeba vysvětlit, co všechno v této práci rozumím pojmem *digitální textualita*. Jak bylo řečeno výše, jedná se o soustavu kulturních forem, které *nějakým způsobem* spojují digitální technologie a zpracování, produkci či recepci *nejrůznějších typů textů*, a kulturních praktik, které jsou s nimi spojeny. Do mého širokého pojetí textů budou patřit, přijmemeli Aarsethovu (1997) klasifikaci, běžné texty, hypertexty i kybertexty. Tyto typy (nebo řády, neboť další typy vždy obsahují jako své součásti ty předchozí) textů se liší především tzv. *uživatelskými funkcemi*. Běžný text

nabízí funkci *interpretační*. Hypertext čtenáři či uživateli poskytuje kromě možnosti text interpretovat i možnost vybrat si ve větvičím textu, kterým směrem se bude ubírat. Naplňuje tedy funkci *explorativní*. Kybertext pak uživateli umožňuje konfigurovat bloky textu na základě jeho vstupu (funkce *konfigurativní*), nebo dokonce vkládat vlastní bloky textu do existující struktury (funkce *textonická*). V kapitole o herních studiích a interdisciplinaritě jsem již uvedl, že počítačové hry lze považovat za kybertexty.

Aarsethova klasifikace nebere v potaz konkrétní technologii, která je k prezentaci textu využita. Tento článek naopak na digitálnost klade důraz. Dotknu se v něm i digitálně zpracovaných textů, které nemusejí nutně být hypertexty či kybertexty. V osmdesátých letech bylo obzvláště v Československu počítačové zpracování textu horkou novinkou a „pokrokoví“ autoři a vydavatelé na výhody počítačové sazby poukazovali. Vydání českého či slovenského textového editoru pro danou platformu vždy znamenalo zásadní krok pro domácí počítačovou scénu. Počítačové časopisy z inkriminované doby velice svérázně kombinovaly psaný text, nákresy hardwaru a přepisy programů v různých jazycích včetně strojového kódu.

Dalším výrazným projevem digitální textuality byly disketové magazíny, které se v Čechách a na Slovensku výrazněji rozšířily až v devadesátých letech. Hlavním tématem tohoto článku jsou ovšem „textovky“ (v angloamerickém prostředí dříve známé jako *text adventures*, nyní častěji jako *interactive fiction*) – digitální hry používající ke komunikaci s hráčem a reprezentaci svých fiktivních světů především psaného textu. Ty v Československu vytvořily velký prostor pro digitální kreativitu a patřily k prvním počítačovým hrám domácí provenience, kterým se dostalo celostátní, byť neformální, distribuce.

Od uživatelských funkcí, strukturálně umožněných danými typy textů, lze vyvodit jisté typy kulturních praktik, jako jsou například čtení, hraní her či

modifikace existujících her. Další činnosti lze ovšem odvodit z různých typů intertextového či metatextového navazování. Na jedné straně byla digitální textualita předmětem časopisecké reflexe, na druhé straně tvůrci textových i jiných her odkazovali na hry svých předchůdců, parodovali je nebo jejich prostřednictvím přímo komunikovali s ostatními členy relativně malé, ale neustále rostoucí počítačové komunity. K metakomunikaci o digitálních textech patří i akademická reflexe. Ačkoli se herní studia a studia digitální fikce a nelineární narativity začala formovat až v druhé polovině devadesátých let, i v Československu se našel jeden vzácný příklad akademika a počítačového (a herního) fanouška v jedné osobě. Byl jím sociální ekolog Bohuslav Blažek, jehož otázka, zda počítačová hra je *příběh*, nebo *stroj*, vznesená v knize *Bludiště počítačových her* – inspirovala název tohoto článku a v různých podobách dodnes zaměstnává herní studia (Blažek 1990).

V následujících oddílech nejprve popíšu kontext a formy digitální textuality ve zkoumaném období. Poté se budu věnovat žánru textových her a teoretickým pohledům na něj, pojmu československé *textovky* z hlediska intertextuality a jejich pozici ve společnosti a kultuře. Výklad je založený na textových dokladech, který jsem nasbíral při rešerších pro rozsáhlejší projekt výzkumu herní kultury do roku 1995 (*Projekt Pařan*), a na analýze popisovaných her, z nichž všechny jsou ke stažení na internetovém serveru *Textovky.cz* (Fismol 2010).

Lepší psací stroj, horší syntezátor: Počítač jako nástroj digitální textuality

Všechny zmíněné formy digitální textuality už v osmdesátých letech zpřístupňoval počítač, a to pro většinu uživatelů počítač osobní nebo domácí. Sehnat počítač pro osobní použití byl v komunistickém Československu nadlidský úkol, neboť neexistoval trh s hardwarem ani softwarem (viz kapitolu o distribuci

her). Přesto v Československu vznikla aktivní a soudržná amatérská komunita uživatelů mikropočítačů. Způsob, jakým se počítač využíval, se odvíjel od toho, jak byla definována jeho funkce ve společnosti. Jak připomínají autoři z oblasti studií vědy a technologií (STS), význam a užití technologických artefaktů ve společnosti jsou neustále se měnícím výsledkem „vyjednávání“ mezi zastánci řady často protichůdných definic těchto artefaktů (Bijker 1997). Počítač může být pro někoho psacím strojem a pro jiného hračkou, pro někoho kalkulačkou a pro jiného prostředkem uměleckého vyjádření. Nyní je pro mnoho z nás primárně nástrojem komunikace, přestože – jak napovídá jeho etymologie – byl původně navržen jako stroj usnadňující matematické výpočty. V osmdesátých letech probíhaly i v Československu debaty o tom, k čemu je počítač, vyostřené navíc tím, že se u nás jednalo o vzácnou a drahou věc. Blažek nazval celou kapitolu své knihy „Je počítač na hraní?“ a o pár stránek dříve píše:

Leckoho asi bude dráždit, že se malým počítačům vůbec nepřiznává jakákoli kulturotvorná funkce. Jiní by to zase připustili u počítačů v roli lepších psacích strojů nebo horších

syntezátorů, ale nesnášejí právě jen počítačové hry, ve kterých spatřují degradaci počítačů. (Blažek 1990: 10)

Zatímco hry byly mnohdy vnímány negativně, definice počítače coby přístroje na tvorbu a úpravu textů měla v diskurzu své nepopiratelné místo. V jedné z nejstarších sešitových publikací o počítačovém zpracování textu určené pro obecnou veřejnost pod hlavičkou „K čemu osobní počítač vlastně potřebujeme?“ čteme:

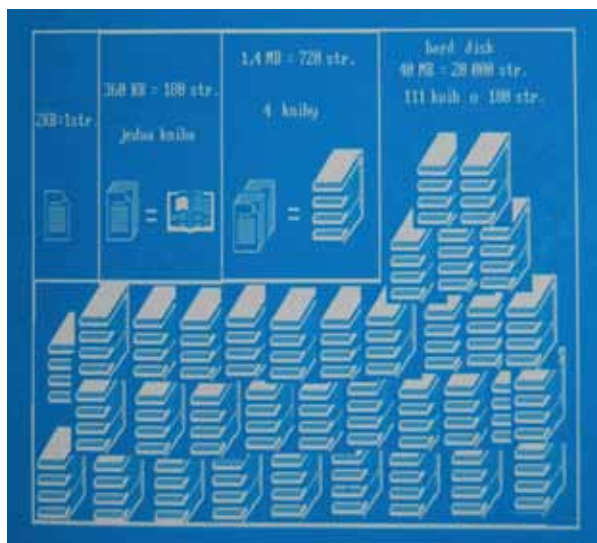
A) zpracování textů

Obvykle to bývá první a nejděčnější použití získaného osobního počítače. S vhodným programovým vybavením a tiskárnou z počítače učiníme inteligentní psací stroj, který umí (mimo jiné): a) zapamatovat si stovky stránek textu, b) zarovnávat okraje, [...] (Hegedüs, a další 1992: 7)

Diskurz o počítačovém zpracování textů se soustředil kolem konceptů *racionalizace* a *automatizace*:

Textový editor Text602 umožňuje racionalizovat (resp. automatizovat) řadu prací, které jsou spojeny s tvorbou textů – textových informací. (Hegedüs, a další 1992: 25)

Hegedüs, a další:
Kvantitativní argument pro počítačové zpracování textu (1992)



Počítačové zpracování textu se používalo ve vydavatelské činnosti už od osmdesátých let. *Mikrobáze* se až do roku 1989 zpracovávala na osmibitovém počítači ZX Spectrum, na němž se používala především (neoficiální) česká verze britského editoru Tasword 2 – neschopnost zahraničních editorů pracovat s diakritickými znaménky vyžadovala nutné úpravy. Proto například *Mikrobáze* iniciovala vytvoření originální české alternativy. Uvedení programu Text602, prvního českého textového editoru pro počítače IBM PC a kompatibilní, bylo v červnu 1989 relativně velkou událostí. *Mikrobáze* přinesla i fotoreportáž z prezentace v malém sále paláce Kotva, kde „byli přítomni zástupci redakcí celé řady časopisů a novin“ (Meca 1989).

Autoři a vydavatelé počítačové literatury dávali „digitálnost“ svých textů patřičně najevo: Bohuslav Blažek v poděkování ve své knize uvádí, že: „Text je editován programem StarTexter pro počítač Commodore 64 a vysázen jako camera ready podklad tiskárnou Citizen 120D“; tato brožovaná publikace je vysázena

pixelovaným písmem a na ilustracích je patrný i rastr jehličkové tiskárny. Výsledný text je sice od počítače „odstřižen“, ale jeho stopa je, slovy Boltera a Grusina, hypermediována (Bolter, a další 2000).

Již zmíněné disketové magazíny či „diskmagy“ představovaly alternativu k tištěným časopisům a byly předchůdci dnešních on-line publikací. Namísto racionalizace a automatizace nabízely multimediální zážitky pro uživatele a volnou publikační platformu pro autory. Šlo o publikaci šířenou na disketě, později CD, která sestávala ze spustitelného souboru, který byl de facto prohlížečem textů, a textů samotných, popřípadě také obrázků. Prohlížeč zpravidla nabízel menu přístupující jednotlivé texty, obsahoval i hudbu a grafiku a součástí diskmagu mohly být i další programy, demo-verze her apod. Důležitým rysem odlišujícím diskmag od pouhého elektronicky šířeného textu je, že nešlo o sadu textových souborů, které lze otevřít standardními textovými editory. Program-prohlížeč, tedy „přístroj“, byl integrální součástí publikace a zajišťoval

Formy digitální textuality v Československu v 80. a 90. letech 20. století. Tento přehled si neklade za cíl být zcela vyčerpávající, ale poskytnout srovnání a kontext.

Forma digitální textuality	Výsledkem je fiktivní narativní text	Výsledný řád textu (Aars-eth, 1997)	Výsledek digitálně kódovaný	Součástí publikace je program	Kontext produkce
počítačová sazba	zpravidla ne	běžný text	ne	ne	oficiální i amatérský
digitálně šířený textový soubor	může a nemusí	běžný text	ano	ne	oficiální i amatérský
disketové magazíny	spíše ne	hypertext	ano	ano	amatérský
textové hry	ano	kybertext	ano	ano	amatérský, později ofic.



Nahrávací obrazovka (vlevo) a úvod první ze série českých her o Indiana Jonesovi (Fuka, 1985). V raných a ojedinele i pozdějších textovkách mnohdy chyběla diakritická znaménka.

navigaci pomocí systému menu, který připomínal minimalistickou podobu hypertextu. Tématem diskmagů byly zpravidla počítačové hry, počítače obecně nebo populární kultura a vydávaly je kolektivy amatérů a nadšenců. V našem prostředí se rozšířily především až v devadesátých letech, jedním z nejznámějších se stalo *Pařeníště* (Infima 1994).

Může se zdát, že počítačové zpracování textů, diskmagy a textové hry nemají mnoho společného (rozdíly mezi nimi popisuje tabulka). Všechny tyto formy digitální textuality však vycházejí z rozpoznání hodnoty digitálního zakódování textu, jeho flexibility, manipulovatelnosti a přenosnosti. Navíc zhruba ve stejné době, kdy se volalo po původním českém textovém editoru, byla v *Mikrobázi* otištěna výzva programátorsky a jazykově nadaným tvůrcům, aby do československého kontextu přenesli „dialogové hry“:

Nejvážněji nás díky současnému časovému vytížení trápí přepis dialogových her z angličtiny do češtiny. Nesmírně obtížný je takový přepis v případě her s komprimovaným textem.

Uvítáme (i ohonourujeme) každou plodnou snahu, která povede k možnosti zařadit tyto specifické, strategii a logikou nabité hry do nabídky Mikrobáze [...] (Mikrobáze 1986b: 62).

Vyhnout se všem úkladům: Textová hra jako žánr

Zatímco 602. organizace Svazarmu vyzývala k překládání zahraničních textových her, v československých výměnných sítích se už šířily textové hry Františka Fuky, jednoho z prvních herních vývojářů v Československu, mladého amatéra spojeného s 666. základní organizací Svazarmu. Ten se inspiroval zahraničními *text adventures* a v roce 1985 po předchozích rudimentárních pokusech vypustil do oběhu krátkou, ale konvence žánru dodržující hru *Indiana Jones a Chrám zkázy* (Fuka 1985).

O jaký žánr se v případě „textovek“ jedná? Význam žánrových označení se dynamicky proměňuje a lze je definovat spíše podle podobnosti s prototypem než na základě výčtu definičních rysů. Tradice tohoto žánru se odvozuje od hry *Adventure* (Crowther, a další 1976), která vznikla na velkých počítačích na amerických

univerzitách. Tento žánr prožil „zlatý věk“ v USA v první polovině osmdesátých let, ale dnes přežívá na okraji zájmu mainstreamového publika (Aarseth 1997). V Československu dosáhl největšího rozmachu na přelomu osmdesátých a devadesátých let.

Textové hry byly někdy v laickém diskurzu nazývány *dialogové*, protože v nich cyklicky probíhají následující tři kroky: 1. program vypíše deskripci určitého místa ve fiktivním světě. 2. od hráče se očekává zadání příkazu, který ovládá akce hráčské postavy. Příkazy se původně vkládaly v celých rozkazovacích větách, v některých pozdějších hrách se vybíraly z menu nebo pomocí ikon. Některé hry také kromě textových výpisů přidávaly grafiku. Inventář možných akcí, jež v textových hrách může hráčská postava provádět, je relativně standardizovaný a spojený s typickým seznamem sloves, mezi která patří PROZKOUMEJ, VEZMI, POUŽIJ, JDI atd. 3. po zadání příkazu program podá zpětnou vazbu, popř. změni na základě vestavěných pravidel stav datové reprezentace fiktivního světa v paměti počítače. Tento cyklus nápadně připomíná vkládání příkazů do počítače pomocí příkazové řádky operačního systému.

Nechme nyní promluvit manuál hry *Město robotů*:

Hráč se musí během hry rozhodovat za kosmonauta, kterého jakoby na dálku řídí. Cílem hry je vyhnout se všem úkladům a nalézt kosmickou raketu, připravit ji ke startu a odletět na Zemi. Důraz je kladen na logické myšlení a nápaditost hráče. (Zenitcentrum 1989)

Ačkoli ovládání textové hry je velmi intuitivní, z poněkud neobratného výrazu „jakoby na dálku řídí“ je vidět, že se tento žánr poměrně komplikovaně popisuje. Na akademické úrovni popis her poskytli her např. Aarseth (1997) a Montfort (2005). Aarseth odlišuje textové hry od hypertextů a běžných lineárních narativů textů jednak na základě uživatelských funkcí, jednak na základě narativních plánů. Poukazuje na to, že na rozdíl od běžného lineárního narativu textová hra odděluje

plán událostí, jež jsou „vyprávěny“ a plán progresu (vývoj událostí tak, jak je vnímán čtenářem) a vkládá mezi ně plán vyjednávání, na němž se čtenář/hráč snaží „dosáhnout žádoucího vývoje událostí“ (Aarseth 1997: 125). Hranice mezi těmito formami ovšem nejsou vždy vnímány tak ostře. Vzhledem k vnějšíkové podobnosti se textové hry v laickém diskurzu často považují za příbuzné s gamebooky (dobrodružnými hypertexty v knižní podobě) a hypertexty. Databáze českých textových her *textovky.cz* například vedle klasických textovek obsahuje i hypertextové gamebooky. První tištěný gamebook *Útok ze tmy* ze série Lone Wolf vyšel v ČSFR v roce 1992 (Dever 1992).

Jesper Juul textové hry řadí ke hrám založeným na *progresi*, t. j. hrám představujícím sekvenci relativně fixních dopředu autory definovaných překážek, resp. hádanek (Juul 2005). Jedná se zpravidla o hry s vyprávěčskými ambicemi, často s bohatým fiktivním světem. Struktura pravidel těchto her je standardizovaná: od hráče se očekává, že „překoná úklady“, na správném místě vykoná správnou akci či použije správný předmět a dostane se tak blíž „cíli“. S řešením hádanek také souvisí častý výskyt bludišť, zakódovaných zpráv apod. Tematicky textové hry čerpaly mj. z akčních filmů (*Indiana Jones a chrám zkázy*), sci-fi (*Město robotů*) a fantasy (*Belegost*) literatury, popř. z již existujících her.

Vraťme se nyní k pojmu dialogičnosti. Jak ukazuje Aarseth, určit, kdo vlastně „mluví“ s kým v textových hrách, je velmi obtížné, protože výpovědi vypravěče se mísí s replikami hlavní postavy, systémovými zprávami, a vzniká tak jakýsi „mechanický chór“ (Aarseth 1997: 120). Tak například Fukův *Indiana Jones a Chrám zkázy* vypráví ve druhé osobě („Stojíš na mytine u obrovského skalního masivu.“), kdežto *Město robotů* vypráví v ich-formě („Jsem v supermoderním městě. Vidím: Podivné jezero. Nápis. [...]“). To je ovšem spíš stylistická volba, která pravidla hry nějak zásadně neovlivňuje. To, co mají tradiční textovky společného, je specifický typ mediace – zprostředkování působení agence hráče

ve fiktivním světě hry pomocí verbálních příkazů hráčské postavě.

Specifickým subžánrem textových her jsou „hackovací hry“. Ty představují simulaci počítače v počítači – hráč v nich ovládá počítač „jakoby“ připojený přes modem do počítačové sítě, může číst zprávy od svých kontaktů, vytáčet čísla, nabourávat bankovní účty atd. Vznik tohoto subžánru souvisí se zájmem o tematiku hackerů, vyvolanou filmy jako *WarGames* (Badham 1983) a knihami jako *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (Levy 1984). První takovou hrou byl britský titul *System 15000* (Kristofferson 1984). Ačkoli v zahraničí šlo spíše o ojedinělý pokus, v Československu se stal tento subžánr zásluhou série *Podraz*, započaté Františkem Fukou, jedním z nejpopulárnějších.

Hackovací hry používají velmi rafinovaný způsob prezentace fiktivního světa: reprezentují z něj pouze to, co je vidět na počítačové obrazovce. Vyprávějí tedy

výhradně pomocí emailových zpráv a textů z počítačových databází. Hráč přímo ovládá „fiktivní počítač“, míra mediace je minimální a problematický koncept „jakoby na dálku řízeného“ hrdiny odpadá. Jak píše na úvodní obrazovce hry *Podraz III* František Fuka:

Vžijte se do role nezaměstnaného programátora Tima Colemana vybaveného počítačem Timex 2097 a modemem RS-2368 a pokuste se spolu se svými přáteli oloupit lupiče (Fuka 1986).

Tim Coleman se později stal hrdinou řady dalších českých her, a dokonce se ve hře *Fuksoft* (Hrda 1987) setkal s Františkem Fukou, jenž se mezitím stal jak aktivním tvůrcem počítačových her, tak fiktivní postavou vystupující ve hrách ostatních českých a slovenských tvůrců. To už se ovšem dostáváme k „sociálnímu životu“ textovek v Československu.



Hackovací hry: *System 15000* (Kristofferson 1984) a *Podraz III* (Fuka 1986). První hrou v české sérii byl *Podraz III* – ten byl zamýšlen jako herní „pokračování“ filmové série *Podraz* (*The Sting*) (Roy Hill 1973) a *Podraz II* (Kagan 1983).

Nenech svého přítele ve štychu: československá kultura textovek a intertextualita

Ačkoli v zahraničí byly *text adventures* natolik populární, že několik softwarových firem vydávalo výhradně je, do českého kontextu byly na rozdíl od her jiných žánrů kvůli jazykové bariéře jen obtížně přenosné. Etablování žánru textovky coby národní mutace mezinárodního žánru bylo tedy pro československou mikropočítačovou kulturu podobně důležitým krokem jako vytvoření „národního“ textového editoru. Po určitou dobu navíc textovky tvořily značnou část domácí herní produkce. To souviselo i s menší náročností na výrobu oproti jiným žánrům. V letech 1985–1989 vzniklo jen na platformu *Sinclair ZX Spectrum* (v té době v ČSSR nejrozšířenější) nejméně 65 původních, t. j. nepřekladových, textových her (Fismol 2010). Zpočátku byly krátké a jednoduché, to se ovšem postupem času částečně změnilo. Naše sonda do tohoto žánru se zaměří právě na hry pro počítače *ZX Spectrum* a kompatibilní.

Autoři se rekrutovali především z řad amatérských uživatelů osmibitových počítačů; někteří z nich byli napojeni na skupiny jako např. již zmíněnou 602. ZO Svazarmu; František Fuka byl členem 666. ZO Svazarmu. Kolem roku 1985 už existovaly zaběhnuté výměnné sítě s celostátním dosahem, jimiž se šířily pirátské kopie zahraničních programů i domácí tvorba. Michal Hlaváč ze slovenského týmu Sybilasoft vzpomíná, že coby tvůrci populárních textových her dostávali dopisy z celé republiky (osobní komunikace 20. 12. 2008).

Vzhledem k neformálnosti a provázanosti československé herní scény se výrazně projevovala intertextualita, značně podpořená velmi „svobodomyšlným“ přístupem k autorským právům na cizí a domácí produkci. Podívejme se nejprve na *Indiana Jonese a Chrám zkázy*. Bylo by pošetilé se domnívat, že šlo o licencovaný produkt. De facto se jednalo o *fan fiction* – neoficiální rozšíření fiktivního světa mediálního obsahu

jeho fanouškem. Filmy s Indiana Jonesem byly v pozděně normalizačním období velmi populární, za což vděčily faktu, že šlo o jednu z mála dobrodružných akčních filmů uvedených (ač s několikaletým zpožděním) v československých kinech (Havel 2008). Jaký je tedy vztah mezi Fukovým (1985) a Spielbergovým (1984) Indiana Jonesem?

Systematickou klasifikaci metatextových vztahů podal slovenský strukturalista Anton Popovič. Metatextovým navazováním rozumí přechod určitého sémantického invariantu z jednoho textu (prototextu) do druhého. Metatexty pak dělí na základě tří binárních kategorií: *postoje autora metatextu k původnímu textu*, který může být *afirmativní* (souhlasný), či *kontroverzní* (odmítavý); *autorské strategie*, která určuje navazování *zjevné*, či *skryté*; a *roviny textu*, t. j. navazování buďto na prototext jako na celek, či na jeho jednotlivé prvky. *Parodii* jednoho textu na druhý například Popovič považuje za metatext kontroverzní (protože se prototextu „vysmívá“), skrytý (protože podle něj na rozdíl od travestie nedeklaruje svůj vztah k prototextu) a navazující na celý text (Popovič 1975). Dodejme, že původní Popovičův přístup počítá pouze s jedním prototextem a jedním metatextem, ale není problém jej rozšířit tak, aby zahrnul vícečetné vztahy.

Fukův Indiana Jones sice se Spielbergovým sdílí název, ale vybírá z filmu pouze jednu část, kterou upravuje (vyjímá např. všechny vedlejší postavy) a adaptuje do podoby textové hry. Mohl bychom ho tedy označit za souhlasný zjevný metatext realizující vybrané prvky prototextu. Fukovo pokračování *Indiana Jones 2* (1987) se sice velmi volně inspiroje snímkem *Indiana Jones a dobyvatelé ztracené archy* (Spielberg 1981), ale je svébytnou epizodou, která se odehrává během Jonesovy „dovolené“. Ve třetím dílu už Fuka explicitně píše:

Tato hra je do jisté míry (ale ne tak úplně) inspirovaná filmem Indiana Jones a Poslední křížová výprava, který možná uvidíme v našich kinech ještě v tomto desetiletí. (Fuka 1990)

Hru *Indiana Jones a zlatá soška Keltů* (Madmax 1989) vyprodukoval jiný autor nezávisle na Fukovi (na úvodní obrazovce ho ovšem explicitně zdraví). Indiana Jones se stal i díky své neoficiální herní sérii natolik ikonickou postavou, že se objevili i coby hlavní hrdina anonymně vydané hry *Dobrodružství Indiana Jonese na Václavském náměstí v Praze dne 16. 1. 1989* (Znovuzrozeny 1989), která se odehrává během Palachova týdne, kdy v Praze proti demonstrujícím občanům zasáhly Lidové milice a Veřejná bezpečnost. Indy musí na své cestě zpět do Spojených států brutálním způsobem likvidovat příslušníky represivních složek. Jestliže Fukův Indiana Jones si zachovával mnoho z humoru filmových originálů, tato variace je i přes velkou dávku nadsázky strohou a nekompromisní reakcí na společenské události, což je ještě zvýrazněno vysokou obtížností. Podle Popovičovy klasifikace by šlo opět o afirmativní a zjevný metatextový vztah, ponechávající ovšem z prototextů pouze hlavní postavu. Není to jediná „protirežimní“ textovka – už o rok dříve vyšla méně konfrontační, spíše satirická hra *Přestavba* (UV Soft 1988).

Příkladem parodie (v Popovičově terminologii *travestie*) je titul *Fuksoft*. V něm má Tim Coleman ze série *Podraz* za úkol zachránit svého souseda Františka Fuku:

Pomstychtivý Jack Ragger a Jonathan Fox sa dostali do bytu F. Fuku a ukryli tam casovanu naloz. Dufam, ze sa zachovas ako gentleman a nenechas svojho priateľa v stichu! (Hrda 1987)

Celé „dobrodružství“ se odehrává v obyčejném nájemním domě v Československu. Autor této textovky, Stanley Hrda („nádejný programátor XXI. storočia“), se pro změnu stal hlavním hrdinou hry *Zakliatý zámek programátorov* (Tom&Jerry & Delphine soft 1988). Ve hře *Podraz na Indiana Jonese* (Kořenský 1987) se pak setkává František Fuka s Indiana Jonesem.

Z předchozích odstavců je zřejmé, že textovky vznikaly nekoordinovaně a živelně v rámci propojené, ale decentralizované komunity. To vedlo k nepřehledným situacím, kdy se nezávisle na sobě objevily například dvě různé hry nazvané *Podraz 4*, jedna od slovenského



Indiana Jones jako protagonistu intertextuality v československých textovkách. Fuka: *Indiana Jones 2* (1987) a *Znovuzrozeny: Dobrodružství Indiana Jonese na Václavském náměstí v Praze dne 16. 1. 1989* (1989)

(Tokar 1987) a druhá od českého (Rak 1988) autora. Ani jednu z nich nelze dokončit bez znalosti určitých informací z předchozích her Františka Fuky (který ovšem u *Podrazů 4* coby autor nefiguruje). Různí programátoři také vytvářeli konverze a variace existujících her pro jiné domácí počítače.

Intertextualita představovala jeden ze způsobů, kterým československá komunita budovala svou identitu souběžně se sdíleným fiktivním univerzem, kde se scházeli Fuka, Coleman i Indiana Jones. Kromě toho československé textovky měly i své nedegetické složky, např. úvodní obrazovky, které obsahovaly konkrétní vzkazy přátelům či kolegům z branže. Fuka tak například v *Indiana Jonesovi 3* píše:

Zdravím samozřejmě především T.R.C. a Cybexlab [...] A co je nového?? Radek Solar mi ještě stále nevrátil černou nákupní tašku, kterou jsem u něj zapomněl na loňského Silvestra [...]. (Fuka 1990)

Podobné pozdravy byly a jsou poměrně běžné na demoscéně a v crackerských skupinách (t. j. mezi skupinami programátorů, kteří vytvářejí počítačová dema, resp. nabourávají ochranu programů proti kopírování) (Blažek 1990), ale nikoli u komerčně distribuovaných her. V Československu suplovaly nedostatek jiných komunikačních kanálů. V době, kdy Fuka vyzýval svého přítele k vrácení tašky, už ovšem textovky nebyly čistě komunitní undergroundovou zábavou.

Pilotům kosmické informační služby: textovky a celostátní soutěže

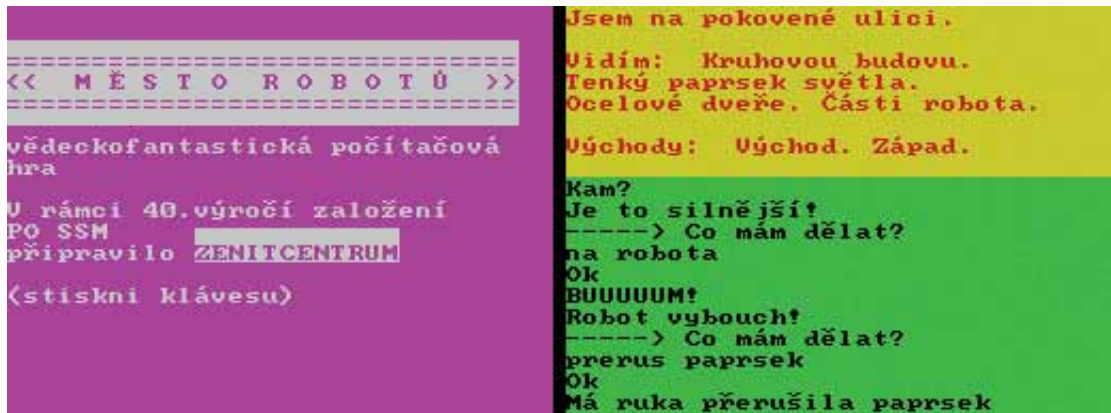
Ačkoli textové hry byly v československém prostředí nepřehlédnutelným fenoménem, je velmi obtížné najít statistická data, která by jejich dopad nějak kvantifikovala. Podle údajů Českého statistického úřadu bylo v roce 1989 v Československu 1,8 počítače na 100 domácností (2010). Kromě toho jich bylo velké

množství i ve vzdělávacích institucích. Na kolika z nich se hrály textovky? Na to již dnes nedokážeme odpovědět. Každopádně jich ale bylo dost na to, aby se někteří jejich autoři stali v rámci počítačové komunity „celebritami“. Fuka v úvodní zprávě ve hře *Indiana Jones 3* vzkazuje:

Prosím vás, pokud v téhle hře nebudete vědět jak dál, nepište mi kvůli tomu – už takhle mám dopisů nad hlavu. Jestliže to už nebudete moci vydržet, zavolejte mi na telefon [tel. číslo], ale ne v 8 ráno (rád si pospím!). (Fuka 1990)

O popularitě tohoto žánru svědčí i fakt, že už v roce 1990 začaly firmy Ultrasoft a Proxima komerčně vydávat reedice populárních textovek i nové tituly (Fismol 2010). Nejsilnějším argumentem jsou ovšem dva ambiciózní multiplatformní (t. j. od počátku souběžně programované pro různé typy domácích počítačů) projekty z let 1989 a 1990: *Město robotů* (Zenitcentrum 1989) a *...a to snad ne?!* (Fait, a další 1990). Obě hry byly spojené s celostátními soutěžemi, v nichž mohl určitý počet nejrychlejších řešitelů získat hmotné ceny. Aby byly pro všechny soutěžící zachovány rovné podmínky, hry bylo třeba odemknout heslem, které bylo v určitý den vyhlášeno rozhlasem, televizí a denním tiskem. Po úspěšném dohrání hry se na obrazovku vypsala hesla či kódy, jež měli hráči dopisem či telegramem odeslat organizátorům. Podobné soutěže sice byly vypisovány ve Velké Británii již v roce 1982, ale nebyly natolik spojené s celoplošnými médii (Švelch 2010).

Berounské Zenitcentrum, které pod patronátem Ústředního domu mládeže a pionýrů Julia Fučíka v Praze připravilo projekt *Město robotů*, mělo připraveno ceny pro 5 000 nejrychlejších řešitelů (Zenitcentrum 1989). Kromě relativně početného autorského týmu vedeného Ing. Vítem Libovickým na hře spolupracovali i známí výtvarníci: obal *Města robotů* nakreslil komiksový kreslíř Kája Saudek a nahrávací obrazovku *...a to snad ne?!* karikaturista Vladimír Jiránek.



Titulní obrazovka a uživatelské rozhraní hry *Město robotů* (Zenitcentrum 1989)



Titulní obrazovka a uživatelské rozhraní hry *... a to snad ne?!* Inverzně zvýrazněná slova jsou aktivní odkazy. Aktivní jsou ovšem i některá neoznačená slova, což zvyšuje náročnost hry (Fait, a další 1990).

Samotná hra byla adaptací existující hry v angličtině (Libovický 2011). Zpracovalo pro žánr standardní (a politicky neutrální) vědeckofantastické téma vesmírného trosečníka a disponovalo bohatým slovníkem. Hráč bylo hodnoceno jako kvalitní, ale obtížná hra (Pavero 2010). Kvůli chybě při vytváření masteru pro kazetové kopie byla ovšem narušena ochrana proti předčasnému spuštění (Libovický 2011). Vítězové byli tedy ze všech řešitelů vylosováni. Získat data týkající se prodejních čísel (hra s „registrační kartou pilota kosmické informační služby“ se dala pořídit za 99 Kčs, což byla poměrně vysoká cena) a rozdaných cen by vyžadovalo další historickou práci. *Město robotů* bylo projektem povševněným tímtež režimem (viz obr. 5), který paradoxně celou dekádu kladl překážky šíření počítačové kultury. To ovšem nebyl tak výjimečný jev – některé složky SSM a Svazarmu kulturu počítačových her vytrvale podporovaly. Po změně režimu v roce 1990 se plánovalo druhé pokračování, ale k jeho realizaci nikdy nedošlo.

Jestliže *Město robotů* bylo formálně tradičním exemplářem žánru, projekt *...a to snad ne?!*, vytvořený necelý rok po listopadovém převratu skupinou studentů z Plzně, představoval ojedinělý experiment inspirovaný systémem kontextového helpu (Fait 2011). Autorům se podařilo pro tento projekt získat podporu Českého rozhlasu a deníku *Mladá fronta* (Kohout 2011). Namísto tradičního dialogového vstupu či systému menu se ovládal kurzorem: po ukázání na určité zvýrazněné slovo v textovém okně a potvrzení se text přepíše jiným podle toho, jaká událost v narativu následuje. Hráčskou postavou je novinář, jenž dostane za úkol napsat článek o brazilské kávě – první část hry se tedy odehrává v redakci, pátráním po kořenech celosvětové aféry např. ve výpisech zpravodajských agentur. Tato část tak připomíná hackerskou sérii *Podraz* tím, že se snaží vyprávět s minimální mediací (t. j. postava ve hře dělá totéž, co hráč), ačkoli v tomto snažení není zcela konzistentní – „kliknutí“ na daný „odkaz“ může reprezentovat široké spektrum možných činností hráčské

postavy. Vzhledem k absenci datové reprezentace aktuálního stavu fiktivního světa se podle Aarsethovy klasifikace nejedná o kybertext, ale hypertext – hráč se pohybuje mezi částmi textu, nikoli mezi lokacemi simulovaného světa.

Hry se prodalo více než 2 000 kopií, projekt si na sebe vydělal a výherci skutečně obdrželi své ceny – zájezdy do Francie (Fait 2011). Velkolepost obou projektů a jejich spolupráce s celoplošnými médii dokládá, že textovky byly považovány za atraktivní žánr s potenciálně velkým společenským dopadem už v předlistopadové a těsně polistopadové době.

Závěr

V tomto článku jsem si uložil za cíl demonstrovat specifickou, mnohostrannost a kreativní náboj digitální textuality v Československu 80. let. Již v této „prehistorické“ době se vyvíjely kulturní praktiky spojující texty, příběhy a digitální technologie. Poukázal jsem na to, že nešlo o izolované experimenty, ale že v Československu existovala skupina autorů, kteří spolu komunikovali nejen prostřednictvím narativních obsahů svých her, ale i prostřednictvím adresných vzkazů. Na konci osmdesátých let potom začala vznikat i oficiálnější a organizovanější produkce.

Příběh českých textových her měl své pokračování. V devadesátých letech je některé softwarové firmy v Čechách i na Slovensku začaly komerčně distribuovat, ale nakonec byly stejně jako v angloamerickém prostředí odsunuty na okraj zájmu novými narativními žánry, jako jsou *graphic adventures* (česky zpravidla *adventury*) nebo *action adventures* (akční *adventury*). *Adventure* zprvu také přijaly funkci „národního žánru“. Přestože v nich textový popis fiktivního světa nahradila grafická reprezentace, stále obsahovaly velký objem dialogů. Není proto divu, že první komerčně distribuovanou hrou pro platformu IBM PC byla adventura *Tajemství Oslího ostrova* (Pterodon Software 1994). Nepřekvapí

nás ani to, že si podobně jako Fukův *Indiana Jones* vypůjčila hlavního hrdinu z existující herní série o pirátovi Guybrushovi Threepwoodovi (Lucasfilm Games 1990).

Tato studie je koncipována především jako úvod k dalšímu studiu digitální textuality v domácím i jiném prostředí doprovázený detailnějším rozbohem jedné její formy. Věřím, že koncept textuality coby sady kulturních praktik spojených s určitými typy textů může být užitečným nástrojem pro studium úlohy textu v konkrétních sociokulturních kontextech. Zároveň doufám, že se literární věda či mediální studia zaměří i na zdánlivě okrajová témata jako jsou textové editory a disketové magazíny, neboť tvoří svébytné „přechodové“ formy digitální textuality. Řada českých textových her by si také zasloužila sofistikovanější analýzu,

než na jakou bylo v tomto článku místo. V neposlední řadě bude třeba vykonat další historickou práci, která podrobněji popíše kontext produkce a recepce této svérázné formy československé digitální textuality. Dobrodružství teprve začíná.

Poděkování

Tato studie vznikla v rámci výzkumného záměru UK FSV MSM 0021620841 Rozvoj české společnosti v EU: výzvy a rizika a Specifického výzkumu SVV č. 261 501.

Bibliografie

- AARSETH, E. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : The Johns Hopkins University Press.
- BADHAM, J. (1983), *WarGames*.
- BIJKER, W. (1997), *Of Bicycles, Bakelites, and Bulbs: Toward a Theory of Sociotechnical Change*, Cambridge, MA : MIT Press.
- BLAŽEK, B. (1990), *Bludiště počítačových her*, Praha : Mladá fronta.
- BOLTER, J. D. — GRUSIN, R. (2000), *Remediation*, Cambridge, MA : MIT Press.
- CROWTHER, W. — WOODS, D. (1976), *Adventure*, Multiplatformní : Freeware.
- ČESKÝ STATISTICKÝ ÚŘAD (2010), 'Tab. 08.03 Počítač a internet v českých domácnostech', *Český statistický úřad* [online] 1. leden 2010. [cit. 2010-08-29], Dostupné na internetu: <http://www.czso.cz/cz/cr_1989_ts/0803.pdf>.
- DEVER, J. (1992), *Útok ze tmy*, Praha : AFSF.
- FAIT, F. a další (1990), ... *a to snad ne ?!*, Multiplatformní : Fait, František.
- FISMOL, P. (2010), 'Seznam textovek', *textovky.cz* [online] 30. listopad 2010. [cit. 2010-11-30], Dostupné na internetu: <<http://www.textovky.cz/seznam-textovek>>.
- FUKA, F. (1987), *Indiana Jones 2*, Sinclair ZX Spectrum : Fuxoft.
- . (1990), *Indiana Jones 3*, Sinclair ZX Spectrum : Fuxoft.
- . (1985), *Indiana Jones a Chrám zkázy*, Sinclair ZX Spectrum : Fuxoft.
- . (1986), *Podraz III*, Sinclair ZX Spectrum : Fuxoft.
- HAVEL, L. (2008), *Hollywood a normalizace: Distribuce amerických filmů v Československu 1970-1989* (diplomová práce), Brno : Masarykova univerzita.
- HEGEDÜS, A. SOJKA, J. (1992), *Osobní počítač a zpracování text.*, Praha : Hesolido.
- HRDA, S. (1987), *Fuksoft*, Sinclair ZX Spectrum : Sybilasoft.
- INFIMA (1994), *Pařeniště 1*, Praha : Infima, 10. říjen 1994.
- JUUL, J. (2005), *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge : The MIT Press.
- KAGAN, J. P. (1983), *Podraz II*.
- KOŘENSKÝ, P. (1987), *Podraz na Indiana Jonese*, Sinclair ZX Spectrum : PKCS.
- KRISTOFFERSON, L. (1984), *System 15000*.
- LEVY, S. (1984), *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, New York : Doubleday.
- LUCASFILM GAMES (1990), *The Secret of Monkey Island*, IBM PC : Lucasfilm Games.
- MADMAX (1989), *Indiana Jones a zlatá soška Keltů*, místo neznámé : Madmax.
- MECA, D. (1989), 'Textový editor Text 602 se představuje', *Mikrobáze*, červen 1989, s. obálka.
- MIKROBÁZE (1986b), 'Programová nabídka Mikrobáze', *Mikrobáze*, č. 2, s. 58-81.
- MONTFORT, N. (2005), *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, Cambridge, MA : MIT Press.
- PAVERO (2010), 'Město robotů – návod', *ZX-Spectrum games* [online] 3. červenec 2010. [cit.2010-11-30], Dostupné na internetu: <http://zx-spectrum.wz.cz/index.php?cat1=3&cat2=6&solution_id=mestorobotu_nv.txt>.
- POPOVIČ, A. (1975), *Teória umeleckého prekladu*, Bratislava : Tatran.
- PTERODON SOFTWARE (1994), *Tajemství Oslího ostrova*, místo neznámé : Vochozka Trading
- RAR, P. (1988), *Podraz 4: Další příběhy Tima Colemana*, místo neznámé : Raxoft.
- ROY HILL, G. (1973), *Podraz*.
- SPIELBERG, S. (1981), *Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark*.
- . (1984), *Indiana Jones and the Temple of Doom*.

ŠVELCH, J. (2010), 'Context of Innovation in Metaphorical Game Design: The Case of Deus Ex Machina', *Exploring the Edges of Gaming*, Eds. Konstantin Mitgutsch, Herbert Rosenstingl a Christoph Klimmt, Wien : Braumuller, s. v tisku.

TOKAR, T. (1987), *Podraz IV*, Sinclair ZX Spectrum : Antok Software.

TOM&JERRY & DELPHINE SOFT (1988), *Zakliaty zámok programátorov*, Sinclair ZX Spectrum

UV SOFT (1988) *Přestavba*.

ZENITCENTRUM (1989), *Město robotů (ZX Spectrum)*, Beroun : autor neznámý.

ZNOVUZROZENY, Z. (1989), *Dobrodružství Indiana Jonese na Václavském náměstí v Praze dne 16. 1. 1989*.

Rozhovory

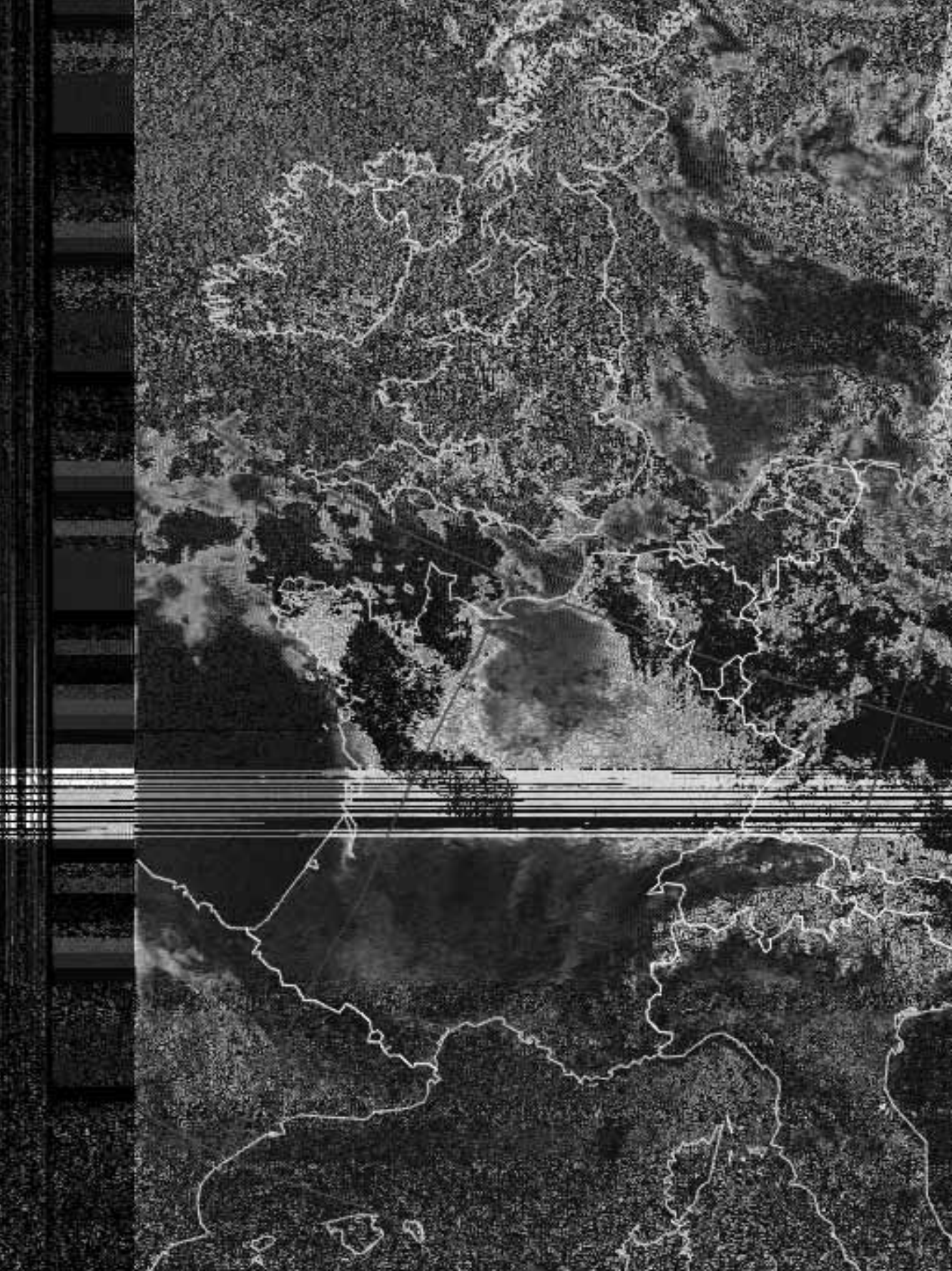
František Fait (Plzeňský kraj, narozen 1966). Rozhovor vedl 26. 4. 2011 Jaroslav Švelch.

František Fuka (Praha, narozen 1968). Rozhovor vedl 28. 8. 2008 Jaroslav Švelch.

Vít Libovický (Praha, narozen 1963). Rozhovor vedl 13. 4. 2011 Jaroslav Švelch.

Pavel Kohout (Plzeňský kraj, narozen 1967). Rozhovor vedl 5. 5. 2011 Jaroslav Švelch.

Poznámka: Údaj v závorce se týká regionu, v němž respondent strávil většinu své aktivní hráčské nebo vývojářské kariéry do roku 1995.





**Hypermediálny
artefakt**



Bogumiła Suwara

Na ceste k hypermediálnemu artefaktu

Okrajové alebo „krajné“

Na úvod treba konštatovať, že na Slovensku, podobne ako v Česku, Poľsku alebo v Maďarsku, sa programovateľné médiá na tvorbu literárnych hypertextov – ktoré zastrešujeme širšou kategóriou hypermediálny artefakt – takmer nevyužívajú, dokonca možno povedať, že priamo ignorujú. Rozdiely v počte zrealizovaných projektov približne zodpovedajú rozdielnemu počtu obyvateľov uvedených krajín. Okrem štandardného dôvodu, akým je absencia vývojového počítačového priemyslu, kratšia či menšia tradícia univerzitných počítačových sietí, absencia vyučovania praktických zručností na univerzitách a menšia informatizácia spoločnosti, existujú ešte ďalšie príčiny v zmysle kultúrnej proveniencie. K nim patria zistenia v anglofónnej oblasti, kde je umelecká hodnota literárnych hypertextov v širšom kultúrnom povedomí nestabilná a v prípade ambiciózných a náročných umeleckých projektov problematizovaná napádaním z avantgardného elitárstva.

Je isté, že ide o „okrajovú“ záležitosť literárnej kultúry, ktorú však treba chápať skôr ako „krajnú“ (extrémnu), teda takú, ktorá istým spôsobom predznamenáva jeden z mantinelov skúmania súčasného umenia a jeho sociálnych aspektov. A to aj na Slovensku – kde podobne ako v globálnom svete osobné počítače a mobilné transmisné zariadenia nepatria jednej subkultúre (akou bol napríklad kyberpunk), ale stávajú sa stále viac predmetom bežného používania, masového konzumu. Dokonca aj slovenské školstvo sa pripravuje

na vyučovanie – aj literatúry – pomocou nových (digitálnych) médií.

Celkovo je tu namieste otázka, prečo teoretické uvažovanie o novomediálnej literatúre predchádza jej masový výskyt, šírenie a používanie, ako to bolo zvykom v prípade dejín európskych literatúr. Otázka však neobstojí, keďže rýchlo prebiehajúce zmeny technológií používania „slova“ a ich vplyv na sociálnu komunikáciu (aj vzťahy) vyžadovali aj v technologicky vyspelejších krajinách netradičné „predbiehanie praxe teóriou“ alebo, inak povedané, nútili k teoretizovaniu „za pochodu“ (Rankov:2006). A taktiež, paralelne s prvými slovenskými pokusmi o novomediálne dielo (naposledy od Kamila Zbruža: *Energy*) vychádzame v perspektíve skúmania novomediálneho diela z rozličných kontextov: technologického, sociálneho, literárnovedného.

Transdisciplinarita ako metodologické východisko a nevyhnutnosť

Z empirickej skúsenosti a skúmania, akým spôsobom sú nové médiá používané a ako narastá množstvo odbornej literatúry v danej oblasti, je zrejmé, že tu vzniklo takmer bludisko a trasovisko pertraktovaných tém, problémov a metód, ktoré môžeme produktívne využiť cez prizmu novovznikajúcich kultúrnych procesov a na druhej strane prostredníctvom bádateľskej praxe v zmysle transdisciplinarity.

Nové médiá sa totiž skúmajú v rámci „komunikatológie“, mediálnej komunikácie, rôznych teórií médií, vedeckej informácie, mediálneho umenia, vizuálnych štúdií a pod., a v užšom význame vytvárajú hraničný uzol predmetu jazykovedy a literárnej vedy či umenovedy. V oblasti prírodných vied pokračuje výskum umelej inteligencie, teórií informácií, informatických a matematických systémov (ergodické, fraktálne, resp. disipatívne a pod.).

Nezlučiteľné, resp. nezlučované výskumy a reflexie, pochádzajúce zo strany „tvrdých a mäkkých vied“ sú problémom pre bádateľov, schopných vnímať spoločenskú *gravitas* obidvoch zúčastnených strán. Preto sa stále častejšie ozývajú hlasy za posilnenie spolupráce odborníkov na informačné technológie s odborníkmi na humanitné disciplíny. A to všetko z dôvodu, aby sociálne zmeny, navodené vývojom informatiky, boli čo najoptimálnejšie spracované a asimilované do kultúrnych procesov. Aby sa nedostali spod kontroly reflexie a nestali sa pre človeka nezrozumiteľné. Ak sa však na riešení tejto úlohy chcú zúčastniť aj odborníci z oblasti techniky, prírodných vied, ekonómie a pod., tak od nich filozof (Dusek 2011:49) žiada, aby podrobili svoje názory a výroky – forsírované vzhľadom na famóznú povesť matematickej precíznosti – obdobným nárokom, aké platia v ich (konkrétnych) disciplínach.

Určité východisko prinášajú signatári *Deklarácie transdisciplinarity* (Manifesto of Transdisciplinarity, 1994, 2002) B. Nicolescu a E. Morin. V deklarácii reagovali na záplavu poznatkov z rôznych disciplín, ktoré stratili zo zreteľa prítomnosť subjektu a jeho očakávania rozumieť svetu, v ktorom žije. V iniciatíve signatárov, na rozdiel od hypermédiá, nepôjde o automatické pripomínanie všetkých vyskúmaných detailov, ale o hľadanie perspektívy, ktorá premnožené výsledky či zistenia rôznych disciplín a subdisciplín použije na vypracovanie nového výskumného poľa. V ňom sa bude pokračovať v bádani v oblasti určitej problematiky takým spôsobom, aby od seba navzájom vzdialené a antagonistické

prírodovedné a humanitné disciplíny, resp. i umenie, vzájomne dopĺňali svoje postupy. A tiež nadväzovali dialóg na tému, čo sa nachádza „za nimi“ i „mimo nich“, nestierali disciplinárne hranice, ale naopak skúmanie v rámci konkrétnych disciplín prehlbovali. A to i napriek tomu, že vládne čoraz presvedčivejšia predstava, podľa ktorej hranice medzi disciplínami nie sú v podstate teoretického, ale skôr historického pôvodu, a teda kolíšu: presúvajú sa a modifikujú, lenže sa neprelínajú.

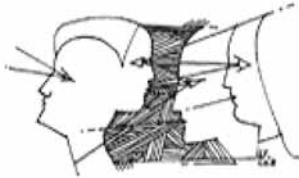
Iniciátor transdisciplinarity (Nicolescu) je toho názoru, že hranice disciplín sú v podstate dôsledkom faktu, že rôzne úrovne reality poznáme len čiastkovo a poznanie nie je kompletne, preto predmety ich výskumu nemôžu byť len výsledkom sociálnych konštruktov. A teda aj humanitné vedy by mali smerovať ku skúmaniu reality a nie k výskumu „predstav“ o nej, alebo len existenciálnych pocitov s ňou spojených.

Zásadný rozdiel medzi interdisciplinaritou a transdisciplinaritou stručne sumarizuje poľská bádatelka (Zeidler-Janiszewska: 2006:10), keď poznamenáva:

„Keďže interdisciplinárne skúmanie bolo len príležitostným javom, transdisciplinarity sa v druhej etape modernosti – postindustriálnej modernosti bez hraníc – stáva nevyhnutnou. V žiadnom prípade nepôjde o eliminovanie disciplinarity ako takej – naopak: práve vysoká úroveň a stupeň špecializácie sú základnou podmienkou transdisciplinárnosti. V podstate ide o to, že kompetencie, ktoré bádateľ získa v jednej disciplíne, nepostačujú pri riešení úloh, definovaných transdisciplinárne. Transdisciplinárnosť usmerňuje vnímanie a riešenie problémov, avšak nenadobúda podobu akýchsi ustálených teoretických foriem – tak odborných, disciplinárnych, ako aj holistických rámcov – čo Mittelstrass spája s oslabovaním postavenia teórie nielen v humanitných, ale aj prírodných vedách. Teórie sa totiž chápu ako (len) interpretácie a staré sny o jednote vedy (ktoré dnes podporuje okrem iných E. O. Wilson a H. Maturana). Zmenili sa na jednotu „zdola“, t. j. na

prakticko-operatívnu jednotu, vymedzenú komplexnou bádateľskou úlohou. Na rozdiel od interdisciplinarity, ktorá nevedie k redefinovaniu poľa bádania, „aktívna“ transdisciplinarita – ak ide o problémy, ktoré sa nedajú riešiť v rámci jednotlivých disciplín – konštituuje nové bádateľské pole.

Transdisciplinaritu možno použiť ako prístup, ktorý sa nesústreďuje len na zjednodušovanie komunikácie medzi disciplínami, ale dáva možnosť zmysluplného bádania novej súčasťou reality. Nejde teda o interdisciplinárne, čiže rôznymi disciplínami afirmované nadväzovanie na „povinné“ politické alebo filozofické smernice (ako napríklad postmodernistami preferované filozofické názory a zistenia) a následné vzájomné adoro- vanie „iluzórnych“ výsledkov vlastných disciplín, ako tomu bolo v prípade veľkých a malých (R)rozprávání, pomýlených a nepresných pojmov (napríklad: *naratív*), kedy terminológia bez reflexie „putovala“ medzi odlišnými disciplínami, v ktorých namiesto skúmania šlo o explikovanie známych a „uznaných“ pojmov na odlišnej materiálovej báze.



L. de Freitas, E. Morin, B. Nicolescu: The Charter of Transdisciplinarity (internet)

Transdisciplinarita ako dynamický a praktický prístup ponúka stratégiu bádania, potrebnú pre rozumné pokračovanie v penetrování nášho „sveta s počítačom“ a miesta v ňom pre literatúru, resp. hypermediálny artefakt. Výskumy vedcov (napríklad: Aarseth, Lopes) dokazujú, že aj v prípade, ak je predmet definovaný podobne (alebo totožne), odlišné ciele skúmania

inšpirujú k tretiemu pohľadu „zboku“ (obr.). Ak totiž bolo v prvom prípade cieľom preskúmať a definovať dynamiku vytvárania textu v počítači i mimo neho (avšak pomocou špeciálneho počítačového programu vytvoreného na tento účel), v druhom, o viac ako desaťročie neskoršom, bolo cieľom definovať počítačové umenie (na základe umenovedných zistení). Odlišná stratégia vnímania média nás odkazuje „mimo“ obidva prístupy (informatiky i literárnej vedy či estetiky). Upozorňuje na to, že napokon nezistíme, či „dozrievanie“ konkrétneho média pre úlohu nosiča umenia (umeleckého nosiča) podlieha univerzálnym alebo (aj) evolučným (a konvergenčným) historickým princípom. Oplyvňuje druh média svoju evolúciu? Alebo tá je vždy len „sociálnym faktom“? Tieto do istej miery naivné otázky sú len príležitosťou poukázať na ďalšie dva aspekty transdisciplinarity, potenciálne prínosné pre skúmanie tvorby človeka „vo svete s počítačom“. A síce toleranciu pre existenciu odlišných, neúplných úrovní reality a zachovanie logiky, prináležiacej každej z nich. A toleranciu voči rôznym, nielen etnickým kultúram (trans-kultúrne bádanie). Ihneď sa formuje praktická otázka: existuje niečo „za“, „mimo“ i „cez“ disciplíny (a subdisciplíny), ktoré „pre seba“ riešia napríklad problematiku vizualizácie alebo *Free Software*? A existuje niečo „mimo“, „za“ a „cez“ skúmanie rôznych druhov umenia, čo otvára nový pohľad na príslušnými disciplínami prehliadané súvislosti a otvára cestu ku skúmaniu hypermediálnych artefaktov?

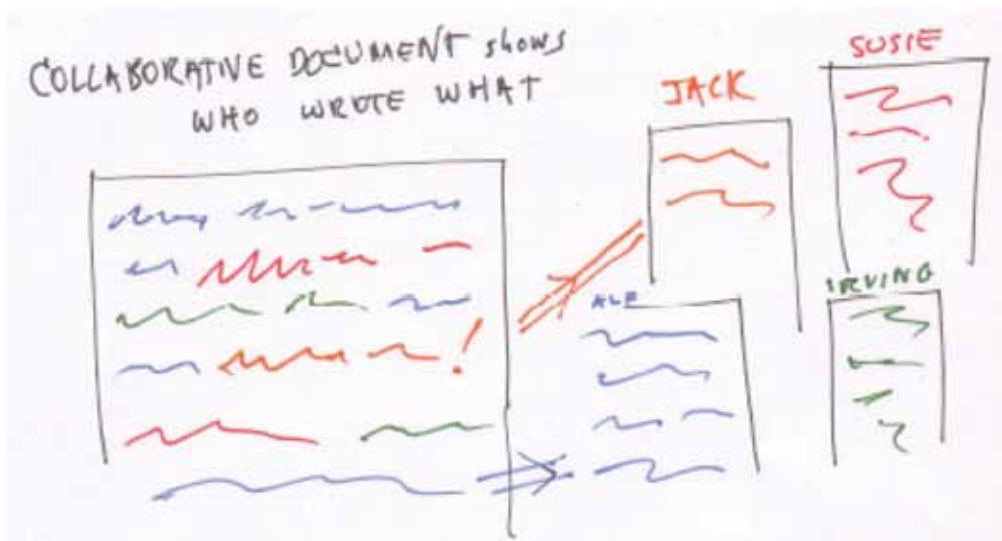
Hypertext ako vedľajší produkt hypermédiá

Revolučná zmena v komunikácii prepukla a naďalej sa pred našimi očami realizuje, jej presah do situácie v kultúre funguje podobne ako pri kontrolovanom výbuchu jadrovej zbrane na výskumnom mieste v púšti: po výbuchu sa vznášal prach dlho a v nedohľadne, postupne sa menili aj existenciálne pocity (pribudla neistota a zodpovednosť za technický pokrok) súčasníka.

A preto je možné *per analogiam* povedať: boom novej, hypermediálnej komunikácie vypukol aj „pre“ kultúru. Hypermédiá (termín v šesťdesiatych rokoch minulého storočia navrhol podľa Genetových hypertextov T. Nelson ako označenie štruktúry stránok www), boli pôvodne zamerané len na zdokonaľovanie prístupu k veľkému množstvu dát a na urýchlenie komunikácie medzi vedcami skúmajúcimi, atómovú energiu v USA a vo Švajčiarsku. Poskytli možnosť vytvárania hypertextov a následný vývoj internetu ako temer vedľajšieho výskumného produktu. Celý proces zdokonaľovania programovateľných strojov a evolučnej zmeny ako rozšírený nástroj komunikácie trval niekoľko desaťročí (Gawrysiak: 2008, Kelemen: 2010), dnes generuje produkty „nehmotného“ (virtuálneho) trhu, na ktorom nepodceniteľnú úlohu zohráva Microsoft firmy IBM). Pôvodne idea hypermédiá nadväzovala na projekt

„Memex“ Vannevara Busha. Ten v polovici minulého storočia vypracoval projekt na opätovné mechanické získavanie (vo veľkom množstve) uložených dát. Pomocou ich asociatívneho indexovania každá položka (item) umožňovala automatické pripomínanie jej iných pozícií (tak ako sme na to dnes zvyknutí pri prechádzaní odbočeniami (šípky, hviezdičky) či linkami v internetovej sieti, napríklad vo wikipédii). Jednoducho povedané, išlo o to, aby sa v množstve výsledkov rôznych odborníkov nestratila ani najmenšia preskúmaná súvislosť, aby v procese výskumu na seba automaticky upozorňovali – nikto totiž nebol schopný „udržať si v hlave“ celý proces bádania a všetky možné súvislosti. Tieto a podobné operácie bolo nutné riešiť prostredníctvom programovacích jazykov, ktoré umožnil vývoj počítačových strojov, čo informatikom a vývojovým inžinierom trvalo niekoľko desaťročí.

projekt editora textu „xanadu®“ pod vedením T. Nelsona 2007, zdroj: internet



Idea hypermédiá odpovedala na (a podporovala) potrebu, ba nevyhnutnosť kolaborovania a priameho prístupu k vedeckým zisteniam viacerých účastníkov (odborníkov z viacerých disciplín) výskumného procesu. Táto spolupráca ako proces a súčasne ako produkt, ktorý proces podporuje, postupovala vzápätí (v podobe altruizmu autorov počítačových programov a paralelne predpokladaných ziskov telekomunikačných a softvérových firiem) k ďalšej etape, a síce vzniku internetových sietí. A minimálne dve desaťročia stále intenzívnejšie inšpiruje pozorovanie a skúmanie pozvoľne prebiehajúcej „plazivej“ informačnej revolúcie, ktorej podoby a následky nikto nevie s určitosťou predvídať.

Praktický princíp spolupráce intenzívne pôsobiaci vo vývoji informatiky si vynútil prax altruistického správania v internetovej sieti. Bádateľia internetu (L. Lessing, E. Raymond, Castells, Gawrysiak) ju jednak spájajú s predstavou T. Nelsona o slobodnej spoločnosti (odkaz na utopickú krajinu známu z anglickej romantickej literatúry Xanadu/Xanidu – <http://en.wikipedia.org/wiki/Xanadu>), v ktorej celá intelektuálna zásoba reň ľudstva bude prístupná všetkým (používateľom) prostredníctvom počítačov, bez starých obmedzení, kapitalizujúcich vedecké „poznatky“. Neobmedzená prístupnosť, plánovaná aj pre literárne diela, sa spájala s presadzovaním intertextuálnej poetiky (v globálnom význame) a v praxi mala podobu kolektívneho autorstva/písania jedného diela viacerými autormi, komunikujúcimi cez internet. To nadväzuje na druhú, bádateľmi internetu zdôrazňovanú zásadu spolupráce, ktorú spájajú s aktivitou a vedeckým zanietením študentov a doktorandov najmä amerických univerzít – pre ktorých nevyhranená terminológia skúmania internetu (Pręgowski. M. P: 2006) našla pomenovanie: hackeri. V spoločnej publikácii Manuela Castellsa a Pekku Himanena (Castells, Himanen 2009 :65) sú ako základné charakteristiky motivácie správania hackerov uvádzané najmä zanietenosť, nezištnosť a túžba po nových,

inovačných a vysoko sofistikovaných riešeniach nielen informatických, ale aj iných výskumných dilem. Ide tu v podstate o zárodok a základ novej kultúrnej praxe založenej na báze *open source* hackerskej etiky, ktorá stimuluje vývoj sieťovej spoločnosti v Nórsku a mení prax vedeckej spolupráce a pedagogických inštitúcií. Aktivitu hackerov v rámci techno-meritokratickej kultúry považuje znalec *Internetovej galaxie* za nezištnú a pre vývoj internetu a nových, účinnejších textových programov za neoceniteľnú (Castells 2003).

Oceneniteľné sú však finančné náklady na spomínaný výskum, teda politické a ekonomické záujmy finančných skupín a ich rôznorodé (spoločenské, politické, sociálne, ekonomické, právne) konzekvencie. Tieto kontexty programovateľných médií a internetu sú (už) v odbornej literatúre bohato spracované, majú však svoje opodstatnenie aj pre načrtávanie perspektív skúmania literatúry na ceste k hypermediálnemu artefaktu (zámerne nepoužívame pojem „novomediálne dielo“). Ak ostaneme pri spomínanej metafore, následky a súvislosti informačnej revolúcie ako „bombového výbuchu“ sa najintenzívnejšie a najzreteľnejšie prejavujú v jeho epicentre a do väčšej vzdialenosti prenikajú len pre človeka neviditeľné častice alebo odvedené javy. V nami prežívanej veľkej zmene analógovej komunikácie na digitálnu tým najpodstatnejším a „neviditeľným“ je zmena „atómov na bity“ a následne zmena „vecí a nerastných surovín“ na „softvéry“ a „tlačených textov“ na „softvérové“. A v neposlednom rade – vo viacerých kontextoch náročná a prekvapujúca zmena „individuálneho vlastníctva“ na „spoločné dobro obsahov“ vedeckých zistení (angl. free content) zdieľaných sieťovou spoločnosťou“. V radikálnej podobe ju vystihuje filozofia *Free Software* a s ňou spojená a presadzovaná – napríklad Lawrencom Lessingom, Ericom Raymondom, Richardom Stallmanom – predstava „sveta zbaveného *autorských práv*“ (Gawrysiak, 2008). Dva krajné názory (*Free* a *kapitalizácia*) najčastejšie dosahujú konsenzus až na úrovni praktických

riešení súdnych sporov, ktoré sa týkajú heterogénneho podnikania (biznisová štruktúra, nadväzujúca na aktivity *Internautov*, ľudí realizujúcich svoje profesionálne, hobbystické, sociálne aktivity (aj) s použitím internetu). To sa stále častejšie označuje za „hybridné“ – v oblasti umenia a pop-kultúry sa uvažuje o problematike remixov (Lessig, 2009), v oblasti výskumu o dobrovoľnej kolaborácii (prostredníctvom siete súkromných počítačov zapojených do internetovej siete) pri netradícnom riešení výskumných úloh (Castells, Himanen: 2009).

Literárne hypertexty: hypermediálne artefakty

Reflektovanie hypertextov a hypermedií bolo v priestore humanitných vied po určitom čase fascinácie a intenzívneho záujmu v 90. rokoch minulého storočia (najmä Landowove publikácie: *Hypertext*, *Hypertext 2.0*) vystriedané problematikou nových médií (Manovich, Bolter), ktorá presúvala záujem z hypertextov na novomediálne umenie (aj net-art). Túto tendenciu momentálne opäť striedajú najnovšie témy a záujmy, pre ktoré sú však príznačné návraty nielen k skôr pertraktovaným, dobovo revolučným témam a otázkam, ale aj hľadanie spoločných otázok, riešených už tradičnými disciplínami, a teda aj skúmaním artefaktov vyrobených v rôznych, aj tradičných médiách. Avšak za predpokladu, že mediálny aspekt je prvoradý, určujúci perspektívu či bádateľské pole. Tieto zvraty a obraty výskumných záujmov nabádajú k návratu k tradičnému pojmu estetiky a literárnej vedy. Artefakt, a v súvislosti s počítačovým médiom, mobilnými internetovými zariadeniami (naposledy iPad) a možnosťami, aké v sebe skrývajú či ponúkajú nielen pre pohodlné používanie, ale aj pre umelecké aktivity, odkazujú v prospech pojmu „hypermediálny artefakt“ (ktorý ma zatiaľ pracovnú podobu a je zamýšľaný ako alternatíva pre pojem „elektronická“, či digitálna literatúra“, ktorá napríklad v prácach K. Haylsovej sa vzťahuje na projekty vzdialené od „literatúry“).

Staré a nové médiá

Diskusia, zameraná na rozdiely medzi tzv. starými a novými médiami, v slovenskom kultúrnom prostredí rezonovala najmä v úvahách odborníkov na výtvarné, resp. mediálne umenie. Širší teoreticky kontext polemík predstavila Katarína Rusnáková v monografii *História a teória mediálneho umenia na Slovensku* (2006). V práci autorka upozorňuje na stieranie diferencujúcich aspektov a pokles heuristickej hodnoty tohto rozlišovania, najmä vzhľadom na postupujúci a čoraz detailnejší výskum mediálneho umenia. Keďže primárne nejde o skúmanie výtvarného umenia, ale takej literárnej produkcie, ktorá v našom geopriestore existuje iba v počiatkoch, a k programovateľným médiám (pomenovaným tiež ako digitálne alebo nové) a k internetu sa len nespomína, je rozlišovanie nových (hyper-) médií od starých (analogových) stále opodstatnené.

Ak už nemá veľkú heuristickú hodnotu – čo napokon nie je isté, keďže závisí od prijatej definície média – tak je istotne indikátorom chronológie, resp. pozvoľna sa vrstvaciach dejín „počítačového umenia“ a dejín jeho skúmania, pre ktoré sa ako dôležitá javí súčasná zmena ikonosféry a „digitálna techné“ (D. Lopes: 2010:9) v nej. To sa nepriamo vzťahuje aj na literatúru, resp. napríklad remediovanie literatúry z tlačenej do hypermediálnej podoby. V najširšom význame je médium chápané ako komunikačný kanál (napríklad J. van Dijk), v najužšom je médium len nosičom (hmotný v podobe naloženej farby tlače či obrazu i nehmotný, teda elektronický či digitálny). Z užšieho definovania je zrejmé, že v starom, čiže analogovom médiu informácia – vzniká/je šírená vďaka technickým fyzikálnym objavom (tlač: tlačiarenská farba, fotografia: svetelné lúče, rádio: zvukové vlny, ktoré skutočnosť odzrkadľujú kontinuálne) a v novom médiu, vďaka binárnemu kódovaniu (ktoré rozbieha skutočnosť na bity) je informácia „nielen“ vytvorená a šírená, ale aj unifikovaná, pretože kódovanie – softvér – zjednocuje a štandardizuje všetky druhy

informácií, ktoré predtým mohli byť realizované v odlišných médiách-nosičoch. Používateľ následne môže každý druh binárne kódovanej informácie nahrávať/kopírovať a slobodne distribuovať (napríklad v internetovej sieti). A teda kedysi odlišné komunikačné kanály sa môžu stretnúť v jednom – digitálnom (a preto *ex definitione* multimediálnom). Toto však nevytvorí takmer nič o fakte, či jednotlivé médiá sú alebo nie sú súčasne „hyper-“ (vo význame skoku „ponad“) prepojené, a teda, či sú hypermédiom alebo ide len o paralelnú prítomnosť niekoľkých médií (napríklad hudobno-textovo-vizuálne performance), a teda multimediálne podujatie (a intermediálne vzťahy a relácie v nej). A až tento nedostatok dáva za pravdu zisteniam slovenskej bádatelky, nakoľko rozlíšenie starých a nových médií treba chápať ako aproximatívnu všeobecnú typológiu, pre ktorú musíme hľadať ďalšie možnosti diferencovania, ktoré skúmanie prehĺbia.

Na problematiku starých médií obrátili pozornosť aj slovenskí literárni vedci. Vzťah literatúry a masmédií ako faktoru vedecko-technickej revolúcie riešil slovenský literárny výskum v osemdesiatych rokoch minulého storočia. V zborníku *Vedecko-technická revolúcia a literatúra* (Miko: 1982) boli médiá v súlade s vtedajšou, McLuhanom nastolenou tradíciou, vnímané najmä ako elektronické médiá (rádio, telefón, TV), ktoré problematizujú i nivelizujú zemepisné a časové vzdialenosti medzi „odosielateľom“ a „prijímateľom“ a zároveň zabezpečujú masovú komunikáciu (Slovenskí bádatelia istotne poznali okrem iného aj poľské preklady McLuhana: *Wybór pism* (1975), Jonathana Millera: *Spór z McLuhanem* 1974). Unifikujúce funkcie masmédií v kultúre považovali vtedajší bádatelia jednoznačne za protipól k tvorbe umeleckých hodnôt.

Je preto príznačné, že autori zborníka interpretovali empiricky zistené záujmy čitateľov o reportáže, denníky, literatúru faktu (tzv. nefiktívne žánre) ako nežiaduci vplyv masovokomunikačných prostriedkov, a z toho usudzovali, že za odvracanie sa čitateľov od vážnejších

literárnych/umeleckých žánrov, ako sú nefiktívne, je zodpovedné účinkovanie médií. A teda ich pôsobenie viedlo postupne k degradovaniu postavenia literatúry v kultúre. Vo vzťahu k literatúre tento fakt autori spomínaného zborníka interpretovali ako mechanizmus prenášania skúsenosti médiami na očakávania, aké majú účastníci mediálnej komunikácie v situácii, keď sa z nich stávajú čitateľa. Ide teda o napĺňanie potreby a požiadavky čitateľov, aby svet prezentovaný v literárnom diele bol verifikovaný skutočnosťou (realitou) prežívanou (?) alebo prezentovanou médiami (?). Okrem toho sa zdôrazňoval fakt, že procesy vznikania literárneho diela sú voči technickým výtvarným „takmer“ autonómne. „Takmer“ preto, lebo bádatelia predpokladali, že civilizačno-technologické výtvarky môžu ovplyvňovať literatúru len ako dôsledok pretrvávajúceho, bližšie nešpecifikovaného evolučného pôsobenia civilizačných procesov.

V zborníkových textoch sa prispievatelia nevymanili spod vplyvu Benjaminovho znechutenia z masovej reprodukcie umeleckých diel, z demokratizácie prístupu k výtvarom širšie (ako artefakty v múzeách či tlačaná kniha) chápanej kultúrnej produkcie (nadväzovanie na modernistickú predstavu výnimočného postavenia originálnych kvalít umeleckých diel v kultúre). Už samotné, spočiatku mnohopočetné, následne vďaka médiám (fotografia, reprodukcie umeleckých diel, koncom 19. storočia explózia popularity poštovej karty, film, lacná kniha) masovo šírené v začiatkoch ešte kulturológmi nešpecifikovanej subkultúry (ako „populárnej kultúry“), bolo od nastolenia kritiky „nového barbarstva“ (Adorna i Horkheimera, *Dialektika osvícenství*) vnímané ako degradovanie výtvarov „vysokéj kultúry“.

Z dnešnej perspektívy považujeme za potrebné kvôli vedeckej korektnosti a spravodlivosti poznamenať, že zborník vznikol v dobe, keď pôsobenie civilizačných zmien nebolo primárne spájané s fungovaním (masovokomunikačných) médií, ktoré navyše plnili v tom čase neslávné „chúlostivú“ (alebo inak povedané

tabuizovanú) propagandistickú úlohu. Naopak informačné médiá ešte nemohli byť vnímané ako budúci nástroj pre radikálnu zmenu komunikácie, a už vonkoncom nie ako nástroj prinášajúci novú sociálnu revolúciu. A tak Rheingold (... :*the next social revolution*, 2002) pomenoval komunikačnú situáciu po dvadsiatich rokoch predaja osobných počítačov a dekádu od oslobodenia internetu z uzavretého priestoru univerzít a vedeckých ustanovizní.

Po druhé, v osemdesiatych rokoch boli médiá, najmä tlač, prípadne rozhlas skúmané nanajvýš po obsahovej stránke. Historické aspekty médií, ich pôsobenie v spoločnosti i teórie médií sú v našom geopolitickom prostredí ešte stále skôr módnu (preberanie hotových výsledkov zahraničných výskumov), ako odbornou záležitosťou. Naopak médium – vo veľmi zúženom význame (hmotného alebo „nehmotného“, digitálneho, elektronického, virtuálneho) nosiča (tento význam bol uvádzaný v českom, avšak nie slovenskom slovníku cudzích slov) – sa presadilo až na prelome tisícročia (Belting: 2007), a to najmä pod tlakom problematiky nových, digitálnych médií a veľmi rýchlo bolo slobodným používaním zneužívané a ohrozované (dnes si teda jeho definícia vyžaduje spresnenie). A napokon, nové médiá v širokom význame (komunikačného kanálu, kódu, jazyka, nosiča a transmisného zariadenia) presvedčivo charakterizoval Jan van Dijk v monografii *The Network Society. Social Aspects of new Media* na základe troch javov: binárneho kódovania nosiča, integrity masovokomunikačných médií s informačnými a interaktívnymi (Dijk, 2006: 4). Niekoľko rokov od vydania publikácie van Dijka zrýchlený vývoj sociálnych služieb od Youtube, Wikipedií, Facebooku či servisov Digg, Twitter a pod. zrýchlil nástup nových interaktívnych praktík do takej miery, že americký odborník na médiá Paul Levinson túto novú podobu a intenzitu sociálneho aspektu nových médií považuje za dostatočný dôvod pre zavedenie pojmu: nové nové médiá (Levinson 2010: 15-17).

Médium ako nosič a nástroj/inštrument

Médium v užšom význame – aj napriek tomu, že podlieha historickým zmenám a je súčasťou technického pokroku – nepredstavovalo začiatkom osemdesiatych rokov minulého storočia taký problém ako (ešte aj?) dnes a preto slovenskí bádatelia nemali dôvod ho riešiť. A navyše, ak proces vytvárania diela vnímali ako „takmer“ autonómny voči technickému pokroku, bolo to z dôvodu, že brali do úvahy najmä ovplyvňovanie kultúry prostredníctvom dlhodobého pôsobiacich civilizačných zmien. Dnes sa s možnosťami, aké priniesli programovateľné (nové) médiá, ešte len vyrovnávame. A to dvojakým spôsobom: reflektovaním technologických a sociálnych aspektov nových médií.

Médium ako nosič patrí predovšetkým k technickému aspektu média (hardvér a softvér) a v tomto kontexte je vystavené obľube alebo odmietaniu, prejavovanému (bádatelmi) v oblasti civilizačných zmien a ich pôsobenia v kultúre. Takto podfarbený postoj sprevádzal zavedenie počítačov do pracovných oblastí vedec-kých pracovníkov z humanitných oblastí (resp. tých disciplín, ktoré počítače v informatickom zmysle nevyužívajú) a tvorcov literatúry, prekladateľov či iných umelcov, napríklad grafikov, fotografov, divadelných režisérov a pod. Motiváciu/rozhodnutie pre používanie programovateľného média označuje van Dijk za prvú podmienku pre eliminovanie elektronickej alienácie (alebo *digital divide*). Neochotu k elektronickej písmu porovnávajú bádatelia médií (McLuhan, W.J. Ong, Ch. Vandendorpe) k Platónom prejavovanej nedôvere v písomnú komunikáciu (odkazujú na *Faidrosa* a *Siedmy list* proti písaniu). Nedôvere, ktorá sa spája tak s úskaliami retóriky, ako aj s prostriedkami názorovej manipulácie, ktoré nemusia mať nič spoločné s „pravdou“ (a v širšom zmysle s rešpektovaním kalokagatie). Ide aj o jeho koncepciu poznania (vnútorného „spomínania si“ – *anamnezis*), ktoré keď prichádza „zvonku“ (v písomnej podobe), nemusí byť človekom znútornené,

a vtedy je preňho epistemologicky nedostupné. (Platón,1990:275). Dnes by sme zjednodušenie povedali, že človek sa s ním nedokáže „stotožniť“, a vtedy sa nemôže stať aj jeho poznaním. A navyše, „písmo“ podľa filozofa degraduje pamäť, nie však v psychologickom význame, aký používame dnes, ale opäť v rámci koncepcie poznania. Druhým, v takýchto súvislostiach citovaným filozofom je Martin Heidegger. Za vyprázdňovanie slov filozofov bral zakladateľ hermeneutiky na zodpovednosť techniku, resp. písací stroj. (Kulcsár-Szabó: 2010: 53). Spochybňovanie „hodnoty písma“ spomínanými filozofmi má však odlišné dôvody. Ak Platón sleduje možnosti pre racionálne poznanie sveta, racionálne a nenapodobňujúce umenie (preferuje teda: symetriu, geometriu a matematické idey), tak v danom kontexte písmo dáva menšie záruky na jeho realizovanie ako rečová komunikácia (diskusia a argumentácia). V podstate nenachádza argumenty proti písomnému zaznamenávaniu, keď rozprávač v reči dodržiava všetky rétorické princípy (pravda, krása a dobro sú na prvom mieste). Naopak Heideggerovi nešlo o poznanie sveta človekom, ale o existenciálne vyrovnanie sa so svetom (Burzyńska, Markowski 2007: 185). Ak Platóna zaneprázdňovalo racionálne poznanie sveta, tak Heideggera viac trápilo odcudzenie človeka vo svete (s Bohom, pertraktovaným v logike negácie), a preto mu pripravil barličku v podobe vytvárania interpretácií sveta, čo malo za úlohu vytvárať predstavu, že poznanie nie je výsadou racionálnej epistemológie, ale je dostupné aj hermeneutickej interpretácii. Avšak jazykový prejav, resp. reč, bola len „mŕtvym inštrumentom“, ktorý sa „prepožičiaval“ Poézii iba preto, aby mohla plniť svoju úlohu odhaľovania podstaty „bytia“(Burzyńska, Markowski 2007:190)

Umenie teda nadobudlo takú epistemologickú silu, o akej Platón neuvažoval. Paušálne dovolávanie sa názorov Platóna a Heideggera v kontexte argumentov proti písmu a technike je v podstate nepochopením odlišností racionálneho a existenciálneho diskurzu

(racionálnej a existenciálnej epistemológie?), a preto sú spomínané názory filozofov na médium vlastne len odvodené a kontextuálne. Takáto názorová tendencia nie je však prekážkou pre skúmanie toho, ako na psychologickej úrovni interaguje človek a počítač spoločne zapojení nielen do zábavy, ale aj do procesov poznania určitej vrstvy reality (dnes televízne správy nadšene oznamovali radosť fyzikov zo šance na potvrdenie existencie Božskej častice xxx [sic!]), ani ako sú schopní internalizovať vonkajšie podnety a predstavy a naopak externalizovať vnútorné (*Human-Computer Interaction, *ďalej*). Avšak názory proti technickým zmenám (médií) negatívne participujú nielen na spochybňovaní hodnoty civilizačných zmien (na tie môžu mať rôzni intelektuáli odlišné pohľady), ale aj na palete reflektovania ich kultúrnych a sociálnych aspektov. A dôsledkom toho je po prvé to, že konzervujú neochotu umelcov k technologicky vyspelejším médiám-nosičom, po druhé to, že podporujú zavádzajúce očakávania, popri ktorých je v rámci epistemológie vhodné plynule prechádzať, strieďať alebo spájať vedecké skúmanie s poznaním cez/v umení (v románoch *science fiction* sú opísane predstavy o technológiách „budúcnosti“, ale nie je možné na ich základe nič vyrobiť).

To v podstate zneprehľadňuje a problematizuje úlohu umenia, ktoré (neskúma, ale) pozoruje dianie v spoločnosti (v rôznych oblastiach: politiky, kultúry, vedy, práva, masmédií, školstva, zdravotníctva, sociálnych sietí a pod.), vyvoláva diskusiu, polemizuje, ponúka inovované idey, názory a postoje. A ako dokazuje súčasná umelecká prax, práve takéto úlohy sú pre tvorcov umenia zaujímavé a príťažlivé. Nemôžu sa ich však zhostiť, pokiaľ neovládajú prácu s novým „materiálom“, čo dnes vyžaduje aj vysokú úroveň zručnosti práce s digitálnymi médiami či hypermédium. Dočasným riešením je spolupráca autorov s odborníkom na prenos dát, (informatikom) k čomu však prichádza len pod podmienkou, že autor prekoná prvú časť bariéry elektronickej alienácie (van Dijka) a niektoré

ďalšie (materiálovú bázu a informatické zručnosti) kolaboratívne substituuje. K takému kolaborovaniu sa v strednej Európe priznávajú tvorcovia, ktorí sa odhodlali primárne použiť médium písma – napríklad poľská autorka pomerne vysoko hodnoteného hypermediálneho artefaktu *Czary i mary* (Internet) Aneta Kamińska, ktorá ho najprv vytvorila v podobe tlačeneého hypertextu a neskôr virtualizovane odovzdala do rúk Davida Sypniewského, či autor slovenskej autorskej e-knihy (Kamil Zbruž, *Energy*), ktorý priznáva, že o digitálne spracovanie svojho zámeru požiadal computerového editora Jakuba Repickho, podobne autori kolaboratívnych hypermediálnych artefaktov Zuzana Husárová a Ľubomír Panák (Internet). Inak postupovala autorka prvého českého hypermediálneho artefaktu, *Město*, ktorá využila zručnosti získané odborným umeleckým štúdiom (FAM).

Spolupráca pri tvorbe artefaktu je dobre známa v umení. A to nielen v prípade krátkodobého záujmu o spoločné (sieťové) písanie kolaboratívnych textov iniciovaných napríklad blogermi (občas aj renomovaný autor s amatérskymi prispievateľmi), ale najmä v prípade knižných ilustrácií či grafiky. Význam spolupráce výtvarníka a typografa zaujímavovo koncipuje výstava *Multiplicity* (The Smithsonian American Art Museum.) Podľa kurátorky *Joann Moser* cieľom výstavy bolo nabúranie zaužívanej schémy o „ateliérnom“ výtvarníkovi, ktorý osamote oslavuje „sériu“ svojich artefaktov a naopak vyzdvihovanie spolupráce, napríklad s typografom. Výnimočnosť, individualizmus procesu tvorby sú týmto problematizované a vyzdvihuje sa proces spolupráce, kolektívneho zdokonaľovania, t. j. vylepšovania zámeru umelca invenčným/inovatívnym „zosúladovaním“ modelu, náčrtu z ruky umelca so schopnosťou kolaboranta pochopiť ho a perfektne použiť v materiáli, čiže spojiť s invenčne zvládnutým umeleckým remeslom, čo nielen odkazuje k analógiám s teóriou mozgu (podľa ktorej mozog neustále doladuje modely reality k novo získaným informáciám o nej, Frith 2007), ale

aj k rudimentárnym predpokladom pre umeleckú tvorbu (ktorá tkvie v spoločenskom zvyhodňovaní jedinca, ktorý je obdarený schopnosťou a potrebou prekonať obmedzenia a nevýhody v kultúre (Boyd 2011:147). V tomto prípade sa umenie zasa pomaly navracia k zručnostiam a schopnostiam pracovania s „materiálom“ (*techné*). Táto prax sa asi netýka len tradičných zručností, ale vzťahuje sa aj na hypermediálne artefakty (teda vyrobené v digitalizovaných médiách).

To potvrdzuje názor francúzskeho monografistu (Rouille: 2007), podľa ktorého umelci, pracujúci s materiálom fotografie, za posledné obdobie veľmi skvalitnili svoje osobné technické zručnosti (digitálnej fotografie) a tento fakt (priaznivo) pozdvihol umeleckú úroveň ich tvorby.

Zavedenie písma označil McLuhan, priekopník skúmania médií, za medzník v pokroku abstraktného myslenia. Tento názor do istej miery problematizuje ruská znalkyňa antickej kultúry O. Freidenbergová. Tú istú tendenciu, čiže smerovanie od metaforických obrazných porovnaní k abstraktným pojmom i metaforám dokazovala na základe sledovania jazykovej podoby obrazov ešte v čase, keď texty nevznikali primárne v písomnej, ale v orálnej podobe (Freidenberg 1954/2007). Evolučný vývoj od obrazov k pojmom nemusel teda závisieť len od písma. Je vôbec opodstatnené si myslieť, že ďalšia civilizačná pohnútko k pokroku – digitalizované médiá – posunie, či rozšíri kognitívne schopnosti človeka? Ovplyní tvorivý proces písania, alebo len postupy s ním spojené? A či tieto zapadnú len do všeobecných charakteristík sociálnych či antropologických aspektov hypermédiá?

Pocity a skúsenosti spojené s premenou písacieho stroja na počítač sa stali pre niektorých literárnych a vedeckých tvorcov príležitosťou tematizovať svoje empirické skúsenosti – pomocou nového pracovného nástroja – a zanechať svedectvo nadobúdania zručností, pomenovaných *computer literacy* (softvér). Primárne si všimli médium ako nástroj a nosič a následne to,

ako sa menila praktická stránka vytvárania textu (umeleckého, vedeckého). To občas spájali s procesom myslenia, uvažovania, väčšinou skončili pri opisovaní procesu zvykania si na nový spôsob tvorby a redigovania svojich textov, čo v podstate nepresahuje oblasť komunikácie cez počítač (CMC, Crystal:2001: 38). Spojitosť tvorby s racionálnym uvažovaním (a jazykom, avšak nie prispievaním k vedeckým poznatkom), je na jednej strane triviálnym poznatkom o súčasnom umení, na druhej strane spojitosť mysle a jazyka je stále predmetom racionalizácie (Searle 1994, Gut 2009) a výskumu (aj empirickými metódami neurobiológie či kognitivistiky). A teda nemôžeme prekážku – v podobe náročnosti a námahy, aké si vyžadoval proces synchronizovania toku myšlienok s motorickým obsluhovaním klávesnice i paralelne prebiehajúcich činností editovania textu, ktorá bola individuálne vnímaná a individuálne prekonávaná i popisovaná – prezentovať ako dôvod na inovovanie štruktúry myslenia, resp. procesu umeleckej tvorby. Totiž po určitom čase, opakovaním pokusov a omylov, každý používateľ počítača prestáva zmeny v používaní nástroja citlivo vnímať a zvykne si na vzhľad písmen na obrazovke (samozrejme, ak koncepcie „písania ako stroja“ neberieme do úvahy).

Výskumy v oblasti evolučne podmieneného participovania motoriky ľudského tela v oblasti vývoja písania (a počítania) i umenia nie sú triviálne. Avšak skôr otvárajú perspektívu pre skúmanie biologických a súčasne kultúrnych aspektov písania a tvorby než explicitné, technologické aspekty médií. Za zmienku však stojí výskum Denisy Schmandt-Besserat, ktorá na antickom materiáli skúmala vzťah písania a umenia (*When Writing Met Art From Symbol to story*, 2007). Podľa nej písmo je voči potrebe človeka tvoriť umenie druhotné. K umeleckým aktivitám nestimulovali techniky písania či počítania (ich vývoj sa vzájomne podporoval), ale naopak, sklony k umeniu, k umeleckým činnostiam motivovali človeka k písaniu (zo začiatku potreboval zaznamenať známe príbehy, zaznamenať počty a pod.). Je teda

opodstatnená predstava, že aj dnes je potreba umenia rovnaká, a menia sa len jej formy. A preto v umení (nie vo vede, ani vo filozofii, sic!) písmo ako materiál umeleckej výpovede pre tvorcu určite ostane plastickým materiálom, médium (prinajmenej vo význame kódu, nosiča, nástroja, chápaného pomerne široko). Tvorca umenia využíva totiž materiál (médium: farba na papieri alebo monitorový obraz počítača) na to, aby mohol realizovať svoje umelecké zámery občas aj presahujúce do zracionalizovaných či vedecky preskúmaných sfér reality. Je možné, že počiatočné nadšenie (odpor) z toho, ako počítač inovačne pôsobí na tvorbu literárnych textov, vyplývalo z neznalosti viacerých súvislostí. A najmä z nesprávneho stotožňovania zmien postupov, sprevádzajúcich proces tvorby so zmenami kognitívnych schopností človeka. O tých, v súvislosti s novými médiami, resp. s internetom a napádaním internetu z intelektuálnej degradácie súčasníka, bádatelia tvrdia, že schopnosti sú natoľko plastické, že (bez badaateľných evolučných zmien) človek dospeje k pozitívnemu vyrovnaniu sa novými podmienkami, čiže k novému konsenzu s prostredím (v danom prípade virtuálnym).

Donedávna, podtlakom životnej predstavy romantikov o výnimočnosti tvorcu a pod vplyvom epistemologických ambícií hermeneutiky, rozšírenie bádania či interpretovania literatúry o kognitívne (a teda aj biologické) aspekty nemalo kladný priestor. A hoci sme poznali výpovede tvorcov o tom, kde nachádzali podnety ku konkrétnemu dielu, čo ich inšpirovalo, prípadne ako si predstavovali architektúru textu, ako postupovali pri jeho výstavbe, aké problémy umeleckej či sociálnej reality ich viedli k expresii či k tvorbe, nemôžeme z toho usudzovať nič o charaktere procesu tvorby v celku. Už len rozdiely v tom, ako autori deklarujú napríklad vnímanie obraznosti v poézii (myslenie v obrazoch, v predstavách alebo dynamické nepredstavovanie si, čiže sledovanie toku myšlienok a abstrakcií, Balcerzan, 2009), spochybňuje možnosť presvedčivo argumentovať len na základe skúmania literárnych

diel a literárnych inštrumentov. Bádania v oblasti literatúry sa pokúšali „simulovať“, vyjadrovať sa (implicitne) o tvorivom procese prostredníctvom uvažovania o štruktúre diela/artefaktu alebo prostredníctvom kognitívnych schopností, čiže cez prizmu modelovania figúr predstavivosti (napríklad predstava cesty, vertikálneho a horizontálneho presúvania objektu a subjektu v priestore, predstava škatule a pod.), či recepčných i kultúrnych teórií. Na určité medzery takto nasmerovaného skúmania upozorňujú zástancovia novovznikajúcej disciplíny neuroestetiky ako pokračovania naturalistických koncepcií v literárnej vede a nedávno etablovanej biológie, resp. sociobiológie. Treba však súhlasiť s názormi (v takých intenciách interpretuje názory londýnskeho výskumníka Semira Zekihho na svojom blogu filozof Alva Noë:), podľa ktorých takáto perspektíva bádania môže ozrejmiť len systémové pozadie tvorivých činností. Tieto totiž vytvárajú len rámec či skôr „vstup“ (ako napríklad neurobiologické odpovede na otázku, čo je pre človeka „krásno“) do priestoru sociálnych kontextov a súvislostí umenia, ktoré skúmajú humanitné a umelecké disciplíny. Je už asi zrejmé, že umenie, realizované na materiáli slova, v písme – v podstate na úrovni média ako nosiča – neprichádza v prostredí digitálnych, elektronických médií do styku ani tak s kognitívnymi, ale skôr s názorovými a psychologickými prekážkami tvorcov.

Otázne však je, či naopak nové médiá (napríklad hypermédiu) ako nástroj a komunikačný kanál, ponúkajú procesom písania niečo, s čím môžu autori tvorivo zápasiť a (invenčne) za ich pomoci riešiť svoje umelecké zábery alebo prekonávať strnulé komunikačné modely. Alebo, „len“ umožňujú reagovať na konflikty a konfrontácie záujmov, prezentovaných v médiách cez rozličné záujmové skupiny a inštitúcie (napríklad v umení frekventovaná téma kontroly a obmedzovania prístupu občanov k informáciám, týkajúcim sa fungovania inštitúcií v demokratickom štáte, čiže limitov elektronickej demokracie). A možno spolu s písaním

participujú digitálne médiá na podnecovaní k iste (evolučne) inovovanej zručnosti alebo inovovaným spôsobom odpovedajú na potreby súčasníka v procese naplňovania potreby umeleckej tvorivosti? Akokoľvek naivne by vyznela táto otázka, je isté, že v súčasnosti neukladáme všetky poznatky do knihy a písma, ale hojne využívame rôzne dimenzie vizualizácie. A teda prinajmenšom na „uskladňovanie“ poznatkov, ak nie priamo v bádateľskom procese participujú spoločne písmo (a čísla) a obraz (*image*). Akoby sa obraz dostal do epistemologickej polohy, v ktorej primárne neeliminuje písmo, ale približuje sa skôr k pozícii hovorenej reči.

Konsenzus média s umením, uvažovanie inšpirované dejinami fotografie

Na možnosti uvažovania o vzťahu technikou zdokonalovaného média (ak nie sme technofóbni) a umenia, resp. literatúry dnes možno lepšie a jednoduchšie odkazovať cestou analógie s iným druhom umenia, ktoré vzniká v symbióze – s fotografiou, pre ktorú digitálne (počítačové) médium poskytlo obdobnú príležitosť inovácie, akú môže zužitkovať literatúra. Fotografia, podobne ako tlačená kniha, patrí k „starým“, analógovým médiám, avšak práve prenikanie do nej a pôsobenie atribútov nových médií participovalo na zvýšení jej kultúrnej *gravitas*. Podľa jedného z názorov povýšenie fotografie – spočiatku len techniky, ktorá fascinovala najmä vedcov (!) a nadšencov (Sontag 2009:15) – na umeleckú hodnotu, sa udialo až v dobe, keď jej praktické opodstatnenie už vyprchalo (Rouille 2007: 7). Evalvovanie postavenia fotografie enormne zvýšila digitálna technika, ktorá však navodila začiatok procesu likvidácie predstavy fotografie ako „odtlačku“ reality, ako dokumentárneho svedectva a koncepcie „pravdy“ o realite, ktorú fotografia mohla obligátne potvrdzovať a verifikovať. Na druhej strane ju zbavila nepohodlného a umelecky dehonestujúceho balastu služby

(posluhovania) realite. Manipulovanie s digitálnymi možnosťami nástroja, čiže manipulovanie s takto definovanou „pravdou fotografie“ otvorilo pred ňou nové možnosti a príležitosti.

Nie sú to manipulácie, predvádzané masmédiami, na ktoré dôsledne upozorňovala v kontexte politických machinácií s obrazom Susan Sontagová, ale manipulácie, ktoré už kedysi pre moderné výtvarné umenie pripravil Paul Klee . A to v dnes už zľudovenom výroku, podľa ktorého úlohou umenia nie je odzrkadľovanie toho, čo je v realite viditeľné, ale zviditeľňovanie viditeľného. Ďalšou konzekvenciou evolučných zmien, na ktoré upozorňuje autor dejín francúzskej fotografie, sú predpoklady pre aktivity tvorcov, ktorí nepripúšťajú už žiaden vzťah fotografie k skutočnosti, a teda naopak, realitu dôsledne spochybňujú. Podľahli totiž postmodernej predstave, že fotografia je vhodná na dokazovanie existencie niečoho, čo je možné pochopiť, a čo je neviditeľné, a teda je to nemožné ukázať (Rouille: 2007: 425).

Oblúk, ktorý prekonal fotografia v kultúre, vhodne demonštruje odlišný postoj k nej zo strany modernistu a súčasníka. V dobe uvádzania fotografie do praxe zaútočil na ňu z hľadiska moderného umenia Charles Baudelaire (*O artista moderno*, 1856) a tvrdil, že zničí maliarstvo (podobné sú nedávne výroky o zabíjaní printovej knihy prostredníctvom knihy elektronickej), čo sa v určitom zmysle fotografii aj podarilo (Szarkowski: net). Na prahu 21. storočia súčasný výtvarník, Christian Boltanski o svojej tvorbe, zameranej na potieranie umeleckej a druhej čistoty vyhlásil: „maľujem používaním fotografie“ (Rouille 2007: 390). V tomto spore o technický pokrok verzus umenie išlo o ujasňovanie si odbornou verejnosťou istých odlišností medzi praktickým a umeleckým aspektom používania techniky, a teda napríklad medzi množstvom vykonaných fotografických snímok – Szarkowski uvádza za New York Daily Tribune z r. 1853, že počas troch rokov vznikli tri milióny dagerytypov – a širokou paletou dosiahnutého formálneho

efektu od demonštrovania technických zručností cez nepodarky, nedorozumenia, improvizácie až k empirickým experimentom. Najpodstatnejšie však bolo, že každý z tých obrázkov/fotografií nielen „masívne útočil na tradičné zvyklosti *videnia*“, no upozorňoval najmä na rozmanitosť stratégií infiltrovania života cez fotografiu a opačne. Čo dnes ovplyvňuje ne jednej strane definovanie umeleckej fotografie, na strane druhej je napríklad východiskom pre chápanie fotografie ako sociologického faktu (Bourdieu), čo rezonuje v bádateľských praktických vizuálnej antropológie (Pink: 2009: 50).

O náznak smerovania cesty, ktorú prejde printová kniha k elektronickej, sa nedávno pokúsil kanadský bloger a prispievateľ do vedeckých časopisov Cliv Thompson (.net). Jej dosah nevieme ešte presne určiť. Zdá sa však, že pesimistické názory, aké sa šírili v 80. rokoch minulého storočia v euro-americkom prostredí a začiatkom 21. storočia aj na Slovensku, podľa ktorých printovú knihu zabije elektronickej, naberajú nový zmysel. Nepôjde už o veštenie ani o futuristické úvahy, ale len o pomenovanie určitej tendencie, čiže empirické pozorovanie novej praxe, a síce tlačenia knihy (technikou „Print-on-demand“ publishing) – na mieru aktuálnej potreby používateľa či individuálnej objednávky (materiály ku konferencii, k jubileu a pod.) ako prevládajúcej formy tlačených publikácií, keďže vo veľkých vydavateľstvách nabera na frekvencii predaj kníh do elektronických čítačiek. Najznámejšia a najrozšírenejšia čítačka KINDL je spojená s internetovým kníhkupectvom Amazon.com, a práve toto kníhkupectvo v poslednom čase predávalo viac e-kníh do čítačky ako kníh v tlačenej podobe. Navyše nakupovanie a prevedenie e-knihy do čítačky KINDL (pri spúšťaní čítačky si používateľ ihneď môže vytvoriť na serveri Amazon konto, na ktorom môže e-bloky kupovať) trvá zhruba toľko ako kopírovanie súboru v počítači. Z porovnania tendencie zvyšovania množstva nových titulov, publikovaných renomovanými vydavateľstvami (v období od r. 2009 do 2010 ich počet vzrástol o 5 percent

a dosiahol číslo 316 000) s množstvom svojpomocne tlačených publikácií (*self-publishing*, ktorý v tom istom období vzrástol o 169 percent a dosiahol 2,8 milióna titulov) usudzuje komentátor (v kontexte otázky *Will the ebook kill off the print book?* Thompson: net), že tlačená kniha v blízkej budúcnosti bude vznikať z nostalgie za hmotnou podobou knihy, alebo bude navrhnutá na objednávku, ako bohato ilustrovaná (aj reprodukciami rodinných či školských fotografií) kniha alebo limitovaná bibliofilská séria, a zoznam môžeme predĺžiť o tzv. autorskú (peknú) knihu (stále častejšie sa v podobnej súvislosti odkazujúcej najmä na konkrétny, jednorazový zámer, používa pomenovanie *liberatúra*). Na obdobnú tendenciu presúvania vedeckých publikácií do internetových sietí poukazuje jeden z bádateľov informačnej revolúcie. A prezentuje ju ako fundamentálny predpoklad zúčastňovania sa konkrétneho vedca na diskurze konkrétnej disciplíny, keďže podľa neho vedecká kniha vytlačená a uložená na knižničnej poličke kvôli šetreniu času a (nevyhnutnej) slobode pohodlného prístupu k vedeckým výsledkom bude mať k odbornému čitateľovi sťažený prístup (Gawrysiak 2008: 247).

K počítačovému umeniu

Ak začiatkom 20. storočia išlo v súvislosti s médiami o fotografiu, reprodukciu či telefón, neskôr o rozhlas a film, následne o televíziu, a v 80. rokoch ešte stále o analógové médiá, dnes sme obklopení digitálnymi, resp. elektronickými médiami. Ak do 80. rokov minulého storočia bola literatúra pre analógové médiá stále vzorom fabulačných a naratívnych schém (Hoppfinger, 2010:137) – rozhlasové, filmové a televízne adaptácie literárnych diel boli bežné, v TV sa miesto reklám na vyplnenie medziprogramových prestávok vysielalo čítanie poézie ako spôsob nobilitovania televízie – dnes filmové umenie nielen úspešne odpovedá na ďalšie požiadavky (vstupovanie do politických, sociálnych, kultúrnych debát a dialógov), ale aj slobodne narába

s vlastnou umeleckou tradíciou a otvára sa iným médiami. Filmová forma je otvorená nielen digitálnej technológii, počítačovej hre, komiksu, ale remediuje aj tradičné výtvarné umenie – napríklad vo filme *The Mill & The Cross*, (2009), ktorý vznikol ako „odpoveď“ režiséra L. Majewského na esej Michaela Francisa Gibsona o obraze Petera Brueghela „*The Way to Calvary*“, alebo Wenera Herzoga *Cave of Forgotten Dreams* (2010), čo je filmová produkcia 3D o kresbách v Chauvetovej jaskyni. Obraz uvedený do pohybu nadobúda sémantické významy spojené s následnosťou sekvencií v čase a priestore. A nielenže spúšťa mechanizmus rozprávania, ale na rozprávaní príbehu participuje a vytvára ho. A napokon plocha televíznej obrazovky podlieha väčšmi estetike počítačovej grafiky (príbúda aj textových informácií) či dizajnu ako realistickému obrazu či fotografii. Vďaka neustálemu vývoju je binárne kódovanie textu, zvuku, obrazu a ich multimediálna integrácia v hypermédiu (aPod, aFon, iPad) pre používateľa stále komfortnejšie, keďže producentmi zjednodušené (softvérové) možnosti „preskakovať“ – selektovanie a asociovanie – medzi textovými či audiovizuálnymi blokmi informácií sú pre kompetentného (informaticky zručného) užívateľa stále zaujímavejšie, imerzívne a hravé, a navyše schopné zabezpečovať (dizajnovať) aj konkrétne ponuky obsahov informácií pre konkrétneho užívateľa.

A preto sa dnes literatúra stretáva so starými a novými médiami na križovatkách problémov, aké všeobecne sprevádzajú súčasné umenie a ich tvorcov. Literárny text sa preto môže stať materiálom pre performance výtvarníka, ktorý protestuje proti politickej cenzúre i homofóbii a pod. Môže sa týkať vzťahu umenia a sveta, resp. skutočnosti (reprezentácia, referencia, virtuálna realita, hyper-realita, možné svety, metonymia), postavenia umenia v súčasnej trhovej a globalizovanej spoločnosti (sociálne a politické problémy), v spoločnosti zaplavenej gýčovou produkciou (kultúrnej, etnickej, politickej) totožnosti subjektu

a pod. Podstatným nie je opisovanie vzťahu umenia a sveta, ale sledovanie súvislostí, kde a ako svet umenia vstupuje do sociálnych svetov, aké vzťahy so svetom umenie nadväzuje. Pretože tieto, kedysi na svojej autonómnosti si zakladajúce dva svety, sa vzájomne prelínajú, využívajú, exploatujú, bojujú so sebou, avšak navzájom sa nestotožňujú. Takto charakterizovaný proces umenia, vychádzajúceho zo svojich vlastných „posvätných útrob“ k svetu, k sociálnym či politickým aspektom života, pomenoval francúzsky bádateľ procesom sekularizácie. Tá do súčasného umenia vniesla nielen radikálnu zmenu tém, foriem, koncepcií diela, jeho fungovania či postavenia i úlohy tvorca, ale nastolila aj javy predtým v umení neprípustné, ako je sex, feminizmus, intimita a médiá (Rouille 2007: 447). Takúto charakteristiku umenia možno legitímne aplikovať aj na literatúru.

Otázkou teda je, prečo sa našli fotografi, ktorí svoje fotografie napokon sprístupnili počítačovému médiu a v kontexte umeleckej hodnoty získala samotná fotografia, a naopak tvorcovia literatúry (najmä v našom geopriestore) zatiaľ len v ojedinelých prípadoch využívajú digitálne médiá či hypermédiu, a literatúra v podstate digitálnym médiám (hypermédiu) úspešne odoláva (dokedy?).

V 80. rokoch minulého storočia bolo teda fotografické umenie vnímané ako nové, podľa autora monografie vznikalo na hranici destabilizovanej štruktúry umenia a absorbovalo do seba všetko z jej pozadia – sociálny svet a fotografiu (Rouille, 448). Následné desaťročia vystavovali tvorcov novej technickej výzve, ktorá poskytla tak pre fotografiu, ako aj literatúru nové, programovateľné médium, počítač a napokon aj internet (ako „globálny počítač“). Niektorí z tvorcov umeleckej fotografie neodmietli digitálne fotoaparáty a používali elektronické médium na hľadanie možností vyjadrenia emócie, nahromadenej vo fotografickom a/i inom materiáli. „Umelecké fotografie“ o. i. odlišuje od „umenia vyrobeného fotografom“ napríklad

pokračovanie v tradícii Duchampa a otváranie problematiky produkovania umenia strojom, resp. programovateľným strojom (ktorý tak obraz, ako aj text alebo zvuk premení na bity a následne ich môže modulovať, rozmnožovať a upravovať).

A v týchto, technických súvislostiach sa uvažovanie o fotografii križuje s reflektovaním „počítačového umenia“ Digitálne spracovaná fotografia umelca sa po prvé vzhľadom na médium (nosič a prístroj) ukazuje ako pozoruhodné „miesto“, v ktorom sa dejiny fotografie (Rouille) nielen empirickým, ale aj analytickým spôsobom prelínajú s počítačovým umením (Lopes). Ako ďaleko môžu siahať takéto analógie technického rázu v súvislosti s literatúrou? Zatiaľ sa zdá, že podobnou križovatkou môže byť literárny hypertext, čiastočne animované rozprávky (Disneyland – prístupné pre iPad a cez internet v počítači), nové formáty novín pre iPad (text, obrázky a animácie). K takto nasmerovanému uvažovaniu pozitívne podnecuje príklad prác fotografa Andreeasa Gurského. Český kritik o nich píše, že bez invenčného a poctivého manipulovania so softvérom (napríklad pre architektov) by tieto fotografie „novej reality“ nemohli vzniknúť (Jiří Mrázek: net.).

A práve tento aspekt balansovania na rozhraní vnímanej skutočnosti a reality umenia v prácach Andreeasa Gurského bol spoločným východiskom tak pre výklad dejín fotografie (Rouille), ako aj pre autora filozofickej koncepcie „počítačového umenia“ (Dominic McIver Lopes: 2010 *A Philosophy of Computer Art*).

Rouille analyzuje a dokumentuje cestu od fotografie (dokumentu) cez umeleckú fotografiu až k fotografii ako umeniu (v umení). Práve tá posledná kategória sa úzko spája s počítačovým spracovaním a manipuláciou (Lopes). Rôzne pohnútky k manipuláciám si môžeme predstaviť napríklad ako experimentovanie s kompresiou informatických dát (jeden z efektov kompresie informatickej pomenovali artefaktom) a experimentovanie s obrázkovými softvérm: od grafických cez stavebné, architektonické až po mikrobiologické

či softvéry elektronických mikroskopov až k módnemu návrhárstvu, teda všetky tie disciplíny, ktoré pracujú s vizualizáciami – rozmanitosť používania fotografie, zdá sa, nemá hraníc. Siahla od implantovania fotografie do rôznych netradičných miest použitia (subverzia reklamy, kritika konzumu) až po jej vystavovanie v múzeách, čo napokon viedlo k zrovnoprávneniu fotografie s inými druhmi umeleckých materiálov, ktoré môžu byť nosičom pre *Obraz*, chápaný ako komunikačný kanál (obrazové médium). Podobne vnímala a povyšovala fotografiu na úroveň umeleckého artefaktu Wława Szyborska, keď u nej bola predmetom básnickej ekfrázy.

Počítačové médium teda otvorilo pred fotografiou cestu k umeniu, k digitálnemu umeniu (*Digital art*), avšak práve ono digitálne umenie nie je podľa Lopesa automaticky totožné s „počítačovým umením“. Pre kanadského bádateľa sa elektronické médium, počítač, stalo príležitosťou detailnejšej žánrovej diferenciácie. Jej „základnou jednotkou“ je umelecká forma (žánr?) – teda napríklad digitálna fotografia, hudba, či kresba. O stupeň vyššie je druh (*kind*), a tak *Obraz*, obrazový druh zastrešuje rôzne formy, napríklad fotografickú a filmovú. Digitálna fotografia je však subformou (žánrom) fotografie. Počítačové médium (hypermédium) ponúka vhodné prostredie pre rôzne formy umenia (žánre), avšak nie je ešte možné, vzhľadom na nedostatočný súhlas odbornej verejnosti, hovoriť o digitálnom umení, o digitálnych druhoch a žánroch (Lopes 2010: 18)

Analogicky k premenám a konvergenciám digitálnej fotografie do sféry umenia je možné položiť si otázku, kde je priestor pre digitalizované verbálne umenie. A čo by mohlo znamenať manipulovanie s textom, ako „digitálnou matériou“ pre umelecké aktivity, čo by text/verbálnu formu, zmenilo („povyšilo“) na počítačové umenie?

Po technickej stránke, z perspektívy softvérového spracúvania dát, sú najobjemnejšie a teda aj

najkomplikovanejšie obrazy, fotografie a kresby, následne hudba a ako najjednoduchšie sú známe textové repliky. Zdá sa teda, že paleta technických príležitostí na manipulovanie s textom ako plastickým materiálom (ešte nejde o technotext vo význame K. Haylsovej) nie je veľká a nelíši sa veľmi od možností analógového média (kníhtlače). Určite je možné skladať rôzne fragmenty do jedného celku („cut“ a „copy“), teda rozhodovať o distribuovaní fragmentov napríklad v hypertextovom programe (HTML), ďalej používať rôzne typy písma a rozloženie na strane (tabulatúra), čo sa zvyčajne nazýva „vizualizovanie písma“. A napokon popri textoch/písme umiestňovať vizuálne elementy, pridávať obmedzený čas na „vnímanie kmitavých obrázkov“ (Aarseth), či dnes obľúbenú „animáciu“ písmen.

Rozloženie písmen na strane nedáva veľa možností na vytváranie sémantických či logických významov (používajú sa napríklad v poľskej literatúre – Gretkowská, Burzyska na vystriedanie diskurzívneho prezentovania, v slovenskej – Hevier, Zbruž), avšak výrazne frekventované striedanie ich možností je zo semiotickej perspektívy signifikantné (porov. Faryna v ďalšej kapitole). Ponúka sa nám ešte perspektíva remediácie, teda perspektíva pôsobenia na konkrétny (spočiatku analógový) text (prekódovaný na bity) obrázkovým softvérom alebo programami, ktoré vygenerujú z pôvodnej informácie (v bitoch) ďalšie verbálne alebo vizuálne (príp. zvukové) varianty. Na východiskové predpoklady môžu analyticky pôsobiť základné parametre nových médií, modularizácie, permutácie a transkódovania, opísané Manovichom. V tejto súvislosti ide najmä o tzv. generickú poéziu a vizualizácie či ozvučenie (zhudobnenie). Informácie je možné modifikovať, prekladať (transkódovať) z jedného programovateľného média do druhého (v počítačovom médiu). Médium sa dokonca môže stať čokoľvek informačnej (infomatickej) povahy, napríklad genetický kód baktérií (*Escherichia coli*), do ktorej Christian Bok z University of Calgary zakódoval (transkódoval) konkrétnu báseň

(aktivitami Kaca vzniknutá biopoézia), ktorá bude žiť v telách genetických nasledovníkov (net.).

Na druhej strane, konvergencia má aj iné podoby. Informačné médium, ako je internetová encyklopédia (wiki), využíva napríklad centrum vedy Kopernik v podujatí „Spiewająca wiki” (net.), v rámci ktorého populárni poľskí herci naspievali alebo nahráli textové heslá, zvolené internautmi.

Staršieho dáta sú príklady manipulácií umelcov (na úrovni softvérov) s kódom sieťových prehliadačov (k tomu v ďalšej kapitole), softvér art a pod., ktorých výsledkom boli aj hypermédialne artefakty (New Media Art: 2009, Digital Art:2009).

Počítač – médium: umenie

Prostredníctvom analógie s dejinami fotografického umenia sa zdá byť zrejmé, že tak ako fotografia – médium, musí aj počítač – médium (počítačové digitálne kódovanie, čiže hypermédium) dozrievať ako prostriedok pre počítačové umenie. Už len oblasť digitálne „vyrobeného” umenia (*made digitally*) je o veľa širšia, ako umenie vytvorené pre digitálnu prezentáciu (*made for digital display*) (Lopes). Názornou ukážkou vtipného pohrávania sa s digitálnou úpravou sú digitálne adjustované olejomalby (Museum-Paintings-Computer-Adjusted, net.). Napokon aj tzv. akrylové obrazy patria síce k digitálne vytvorenému umeniu, ale nejde o počítačové umenie, pretože nie je prezentované prostredníctvom obrazovky. Podobne fotografie A. Gurského, ktoré sú vystavované v múzeách:

„Jeho obrazy nejsou rozhodně určeny k masovému rozšíření, nehrozí jim devaluace, které je mnohdy internet nástrojem. Na jeho díla se vždy lidé budou chodit dívat do galerií, kde je budou moci pozorovat v jejich monumentalite.”(Jiří Mrázek, net.)

Podľa Lopesa sa počítačové umenie môže realizovať za podmienok, ak je projekt pripravený pomocou počítača, invenčne využíva jeho „programovacie” možnosti a je pre užívateľov prístupný zasa len prostredníctvom počítača.

Najbližšie týmto požiadavkám a podmienkam majú videohry, tie však nie vždy spĺňajú ďalšie požiadavky. A síce vysoké hodnotenie používateľmi – ako tomu je v prípade projektov napríklad projekty *Kodama* alebo *Telegarden* – ktorí formou atraktívneho, invenčného na-programovania musia byť zapojení do interaktívnej spoluúčasti (Lopes: 2010:123), kolektívnej participácie alebo presnejšie povedané kolaborácie. Až vtedy, keď pre konkrétny umelecký projekt budú invenčne použité výpočtové možnosti počítača vrátane interaktivity, môžeme o počítačovom umení hovoriť ako o novej forme umenia. Samotný vývoj počítačových hier však túto požiadavku v kontexte pestovania literatúry, resp. literárnej tradície asi nenaplní, čo môžeme napokon usudzovať z toho, že najliterárnejšia hra *Myst* sa zatiaľ pokračovania (nasledovníkov citlivých na literatúru) nedočkala.

Kanadský bádateľ ide o krok ďalej – „za”, typologické analýzy najčastejšie citovaného nórskeho bádateľa Espena Aarsetha. Rozširuje bádateľský priestor z kybertextov, a ich mediálne zjednodušenej formy hyper-texov, na digitálne výtvyry a s nimi spojené zručnosti používateľov. Do pozornosti sa tak dostáva celé spektrum projektov, diel (výtvarné umenie, hudobné projekty, performance, Net-art, videohry), ktoré vznikajú v hypermédium – počítači. Až k takto definovanému predmetu skúmania pridáva „aj” požiadavku ich hodnotenia ako estetických. To si však vyžaduje ďalší výskum – nielen v oblasti úzko koncipovanej sociológie umenia, ludológie, literárnej vedy alebo umenovedy (a po čase možno aj neuroestetiky).

Tak v prípade Aarsetha, ako aj Lopesa sú predmety skúmania (subjekt, médiá, veci, čiže triáda Latourova) z hľadiska používanej techniky v podstate totožné, t. j.

vyrobené a používané „s počítačom“ (najmä videohra). Odlišné sú len stanovené ciele a metódy skúmania. Aarseth skúma textové manipulácie či výpočtové manipulácie s textom v kyberpriestore a hľadá zovšeobecnenie nezávisle od voľby média (tlač alebo počítač), a napokon dokazuje, že autori textov využívajú len minimálny počet možných textotvorných kombinácií. A Lopes, naopak, volí jedno médium, počítač, a otvára cestu k druhej (a žánrovej) diferenciacii, k hodnoteniu v počítači vytvorených diel, výtvorov a zručností, ktoré sú nevyhnutné pre realizovanie umeleckých projektov – teda hypermediálnych artefaktov. Jeho cieľom bolo otvoriť diskusiu o definovaní toho, čo sme ochotní vnímať ako (digitálne spracované) „počítačové umenie“, čiže o kultúrno-spoločenský aspekt. Na ceste k hypermediálnemu artefaktu je potrebné pristaviť sa pri otázke interaktivity (HIC) a sieťovej spoločnosti.

Human-Computer Interaction

Je prekvapujúce, že kultúrno-spoločenskú perspektívu preferuje vo svojom výskume aj nová disciplína Human-Computer Interaction (HCI) (Bodker: 1995). V rámci nej bola vyvinutá tzv. teória aktivity, ktorá ozrejmuje základnú otázku nových médií, konkrétne interaktivitu a virtuálnu realitu. Obom už bolo venovaných mnoho publikácií a na ich adresu sa vyslovilo veľa rôznych, neraz extrémnych názorov. Práve preto im venujeme taký veľký priestor a pozornosť. Ako tvrdí bádateľ nových médií, ktorého zistenia a názory tu prezentujeme (Składanek, 2006: 148-155), teóriu aktivity antropológa E. Hutchinsa uviedli do HCI škandinávski odborníci a výsledky ich práce sú aj jedným z najzávažnejších prínosov európskeho myslenia do novej disciplíny (HCI) rozvíjanej najmä v americkom vedecskom prostredí. Základom teórie aktivity sú koncepcie L. Wygotskeho, A. Leontieva a J. Piageta. Všetci traja vo svojich tézach zdôrazňovali existenciu vzťahov medzi poznaním a kultúrno-spoločenskou realitou na

jednej strane a aktivitou ako základnou jednotkou analýzy na strane druhej. Hlavnou implikáciou tejto idey je uvedenie viacerých mediantov, sprostredkovateľov – t. j. jazyka, štruktúry spoločenských noriem a technológií – medzi poznávajúci/konajúci podmet a predmet poznávania/konania. (S touto ideou sa spája aj snaha polemizovať s Benjaminovou koncepciou straty aury u reprodukovaneho umeleckého diela.)

Nebudeme prezentovať trojurovňový model ľudského konania vypracovaný tzv. aktívnou psychológiou, chceme iba zdôrazniť význam jeho predpokladaných rekonfigurácií, čiže prechádzania mechanických, automatických myšlienkových postupov na úroveň konceptualizovaných, teda uvedomelých postupov, a opačne.

Z toho následne vyplýva predstava o možnosti externalizácie mentálnych aktivít, a naopak, internalizácie aktivít externých. V súvislosti so skúmaním interaktivity človeka a počítača je príkladom prvého procesu mentálna simulácia (interakcie s predmetmi fyzického sveta nie je nevyhnutné testovať skutočnou manipuláciou s nimi). K procesu internalizácie dochádza napríklad v súvislosti s vizuálnymi predstavami (imagining) alebo pri konštruovaní mentálnej reprezentácie mesta (tzv. mentálne mapy) a pod.

Externalizácia je nutná vtedy, keď sa objavuje potreba kolektívnej aktivity, je teda fundamentom spoločenskej komunikácie. Dôležité je napokon vymedziť, do akej miery je správanie človeka ukotvené v kultúrno-spoločenskej praxi, a ako človek, využívajúc aparát (svojich mentálnych štruktúr a civilizačno-kultúrnych výtvarov), neustále transformuje vzťahy medzi predmetmi, pochádzajúcimi z rôznych svetov. Ľudské konanie sa môže v rámci všeobecnej kategórie aktivity/konania v závislosti od situácie realizovať v mentálnom, kultúrno-spoločenskom a fyzickom priestore a môže sa týkať mentálnych reprezentácií, exteriérových reprezentácií (artefakty kultúry) a taktiež objektov fyzického sveta. Teória aktivity vníma človeka ako subjekt, ktorý neustále rekonfiguruje prostredie, v ktorom žije. (A asi,

ako dokazujú neurobiologické výskumy, dokáže im flexibilne prispôbiť svoje kognitívne schopnosti, teda fungovanie mozgu).

Pre túto aktivitu je nesmierne dôležitý aparát, ktorý sa na spomínané transformovanie používa: predmety, konštrukcie, procesy rôzneho druhu, výtvary techniky, fyzikálne objekty, jazyk, texty kultúry, výroky, organizačne štruktúry, ako aj reprezentácie rôzneho druhu a mentálne modely. Aparát a artefakty sú nevyhnutnými mediátormi vzťahov medzi podmetom a predmetom konania (komunikácie), pretože formujú podobu našich interakcií s prostredím a ostatnými ľuďmi. V súlade s procesmi internalizácie a externalizácie ovplyvňujú taktiež naše chápanie týchto interakcií, a teda aj sveta, v ktorom žijeme (podoba jeho mentálnej konštrukcie je odvodeninou konštrukcií a spoločensko-kultúrnych interakcií.) A napokon aparát kumuluje v sebe aj praktickú stránku jeho používania, teda podlieha stálemu procesu zdokonaľovania. Podstatou aparátu sú tak nielen štrukturálne črty, ale aj princípy jeho použitia, z čoho je zrejmé, že charakteristika aparátu je v úzkom vzťahu s kultúrno-spoločenským kontextom.

Jazyk nových médií a HCI

Skratku HCI Lev Manovich rozvíja v monumentálnej publikácii *The Language of New Media* (2001, 2006) ako *Human Computer Interface*, čím nielen signalizuje vývoj počítačových programov a ich možnosti, ale aj upozorňuje na fakt, že počítačové neinteraktívne interfacies užívateľa počítača sa zmenili na interaktívne. Teda tie, s ktorými mali skúsenosti „pamätníci“, spojené s praxou tzv. podprogramov, v ktorých „príkazy“ boli súčasťou textového súboru inštrukcií a užívateľ sa nezúčastňoval na procese spracovania dát, keďže výsledky úlohy, riešenej pomocou analytického stroja-počítača sa k nemu dostávali *post factum*, teda v podobe vytlačenej správy. Dnes sú interaktívne, pretože užívateľ v reálnom čase práce na počítači manipuluje

s informáciou, ktorú pozoruje na obrazovke. Objekt, viditeľný na obrazovke počítača (matematická úloha, fotografia, písaný text, mapa a pod.), na ktorom užívateľ momentálne pracuje, sa už automaticky stáva interaktívnym. Pre L. Manovicha sa interaktivita v prípade počítačových, digitálnych médií stáva tautologickým pojmom, preto navrhuje uvažovať o rôznych typoch interaktívnych štruktúr a operácií, a síce: interaktivite voľby menu, škálovaní, simulácii, obraze-interface, obraze-inštrumente (aparáte). Interaktivita sa teda v nových médiách už netýka doslovnej fyzickej „interakcie“ (klikanie, otváranie spojenia/portov, pohyb tela), ale deje sa na úrovni psychologickú interakcie. Ide o psychologické procesy dopĺňovania chýbajúcich informácií, formulovania hypotéz, aktualizovania známych informácií/dát a identifikácií, ktoré sú nevyhnutné k tomu, aby človek porozumel akémukoľvek textu či obrazu. A teda pojem „interaktívne médiá“, obmedzovaný len na médiá počítačové, môže viesť k omylu, teda k stožňovaniu interaktivity s objektívne existujúcou (v počítačovom programe) štruktúrou interaktívnych spojov/prepojení. „Psychologická interaktivita“ je tu chápaná ako exponovanie aktívnych mentálnych procesov, čo predstavujeme aktualizovaním výsledkov „teórie aktivity“.

Jazyk nových médií a interaktivita

Podľa Leva Manovicha je doslovné chápanie interaktivity najnovším príkladom širšej tendencie externalizácie psychického života, procesu, v ktorom nové mediálne technológie – fotografia, film, virtuálna realita – zohrali hlavnú úlohu. Odvoláva sa tu na teoretikov a praktikov nových médií (F. Galtona, ktorý objavil techniku fotografickej montáže [70. roky 19. storočia], H. Munsterbergera, S. Eizenštejna a J. Laniera), podľa ktorých technológie externalizujú a objektivizujú ľudský um. Munsterberger (1916) tvrdil, že esenciou filmu je možnosť predstavovania, opakovania

alebo „objektívizovania“ rôznych mentálnych funkcií na filmovom plátne, pretože filmová dráma sa riadi zákonmi rozumu a nie zákonmi (vonkajšieho) sveta. Eizenštejn si zasa kládol otázku, či sa dá použiť film na externalizáciu a kontrolu myslenia. V tejto súvislosti L. Manovich hovorí o režisérovom experimentovaní s filmovou adaptáciou Marxovho *Kapitálu*. Eizenštejn chcel oboznámiť diváka s princípmi marxistickej dialektiky cestou vizuálnych ekvivalentov tézy a antitézy takým spôsobom, aby divák sám dospel k syntéze, teda správnej konklúzii, dopredu naprogramovanej režisérom (a to by už mohla byť fáza aktivít spojených s interiorizáciou/internalizáciou). Úskalia procesov externalizácie myslenia (opísaného pomocou predstavy kognitívnych vied o izomorfizme reprezentácií a mentálnych funkcií s externalizovanými vizuálnymi efektmi: skladanie obrazov na seba, strih sekvencií) spočívajú v tom, že to, čo kedysi patrilo do sféry neopakovateľného a individuálneho, sa stáva štandardným. To, čo bolo individuálnym, unikátnym mentálnym procesom, sa stáva verejným priestorom. Intímne/vnútorne procesy a reprezentácie, kedysi neprístupné pozorovaniu, sa „vyťahujú z hlavy“ (ako hovorí L. Manovich) a umiestňujú mimo nej – v podobe náčrtov, fotografií a iných vizuálnych foriem. A preto sa o nich môže ihneď verejne diskutovať, možno ich štandardizovať, distribuovať a pod. Práve samotný princíp hyperspojení interaktívnych počítačových médií vyvoláva proces spredmetnenia asociatívnej schopnosti ľudského myslenia, ktorý považujeme za jeho prirodzenú črtu. A teda mentálne procesy – reflektovanie, riešenie problémov, pamätanie si a asociovanie – sa už neodohrávajú vnútri mysle, ale sú obmedzené na voľbu nového prepojenia, nového obrázku a pod. Tento názor podporuje zásadné používanie termínu hypermediálny artefakt, ktorý je týmto spôsobom prístupný (tak tvorcom, ako prijímateľovi).

Zmenu myslenia, navodenú procesom jeho externalizácie, L. Manovich spája s novými návykmi používateľov programovateľných médií, ktoré vedú

k vystriedaniu tradičnej recepcie obrazov a literatúry. Ide o vyvolávanie si v pamäti kedysi už čítaného a vidného alebo postupné obohacovanie predstavivosti v procese čítania – „kedysi čítajúc román alebo báseň, sme mysleli na predchádzajúce/nasledujúce strofy, aktualizovali si sme obrazy, spomienky. Teraz nás interaktívne médiá nútia kliknúť na podčiarknutú vetu, len aby sme prešli k inej vete, sme nútení nasledovať dopredu naprogramované, objektívne existujúce asociácie... sme nútení preberať štruktúry cudzej mysle za svoje“ (Manovich: 2006: 135). Interaktívne médiá nás vedú k polemizovaniu alebo stotožňovaniu sa s cudzou štruktúrou mentálnych predstáv. A v prípade umenia nových médií sme nútení k pohybu po mentálnych cestách tvorcov/autorov. A teda napriek bádateľmi priveľmi vyzdvihovaného významu úlohy interaktivity, teda najmä úlohy aktivity používateľa pre vznik „novomediálneho diela“, existencia dopredu naprogramovaných asociácií je argumentom v prospech predstavy o tom, že tvorca použitím nových, programovateľných médií, vytvára artefakt, resp. hypermediálny artefakt, ktorý používateľ musí sledovať a nasledovať. (Táto praktika sa v súčasnej kultúrnej komunikácii úspešne zaužíva, avšak stále častejšie prostredníctvom mobilných elektronických zariadení, a nie cez počítač) A z tohto dôvodu napríklad maďarský autor hypertextu sprístupňuje používateľovi navigačnú mapu (*Golem, net.*).

„Dôslednejšie“, ako je koncipovaná Manovichova predstava o degradovaní, spredmetňovaní myšlienkových pochodov autora, je prepracovaná koncepcia Human-Computer Interaction (HIC), pretože externalizovaná myšlienka podlieha opätovnej internalizácii a zabezpečuje komunikáciu.

Zdá sa totiž, že spredmetnené myšlienkové pochody cudzej mysle, ktoré sme nútení prijať za svoje, sa v literárnej tvorbe využívajú a môžu podliehať reflexii, asociáciám a rekonfigurácii, teda aj spätnej internalizácii. Inak povedané, mediálne povedomie sme už mohli sledovať (aj v tlačenej literatúre), avšak jej tvorcovia

vynakladali pomerne veľa úsilia na to, aby boli pred čitateľom skryté a tajomné (dlho bol takto vnímaný *Pamiętnik znalezionej w Saragossie* Jana Potockého – orig. *Manuscrit trouvé à Saragosse*). Alebo naopak možno povedať, že až nezvyk pracovať s programovateľným médiom dodatočne nastolil otázku odhaľovania štruktúry či „staviteľskej aktivity“, sprevádzajúcej tvorivé postupy autorov. Tento smer uvažovania podporuje (nie len) hypertext *Koniec swiata wgl. Emeryka*, v ktorom sa Radoslaw Nowakowski k otázke štruktúrovania myšlienkových pochodov niekoľkokrát vracia a konfrontuje ju s novým, programovateľným médiom – počítačom, resp. hypertextovým programom. A napokon, aj koncepty vizualizácie štruktúr hypertextových uzlov (Mark Bernstein: net.) či praktické pripájanie navigačných máp k literárnym hypertextom sú akýmsi priznaním sa pred čitateľom/používateľom k potrebe externalizácie a spredmetnenia štruktúry (architektúry), podľa ktorej nasledujú fragmenty – linky hypertextu ako smeru postupovania tvorivej mysle. V tejto súvislosti je veľmi lákavý názor anglického bádateľa Chrisa Fritha (2011), podľa ktorého tvorivosť nie je izolovaná od vonkajšieho sveta, ale naopak vzniká len v neustálom procese konfrontovania (modelu) predstavy o svete s neustále mozgom registrovanými novými údajmi o ňom a následným opravovaním/zdokonaľovaním predchádzajúcej predstavy. Je teda lákavé interpretovať tento názor v kontexte umeleckej tvorivosti v tom zmysle, že tvorivá myšlienka nesídlí v mozgu, v duši autora a nevzniká len vďaka jeho genialite, ale k záverečnej podobe speje cestou náčrtov, zápiskov, ktoré dokumentujú proces konfrontácie, resp. polemizovania so svetom, aký tvorca pozná, a ktorým chce, vzhľadom na svoje skúsenosti a znalosti vstupovať do poznatkov a skúseností iných ľudí, resp. umenia (umeleckej tradície, literárneho kánonu, umeleckých výziev a pod.), ako aj vedy či politiky...

Hypermédiá : sieťová spoločnosť

Hlavnou stratégiou tejto štúdie je pozorovať vzťah evolučných zmien literatúry/kultúry i spoločnosti ako spôsobu sondovania do problematiky literatúry a kultúrnej komunikácie v nových médiách, resp. hypermédiách. Pre digitálne, zosieťované médiá, a teda aj novomediálne dielo, to budú okrem už spomenutých najmä praktiky komunikácie v sieťovej spoločnosti. Problematickým ostáva, ako, a či vôbec existujú možnosti usúvzťažnenia spoločenských vzťahov, resp. zmeny spoločenskej praxe (spojené s používaním rôznych médií) s istými objektívne sledovateľnými kategóriami. Sledovanie sa totiž v kontexte kultúrnych aspektov literatúry, známej a podnetnej Lotmanovej sémiosféry javí dnes ako príliš všeobecné, náročné, ak nie až nerealizovateľné (keďže verifikácia poznatkov je vzhľadom na nesúmerateľný výskum v oblasti humanitných vied subjektívna). A navyše sa zdá, že priame sledovanie symbolických reprezentácií, v našom regióne doposiaľ vytvorených novomediálnych dielach, je vhodné skôr pre kauzálne štúdie a interpretácie, nie je však dostatočne preskúmané pre potreby načrtávania „perspektív“.

V známej publikácii *The Rise of the Network Society* Manuel Castells (1996) zjavuje problematiku zmien spoločnosti nežiaducej subjektivity a neverifikovateľného konštruktivizmu tak, že sa spolieha na zistenia odborníka na sociálne vedy Davida Harveya. Podľa neho je v spomínanej súvislosti vhodné využiť materialistickú argumentáciu, z ktorej je zrejmé, že objektívne uchopenie – napríklad priestoru a času – je vytvárané cestou materiálnej praxe a procesov slúžiacich na reprodukciu života spoločnosti. (Castells: 412)

Podobný názor na usúvzťažnenie problematiky symbolických reprezentácií, ekonomie a spoločenskej / sociálnej praxe sieťovej spoločnosti nachádzame aj v publikácii odborníka na výskum diskurzov, Jana van Dijka (2010).

Inšpiratívnym je Castellsovo upozornenie na význam vzťahov a interakcií medzi sieťovými a inštitucionálnymi tokmi, teda ako spolu s prúdom inštitucionálnych interakcií fungujú spravované v sieťach toky kapitálu, informácií, technológií, obrazov, zvukov a symbolov.

V danej súvislosti bádateľ sleduje dominantné spoločenské procesy týchto presunov, ktoré sú predikované dominantnými sociálnymi štruktúrami. Tie sú charakterizované prostredníctvom: 1. hmotnej podpory, teda počítačového vybavenia, 2. uzlov a koncentrátorov (*hubs*), pre ktoré bázu vytvárajú elektronické siete, 3. priestorovou organizáciou dominantných (riadiacich) elít a štýlov ich fungovania.

Aké symbolické manifestácie/podoby nadobúdajú dominantné sociálne štruktúry pre sociálnu prax, spojenú s fungovaním literatúry, resp. s procesom transmisie symbolických reprezentácií, obrazov, informácií, kapitálov a technológií?

Vzhľadom na stratégiu preferovanú v tejto kapitole: „načrtnúť“ perspektívy skúmania novomediálneho diela, resp. hypermediálneho artefaktu v procese transmisie textov a obrazov v sieťovej spoločnosti, sa do popredia dostávajú nasledovné implikácie:

1.
 - a) počítačové umenie/literatúra, digitalizácia literárnych/umeleckých diel, odborných prác a odborných časopisov;
 2.
 - a) on-line prístup k nim, digitálne archívy, čítačky elektronických kníh, iPad ako multimedialna hračka i hypermediálny artefakt, CMC (*Computer-mediated communication*),
 - b) internetové predajne kníh (prvá založená v r. 1994 Jeffreyom Prestonom Bezosom – firma Amazon, dnes jeden z centrálnych uzlov internetovej distribúcie e-kníh),
 - c) miesta (ako procesu premiestňovania textov

a stretnutí autorov s čitateľmi) rozhodujúcich o vydavateľských stratégiách na knižných trhoch;

3.
 - a) fungovanie vydavateľstiev ako obchodných podnikov,
 - b) fungovanie vedeckých a kultúrnych inštitúcií a v nadradenom postavení k nim manažérskych elít (neúmerné rozhodovacie kompetencie používania finančných prostriedkov bez znášania následkov nesprávnych dlhodobých rozhodnutí pre možnosti invenčného fungovania kultúry),
 - c) rankingové hodnotenia odborných publikácií o umení/literatúre ako súčasti manažérského štýlu riadenia kultúry a vedy.

Ako uvádza Castells, politické rozhodnutia, týkajúce sa vývoja informačnej spoločnosti (v konkrétnych štátoch) v podstate stroskotali. Kapitál potrebný na výskum a vývoj digitálnych technológií (limitom bola pamäť počítačov a pomalé sieťové spoje) mohli zhromaždiť a poskytnúť až nadnárodné finančné spoločnosti, ktoré vlastnili nielen masmediálne a telekomunikačné vydavateľské trhy a trh videohier, ale ráтали aj s patričným ziskom. A preto technologické inovácie, zamerané na vytváranie literatúry/umeenia sú takmer nulové, avšak v procesoch zmien sieťovej spoločnosti niektoré sociálne procesy už nie sú celkom stratené, hoci sú periférne (politika, e-demokracia, moc a právo). Podrobne sa týmto otázkam venujú bádateľia v štátoch s väčším prepočtom internetových pripojení a mobilných zariadení na obyvateľov a ich domácností, ako je tomu na Slovensku (Lessig, Levinson, van Rijk).

Umenie na perifériách komunikačných tokov a technologických inovácií

Hoci pre tvorbu umeleckých/ literárnych diel nebol vytvorený žiaden zvláštny, exkluzívny softvér, niektorí

výtvarníci a programátori sa pohrávali so softvérmí pre textové súbory, a pre ich umelecké aktivity sa zaužívalo pomenovanie software Art i netArt. Známa je iniciatíva umeleckého využívania programu PowerPointových prezentácií. Literárnej tradícii najbližšie využívané digitálne možnosti počítača sú tzv. hypertextové fikcie, písané v jazyku HTML alebo Storyspace. Za literárne hypertexty boli totiž čitateľmi označené projekty, zrealizované v Storyspace, o ktorých bádatelka M. Ryanová uvádza, že na vytvorenie myšlienkového predstavy textu využívajú digitálne inštrumentárium (tools) (Ryan: 2006: 137). Inak povedané, v prípade Storyspace ide o inštrumentárium, ktoré primárne podporuje tvorbu rôznych lineárnych a nelineárnych textov. A je to hlavne softvér, ktorý mal zjednodušiť etapu prípravných činností, smerujúcich k textovej výstavbe na základe nelineárnych a ešte neusporiadaných textových a vizuálnych fragmentov i elementov (obr., Ted Nelson) konečnej podoby budúceho textu (v konečnej podobe aj lineárneho textu). Keďže niekoľko projektov, zrealizovaných v programe Storyspace získalo ohlas a obdiv čitateľov, sú aj v odbornej literatúre prezentované ako literárne hypertexty – najznámejšie projekty: *Afternoon* (M. Joyce), *Victory Garden* (S. Mouldroph) a *Patchwork Girl* (Shelly Jacksonová). Túto premisu potvrdzuje empirická skúsenosť prechádzania niektorými literárnymi hypertextmi, pretože autorom, zdá sa, ide nielen o domyslené, dopísané/skončené dielo, ale viac o zárodočné vrstvy literárneho textu, na čo odkazuje napríklad samotný názov maďarského hypertextu *Golem* (jeden z jeho významov je „zárodok“, vytváral ho v rokoch od 1997 do 2005 maďarský spisovateľ P. Farkas). Tento stav nepriamo vysvetľuje, prečo používateľ/čitateľ takýchto projektov má podľa koncepcie Aarsetha nielen exploračnú a interpretačnú úlohu, ale často bádatelmi zdôrazňovanú, a uvádzanú ako podstatnú tiež konfiguračnú úlohu, predstavujúcu čitateľom vytvorenú/konštruovanú ideu, podľa ktorej skladá/aranžuje usporiadanie elementov čítaného

hypertextu. A v najznámejšom poľskom projekte Nowakowského: *Koniec świata według Emeryka* sa nachádza množstvo verbalizovaných návratov k procesu vytvárania textu a analyzovania tohto procesu.

Internetovou interaktívnou literárnou formou sa mohli stať – avšak záujem o ne sa asi už vyčerpal – projekty na báze blogov. Poľské projekty analyzovala v kontexte hypertextuálnej poetiky Anna Nasiłowska (2006a). Išlo najmä o projekty, ktoré začali vznikať ako blogy, a následne boli v upravenej podobe publikované knižne (pod pseudonymom A. Wierny: *Matka mojego dziecka*; K. Kofty: *Krótką historią Iwony Tramp* a úspešný bestseller, inšpirovaný internetovou komunikáciou J. L. Wiśniewskeho: *S@motność w Sieci*). Tieto a ďalšie texty umiestnené na internete však nezískali v kruhu znalcov Libernetu (Marecki, 2003) vysoké, ale naopak negatívne ohodnotenie. Napriek tomu bádatelka konštatuje, že z poľskej kultúry sa nevytratil záujem o literárnu komunikáciu, ale začal sa objavovať na takých miestach a v takých kruhoch, ktoré doteraz neboli priestorom tradičnej literárnej recepcie, pretože tradičný priestor sa, naopak, pod tlakom komercializácie a masovej kultúry, zužuje a zmenšuje. Podľa nej nový prostriedok komunikácie vedie k relativizácii, ba dokonca k obchádzaniu určitých pravidiel tradičného literárneho diskurzu. V konkrétnych uvádzaných prípadoch ide o prehodnocovanie emocionality v literatúre (nízko hodnotenej v kultúre tlačenej knihy, tlačenej literatúry), o prehodnocovanie prítomnosti tematiky tehotenstva a rodovej problematiky a ich spájania s tzv. ženskou literatúrou, a napokon i o možnosť výmeny/striedania úlohy medzi autorom-umelcom a neumelcom-čitateľom.

Prekračovanie týchto obmedzení môže na literárnu komunikáciu pôsobiť osviežujúco a napokon nejde ani o absolútne príkazy v podobe literárnych princípov, ani o úplne neznáme „porušovanie hraníc“ medzi napríklad populárnou a avantgardnou kultúrou. V širších

súvislostiach sa autorke ako problematický javí (a je potrebné s ňou súhlasiť) postmodernizmom propagovaný zánik hierarchickej kategorizácie literatúry (spolu s exponovaním tzv. vysokej literatúry). Naozaj platí, že hranica úplne zmizla? Zrejme musíme pochybovať, zatiaľ totiž kódy literárnosti a jemnejšie povedané „rôznorodé kódy internetovej komunikácie vzájomne diskutujú“ (Nasiłowska, 2006b) a proces „diskusie“ medzi nimi v rámci obhajovania svojich pozícií a vzťahov napokon pozvoľne pokračuje.

Opačný pohľad, aspekt možných strát, ktoré prináša kultúre tzv. tvorivosť zdola v internete (skúsenosti v súvislosti s Web.2.0) prezentuje americký autor Andrew Keen. Podľa neho prax výmeny úlohy tvorcu a prijímateľa je obdobou kultu amaterizmu (Keen: 2007), ktorý na vysokú, inštitucionalizovanú kultúru pôsobí deštruktívne. Svoju tézu autor podopiera príkladmi bankrotov fonografických firiem, kultových obchodov s hudobníkmi, poukazuje na finančné ohrozenie seriózných novín, filmových štúdií, vydavateľstiev, ktoré sú dôsledkom slobodného prístupu prostredníctvom internetu napríklad k hudbe, informáciám a pod. Sprievodným javom úpadku je poklesnutá umelecká produkcia a neoverené informácie, pripravované nie odborníkom, ale diletantom, a aj unikanie finančných prostriedkov do rúk majiteľov internetových portálov.

Za týmito názormi o. i. stojí aj skúsenosť autora s podieľaním sa na výskumných projektoch, realizovaných v Kremíkovej doline, a teda skúsenosť spolupráce so zoncami, či inak povedané so špičkovými odborníkmi. Preto neprofesionálne tvorivé zásahy „zdola“ vníma ako úpadok.

Zaujímavejšie však je, ktoré aktivity majú širšie kultúrne súvislosti a ktoré treba zaradiť k novej, gramotnosti, napríklad *screen literacy*, súvisiacej so štýlom práce s počítačom a internetom nielen v biznise, ale aj v kultúre, vede alebo v každodennom živote. Niektorí bádatelia počas posledného desaťročia stihli už vo svojom skúmaní sieťovej spoločnosti svoje názory

zjavne zmeniť. V tejto súvislosti sú príznačné názory Sharon Turkleovej (1995, 2010), ktorej (dlhodobý) psychologicky zameraný výskum komunikácie prostredníctvom počítača (a internetu) doviedol bádatelku k zmene optimistického vzťahu k digitálnym technológiám na menej zhovievavý postoj (napríklad k umelej inteligencii a ohrozeniu psychiky človeka ponechaného na komunikáciu „najmä“ s počítačom a nie s iným človekom.).

V interaktívnom (kolektívnom a kolaboratívnom) písaní literárnych textov, iniciovaných blogermi, je možné nachádzať tak pozitívne nadväzovanie na tradíciu kyberpunku, jeho subkultúry, ako aj spolupráce hackerov (na vypracúvaní a zdokonaľovaní softvérov). A najmä demokratizáciu tvorby, ako dokazuje zástanca *Free Software* A. Lessing. A napokon, predlžovanie uplatnenia v sieti konkrétnou lokálnou kultúrou pestovaných sociálnych a kultúrnych procesov (Castells, van Dijk). Z toho pohľadu je pozoruhodné, že ak v poľskom internete vzniklo aspoň niekoľko interaktívnych textov a blogy sa stali predlohou pre printovú prózu či divadelné predstavenie a v Česku aj Maďarsku boli realizované kolaboratívne projekty písania, ktoré moderoval spisovateľ, žiaden slovenský projekt zatiaľ nevyvolal pozornosť lokálnej odbornej verejnosti. Za zmienku tu však stoja: kolaboratívna publikácia *Medzi kvapkami dažďa* (2009), ktorá sa opiera o primárne internetový žáner, autorský blog Jozefa Bednára (blog.sme.sk) a do printovej podoby bola dovedená za spolupráce s fotografom Tiborom Huszárom. Novou platformou pre literárnu komunikáciu vytvorili iniciátori (M. Rehúš, J. Repický) internetového časopisu Kloaka (<http://kloaka.membrana.sk/>), ktorý je otvorený pre „experimentálnu a netradičnú tvorbu“ (hádám aj na hypertextuálne artefakty?).

Príveľmi prvoplánové a náhodné je komparatívne zistenie, že ak v poľskej literárnej tradícii existovala fragmentárna a „na pokračovanie“ dotváraná silvic-ká (vo význame *silva rerum*) forma amatérskej literárnej

expresie (avšak aj exploračné prístupných literárnych diel či domáceho archívu), v slovenskej literatúre obdobná forma nie je známa či používaná. Je napokon zaujímavé, ako mohlo byť – vo všeobecnosti či v našom geopriestore – interaktívne blogové písanie literárnych textov (kolaboratívne/kolektívne písanie) podporované modelmi komunikácie, ktoré ich bádatelia popisujú ako *vzorcu informačných tokov* (van Dijk: 21).

Diferencovanie informačných tokov: kolektívne písanie

Typológia informačných tokov (J. Bordewijk, Ben Van Kamm: 1982) obsahuje štyri vzory a vyčleňuje: *alokúciu*, *konzultáciu*, *registráciu* a *konverzáciu*.

V nových médiách podľa bádateľov dochádza k zoslabovaniu *alokúcie*, ktorá sa typologicky vzťahuje na staré médiá a posledné tri toky sa v nich naopak vyvíjajú a posilňujú (svoju intenzitu). Nové médiá sú stále interaktívnejšie a sieťovo integrovanejšie, čo vedie k postupnej nivelizácii rozdielov medzi médiami masovokomunikačnými (kníhtlač, rádio, televízia) a informačnými (CMC, internet).

Logicky by sa dalo predpokladať, že proces tvorby kolektívneho (literárneho) textu, realizovaný na internete, (možno) bude kopírovať túto tendenciu. Zdá sa však, že opak je pravdou. („nulové pôsobenie média“?). A to aj napriek tomu, že pri zmene starého (tlač, vydavateľstvo) médiá na nové (počítač, internet) sa tvorca stretáva s čitateľom už v procese tvorby (pred prípadným ingerovaním vydavateľa). K zníženiu sily *alokúcie*, teda k obmedzeniu jednosmerného toku informácie od autora k čitateľovi, však predsa dochádza, čitateľ je prizvaný, aby dopisoval fragmenty textu. A teda informácie plynú aj opačným smerom – od čitateľa k autorovi – a ovplyvňujú aj proces rozhodovania. Už v etape voľby témy či plánovania príbehu (registrácia, teda zbieranie informácií v centre) ide nielen o informácie, týkajúce sa čitateľského vkusu, ale aj o bezprostrednú

účasť na výbere (témy, alebo konkrétnej realizácii nasledujúcej kapitoly – ak sú volené napríklad v čitateľskej súťaži).

Ako „centálna autorita“, ktorá nerealizuje vzor konzultácie, ale stále trvá pri vzore alokúcie, pôsobili moderátori kolaboratívneho písania. Totiž blogger, redaktor vydavateľstva, iniciátor projektu, či skúsený autor len pripúšťal účastníkov alebo pozorovateľov projektu k procesu selekcie a voľby ďalších fragmentov, realizovania motívov – a teda informácií) alebo (ako R. Nowakowski) pridával na okraj poznámky, ktoré „dokumentovali“ etapu „internetového života“ diela (počas ktorej autor pozýval na svoju web-stránku internautov), avšak úloha konzultantov nemala veľkú šancu na realizáciu. Prísun informácií, ktoré boli zrealizované v odlišnom než textovom médiu nebol frekventovaný (inak tomu bolo v prípade autorských hypermediálnych artefaktov, ktoré nasledovali tradíciu avantgardy, ako napríklad *Afternoon*).

Okrem toho, tok informácií autora/moderátora sa v podstate môže len veľmi málo líšiť od toku informácií ostatných účastníkov hypermediálneho projektu. A teda konverzácia, výmena informácií, založená na hľadaní partnerov mimo tvorcov, zúčastnených „v centre“, zvyčajne v podobných projektoch zaostáva. Je to stále „len“ osobná skúsenosť, existenciálne pocity a potenciálne veľmi „podobná“ literárna i kultúrna tradícia. Konzultácia je obmedzená, pretože moderuje blogger alebo moderátor či iniciátor projektu, teda neustále z centrálnej pozície a pri konzultácii mimo neho, medzi ostatnými účastníkmi, nie je získavanie dôležitých informácií automaticky garantom úspechu podujatia. Očakávaný transfer väčšieho množstva informácií od väčšieho množstva účastníkov z rôznych sociálnych sfér sa síce konal, avšak k „zázračnému“ integrovaniu nedochádzalo. Dalo by sa povedať, že selekcia informácií je obmedzená na jeden aspekt, a navyše výber spomedzi príbuzných informácií, teda informačné toky, pochádzajúce z jedného (informačného)

kanálu, nevedli pri vznikaní internetových kolaboratívnych textov k vytvoreniu integrovanej siete (autorov). Autorov schopných inovatívnych riešení ako sa to občas podarí kolaborantom participujúcim na vedeckých výskumných projektoch.

Samotný proces spolupráce viacerých autorov a aktívne používanie ich informácií teda negarantovalo vznik integrovanej siete. Preto nebolo nástrojom pre úspešné využitie/spracovanie inovácie, nastolenej iniciátorom projektu, akú pokus multiplikovať autora v procese tvorby určite predstavoval. A preto nebude asi priveľmi odvážne tvrdenie, že ak by sa do kolektívnej aktivity zapojili účastníci, ktorí majú predpoklady realizovať a naplniť všetky vzory/typy informačných tokov v súlade s intenzitou, akú nadobúdajú v nových médiách a taktiež ovládajú zručnosti používať hypermédiu aj na úrovni technického systému (Van Dusek 2011: 42), šanca na kladné hodnotenie projektu čitateľmi by sa zvyšovala. Nové médiá, internet v súvislostiach kolaboratívnej tvorby textu, v podstate nemenili postupy starých médií. Je však potvrdené umeleckou praxou, že zručnosť pracovať „v materiáli“ a zvládnutie média pre úspešnú realizáciu stanoveného zámeru môže predikovať aj umeleckú úspešnosť a hodnotu. Približne takým spôsobom, ako napríklad nedávno v tandeme Lem – Głowacki, kedy vzájomná korešpondencia (2011) získala veľmi priaznivý ohlas kritiky.

Napriek tomu, že inovácia v podobe kolektívnej tvorby literárneho textu v digitálnom médiu (made digitally) bola (nielen v Poľsku, Česku alebo v Maďarsku) neúspešná a nezískala si pozitívny záujem kritiky ani čitateľov, stále tu ostáva otázka, aký bol cieľ a s ním spojené očakávania, ako boli nastavené predstavy o „literárnosti“ alebo umeleckej hodnote. Alebo išlo len o demokratizáciu umenia? O nabúravanie praxe elitárskej činnosti, literárnej tvorby prostredníctvom demokratizácie umenia? A narúšanie vysokého umenia populárnym?

Tieto otázky ostávajú aktuálne, hoci v podstate zrejme išlo len o vyskúšanie hypermédiá. V prvom prípade ako istej zručnosti používateľa digitálneho inštrumentária (tools), v druhom ako fundovaných kultúrnych postupov, ktoré sú známe ako hackerská kultúra. V prvom význame ide v podstate o zručnosti a chuť zapojiť sa do systému komunikácie prostredníctvom počítačovej siete (CMC). Z hľadiska systémových technických zručností išlo o jednoduchú činnosť, analogickú s posielaním elektronickej pošty a prihlasovaním sa do lokálneho uzlu alebo inak povedané do sociálnej siete či blogovej diskusie. Tento smer uvažovania vedie k sledovaniu stále jednoduchších softvérových aplikácií, ktoré čoraz viac integrujú nové a staré médiá a zjednodušujú vstupovanie používateľa do integrovaných sietí. Ide tu nielen o elektronické čítačky kníh (e-books), ktorých prednosťou je zatiaľ bleskurýchle získavanie nových kníh (spojením producenta čítačiek a vydavateľstiev) z internetových obchodov (Amazon + KINDL, e-books od iných predajcov treba kvôli trhovej konkurencii, prácne konvertovať, niekedy softvér čítačky aj tak blokuje ich komfortné používanie: nedajú sa zväčšovať písmená, ani plnohodnotne využívať vizuálne rozlíšenie a zmeny usporiadania na obrazovke). Ale ide najmä o (najnovšie) aplikácie komunikačných technológií v aPadoch. Tie totiž konečne umožňujú používanie hypertextov bez veľkých softvérových obmedzení (známe, pre používateľov nekomfortné prepájanie dvoch počítačov, počítača a digitálneho fotoaparátu či videokamery a pod.). Používateľ môže jednoducho sledovať internetové verzie printových novín, čítať e-books, sledovať internetovú televíziu, audiovizuálne nahrávky, sledovať dianie na Facebooku, svoju elektronickú poštu, môže vytvárať videonímky a spájať ich so svojimi poznámkami a so súbormi, kopírovanými z internetovej siete alebo z poštovej schránky. A to všetko v jednom prístroji, ktorý musí však byť sústavné zapojený do siete a je ovládaný dotykovým displejom (aPad

sa pripája k internetovej sieti cez wi-fi pripojenie, teda je použiteľný všade, kde je voľný prístup na internet).

Napriek tomu, že používanie aPadu vyznieva veľmi optimisticky, a (možno) smeruje len k „potešeniu“ používateľa, ktoré sa, za predpokladu virtuózneho ovládania prístroja, podobá potešeniu z komponovania/aranžovania fotografií v rodinnom albume, v inom móde, aktualizuje činnosti spojené s komponovaním napríklad *Tablíc Aby Wartburgom* (Didi-Huberman: 2009). A dáva príležitosť pre aktívnu percepciu umenia či obsahov informácií a to smerom k performativite alebo pre cibrenie zručnosti pri ovládaní programov na prezentáciu výsledkov napríklad PP prezentácií.

Na inej úrovni a s iným cieľom však môžu byť užitočné v procese edukácie, ako to dokazujú ponuky a stratégie komunikovania so spoločnosťou európskych serverov, popularizujúcich vedecké poznatky, ako napríklad Xplora, The Royal Society, Wissenschaft im Dialog, Nauka w Polsce (Małgorzata Jaskowska:net.). Tie ponúkajú a sprístupňujú materiály pre vedcov, novinárov, učiteľov, študentov a pod. (napokon takto možno pripravovať aj „dejiny literatúry“ pre edukačné účely) a sú nástrojmi pre elektronické odstraňovanie vedeckej odcudzenosti (bez potreby zaoberať sa autor-skými právami).

Ak všetky tieto možnosti bude používať aPadu in-venčne ovládať (a producent urobil všetko pre zjednodušenie používania prístroja), tak je možné, že takéto zariadenia ponúknu pre prezentovanie tvorby literárnych textov možnosti, porovnateľné s manipuláciou s Obrazom v digitálnom fotoaparáte, resp. pre manipuláciu s Obrazom v počítači.

Záver

Cesta k hypermediálnemu artefaktu vedie jednak prostredníctvom manipulácie a experimentovania s technickými možnosťami digitálnych nástrojov, a (možno) aj prostredníctvom tvorby integrovaných

informačných tokov (teda javov, vnímaných ako revolučné zmeny techniky a spoločnosti). Pre jej reflektovanie a chápanie jej socio-kultúrnych kontextov je potrebné sa odvolávať tak k procesom transdisciplinarite, ako aj k umeleckým procesom, zaužívaným v dejinách rôznych (tradičných) druhov umenia. A tiež cestou porovnávanie zmien, napríklad v rámci kedy si extrémne odlišne koncipovaných „techné“, ktoré sa dnes „stretávajú“ v jednej, digitálnej techné, hľadať pre hypermediálne artefakty nové definície druhov a žánrov, pre ktoré sú fundamentálne: Obraz, Zvuk, (Animácia?). Text sa z nich nestráca, avšak oproti tlačenej podobe nadobúda nové charakteristiky: vizuálne a zvukové (audiovizuálne), a stále častejšie aj animačné. Hypermediálny artefakt nebude teda patriť primárne literatúre, avšak pred našimi očami sa asi menia praktiky, ktorými človek chce pokračovať v tvorbe príbehov, a módy ich rozprávania. Jednou z pozoruhodných praktík je prekonávanie tradície literárneho rozprávania príbehov vytvorenej v kultúre tlače a smerovanie ku kombináciám diskurzívnych a obrazových formátov narácie. Zdá sa totiž, že napríklad v kontexte vývoja/zmien v oblasti, ktorú nazveme obraznosťou slova, bude potrebné skúmať, ako budú odlišné systémy notácie (zapisovania textov, obrazov, animácie a zvuku) medzi sebou zápasit' a spolupracovať, teda polemizovať a negociovat' participovanie na tom, čo budeme pozorovať/vytvárať/používať na obrazovke počítača, aPod-u a pod. (aká bude podoba screen-slidov). Zdá sa, že empiricky pozorovateľné javy negociovania vážnosti tak jazykovej ako obrazovej kultúry a gramotnosti vo všadeprítomnej mobilnej komunikácii (Crystal:2010) nie sú nijaké novum. A v archaických dobách ich objavila aj Schmandt - Besserat (2007), podľa ktorej sa vývoj jazyka a obrazu vzájomne podporovali a ťahali dopredu.

Bibliografia

- AARSETH, E. (1997) *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimor: Hopkins University Press.
- BALCERZAN, E. (2009), Widzialne i niewidzialne w sztuce słowa, In: *Teksty Drugie*, 1-2 (115).
- BELTING, H. (2007), *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, Kraków: Universitas.
- BERGER, J. (1999), *O patrzeniu* (About Looking), Warszawa: ALETHEIA.
- BERNSTEIN, M. (2002), 'Storyspace 1', *Proceeding of HYPERTEXT '02 – Proceedings of the thirteenth ACM conference on Hypertext and hypermedia*. pp. 172-181. [online], [cit. 2011-05-07], Dostępne na internecie: <<http://www.markbernstein.org/papers/HT02.pdf>>.
- BOURDIEU, P. (1990 /1965), *Photography: A Middle-Brow Art*, Cambridge: Polity Press.
- BOYD, B. (2011): O pochodzeniu opowieści. Spojrzenie wstecz i perspektywy: ewolucja, literatura, krytyka, In: *Teksty Drugie* (29) č.3.
- BURZYŃSKA, A., MARKOWSKI, M. (2007), *Teorie literatury XX wieku*, Kraków: Znak.
- CASTELLS, M (1996), *The Rise of the Network Society*, New York: Wiley-Blackwell.
- CASTELLS, M., HIMANEN, P. (2009), *Spółczesność informacyjna i państwo dobrobytu*, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.
- CASTELLS, M., (2003), *Internetowa galaxia. Refleksje nad internetem, biznesem i społeczeństwem*, Poznań: Rebis.
- CRYSTAL, D. (2001), *Language and the Internet*, Cambridge: University Press.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2008), *Obrazy mimo wszystko* (Images in Spite of All). Kraków: Universitas .
- DIJK, Van, J. (2010), *Spółczesne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci*, Warszawa: PWN
- DUSEK VAL. (2011), *Wprowadzenie do filozofii techniki*, Wydawnictwo WAM, Krakow.
- FREITAS de, L., MORIN, E., NICOLESCU, B.: *The Charter of Transdisciplinarity*. [online], [cit. 2011-12-1] Dostępne na internecie: <http://www.disf.org/en/documentation/09-Charter_Trans.asp>.
- FRITH, CH. (2007, 2011): *Od mózgu do umysłu. Jak powstaje nasz wewnętrzny świat*, Warszawa: UW.
- FREIDENBERG, O. (2007), *Obraz i pojęcie*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- GADAMER, H.-G. (1995), *Aktualita krásneho. Umenie ako hra, symbol a slávnosť*, Prel. Oliver Bakoš, Bratislava : Archa, 100 s.
- GAWRYSIAK, P. (2008), *Cyfrowa rewolucja. Rozwój cywilizacji informacyjnej*, Warszawa: PWN.
- GUT, A. (2009), *O relacji między myślą a językiem*, Studium krytyczne stanowisk utożsamiających myśl z językiem, Lublin: Towarzystwo Naukowe KUL.
- HAEGELE, K. (2008), 'Inanimate Alice Integrates Narrative Form of a Book with Digital Art to Tell a Story', *Artdaily* [online], 2008-07-24, [cit. 2009-05-20], Dostępne na internecie: <http://artdaily.org/section/news/index.asp?int_sec=2&int_new=24857&b=haring>.
- HOPFINGER, M. (2010): *Literatura i media. Po 1989 roku*, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- HUSÁROVÁ, Z. – PANÁK, L. [online], [cit. 2011-05-07], Dostępne na internecie: <<http://www.delezu.net/>>.
- HUSZÁR, T., BEDNÁR, J. (Foto: K. Acélová, M. Bystianský, F. Rozman, H. Varečková) (2009), *Medzi kvapkami dažďa – autizmu svet pravdy*, Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda.
- JASKOWSKA, M. (2006), 'Europejskie inicjatywy pod hasłem „Public understanding of Science” z wykorzystaniem Internetu', *e-Publikacje Instytutu INiB*, Ed. Maria Kocójowa, Uniwersytet Jagielloński., Nr 2. *E-WŁACZENIE CZY E-WYBOCOWANIE?*, Dostępne na internecie: <<http://skryba.inib.uj.edu.pl/wydawnictwa/e02/jaskowska-n.pdf>>.
- KAMIŃSKA, A. (2007), *Czary i mary* [online], [cit. 2009-05-07], Dostępne na internecie: <<http://www.czary-i-mary.pl/>>.

- KEEN, A. (2007), *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i profesjonalne.
- KELEMEN, J.(2010), *Myslenie a stroj*, Bratislava: Kalligram.
- KULCSÁR-SZABÓ, Z. (2010), *Píšuce stroje in: World Literature Studies* č.2.
- LESSIG, L. (2009): *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwi-tały w hybrydowej gospodarce*, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne.
- LESSIG, L. (2005), *Free Culture. How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*, 2004. Pol. prekl.: *Wolna kultura*. Warszawa: WSzIP.
- LEWINSON, P.(2010), *Nowe nowe media*, Kraków: WAM,
- LOPES, D. McIVER (2010), *A Philosophy of Computer Art*, London, New York: Routledge.
- MANOVICH, L. (2001, 2006), *Język nowych mediów (The Language of New Media)*, Prekl. Piotr Cypriański, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- MARECKI, P.(2004), *Liternet.pl*, Kraków: Rabid.
- McLUHAN, M. (2001), *Wybór tekstów*, Poznań: Zysk i s-ka.
- MIKO, F. (1982), *Vedecko-technická revolúcia a literatúra*, Bratislava: Tatran.
- MOSER, J. (2012), *Multiplicity*, *Art World News* [online], [cit. 2011-12-1] Dostępne na internete: <<http://www.artnewsworldwide.com/art-knowledge-news/55940-the-smithsonian-american-art-museum-shows-prints-by-major-american-artists-in-multiplicity.html>>.
- MRÁZEK, J. (2010), 'Andreas Gursky: Obrazy od-jinud', *Light Garden Magazin* [online], [19.03.2010], [cit. 2011-07-1], Dostępne na internete: <<http://www.lightgarden.cz/magazine/clanky/osobnosti/andreas-gursky-obrazy-odjinud>>.
- Museum-Paintings-Computer-Adjusted, *slide-boom* [online], Dostępne na internete: <<http://www.slideboom.com/presentations/324624/Museum-Paintings-Computer-Adjusted>>.
- NASIŁOWSKA, A. (2006a), *Estetyka w dobie internetu*. In: *Teksty Drugie*, roč. 100, č. 4.
- NASIŁOWSKA, A. (2006b), *Hipertekstualna estetyka i literatura w dobie Internetu*, In: *Teksty Drugie*, roč. 100, č. 4.
- NELSON, T. (2007), *Transliteration* [online], [cit. 2009-05-07], Dostępne na internete: <<http://transliteration.org/>>.
- NOĚ, A. (2011), 'Art and the Limits of Neuroscience', *The Opinion Pages* [online], [cit. 2011-11-04], Dostępne na internete:<<http://opinionator.blogs.nytimes.com/2011/12/04/art-and-the-limits-of-neuroscience/#more-114397>>.
- NOWAKOWSKI, R. (2007), *Koniec swiata według Emeryka*, (CD), Kraków: Ha!art!.
- ONG, J. W. (2006), *Technologizace slova. Mluvená a psaná reč*, Praha: Karolinum.
- PINK, S. (2007), *Doing Visual Ethnography: Images, Media and Representation in Research*, Second Edition, London: SAGE.
- PLATON, (1990), *Dialógy*, Prekl. Július Špaňár Bratislava:Tatran.
- PREĞOWSKI, M. P (2006), *Między słowami. O wieloznaczności terminologii internetowej*, In: Ł. Jonak, P. Mazurek, A. Tarkowski (ed.): *Re: internet – społeczne aspekty medium. Polskie konteksty i interpretacje*, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne.
- RANKOV, P. (2006), *Informačna spoločnosť – perspektivy, paradoxy, problemy*. Levice: LCA.
- RHEINGOLG, H. (2002), *Smart mobs: the next social revolution*, New York:Basic Books.
- ROUILLÉ, A. (2007): *Fotografia. Między dokumentem a sztuką współczesną*, (La photographie. Entre document et art contemporain) Prel. Oskar Hedeman, Kraków: UNIVERSITAS.
- RUSNÁKOVÁ, K. (2006), *História a teória mediálneho ume-nia na Slovensku*, Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení.
- RYAN, M. (2006), *Avatars Of Story* (Electronic Mediations), Minneapolis: University Of Minnesota Press.

- SCHMANDT-BESSERAT, D. (2007), *When Writing Met Art: From Symbol to Story*, Texas: University of Texas Press.
- SEARLE, J.R. (1994), *Mysl, mozek a věda*, Praha: Mladá fronta.
- SKŁADANEK, M. (2008), Perspektywa społeczno-kulturowa w badaniach interakcji człowieka z komputerem. In: (ed) R.W. Kluszczynski, A. Zeidler-Janiszewska, *Perspektywy badań nad kulturą*, Łódź: Uniwersytet Łódzki.
- SONTAG, S. (1978). *On Photography*. New York: Farrar Straus, Prekl. Sławomir Magala, O fotografii, Kraków: Karakter.
- Śpiewająca wikipedia: Redakcja, Centrum nauki Kopernik: Śpiewająca wikipedia *Se.pl* [online], [cit. 2011-12-15], Dostępne na internete: <http://www.se.pl/rozrywka/plotki/centrum-nauki-kopernik-wykorzystaj-nasze-gwiazdy_218001.html>.
- SZARKOWSKI, J. (2007), 'Introduction to the catalog of the exhibition', *The Photographer's Eye*. New York: Museum of Modern Art [online], [cit. 2009-05-07], Dostępne na internete: <http://www.photokaboom.com/photography/pdfs/john_szarkowski.pdf>.
- THOMPSON, C. (2011), 'Clive Thompson on the Future of Printed Books', *Wired* [online], [2011-11-29], [cit. 2011-12-1], Dostępne na internete: <http://www.wired.com/magazine/2011/11/st_thompson_books/>.
- TRIBE, M., JANA, R., GROSENICK, U. (2009), *New Media Art*, TASCHEN GmbH: Köln.
- TURKLE, S. (1995), *Life on the screen*, New York: Touchstone.
- Utne Reader. (2009), 'Christian Bök: Experimental Poet', *Utne Reader visionary*, [online], 2009-12-01, [cit. 2011-05-07] Dostępne na internete: <<http://www.utne.com/arts-culture/Christian-Bok-Experimental-Poet-Eunoia.aspx>>.
- VANDENDORPE, CH. (2006), *Od papirusu do hypertextu. Esej o przemianach tekstu i lektury*, Warszawa:WUW 2008. Xanadu/Xanidu <<http://en.wikipedia.org/wiki/Xanadu>>.
- ZBRUŽ, K. (2011), Energy. Kloaka, [online], 2011-08 [cit. 2011-10], Dostępne na internete: <<http://kloaka.membrana.sk/2011/08/kamil-zbruz-energy/>>.
- ZEIDLER-JANISZEWSKA, A. (2006), Kierunki zwrotu ikonicznego w naukach o kulturze, IN: *Teksty Drugie*, 4, (100).
- ZEIDLER-JANISZEWSKA, A. (2006),: Visual Culture Studies czy antropologicznie zorientowana Bildwissenschaft? In: : *Teksty Drugie*, 4, (100).

Bogumiła Suwara

Vzťah vizuálnosti a textu v umení nových médií

Ukazuje sa, že možno pochybovať o názore skeptikov, podľa ktorých v novom hypermediálnom prostredí naďalej pretrvávajú hranica medzi verbálnym (textovým) a vizuálnym. Táto pochybnosť nevyplýva len z empirickej skúsenosti vnímavého používateľa hypertextov, hypermediálnych artefaktov, ale aj z potreby promptne a aspoň čiastkovo sa vyrovnáť s otázkou interpretovania textových a vizuálnych segmentov prijímaných/prezentovaných v hypermediálnom prostredí bez diktátu tradičnej dichotómie verbálneho a vizuálneho/obrazového. Problémom sa totiž javí otázka, či čitateľ/používateľ vníma textové segmenty v novom digitálnom médiu, resp. hypermédiu na základe návykov, nadobudnutých v rámci kultúry tlačenej slova a vizuálne segmenty na základe tradície vizuálneho umenia (*visual arts*), alebo je to inak. Môžeme si položiť otázku, či existujú predpoklady, na základe ktorých si reflektujúci používateľ dokáže „priblížiť“ vnímané textové a vizuálne segmenty. Naším, už v predchádzajúcej kapitole naznačeným pracovným predpokladom je, že najjednoduchším riešením, ako vysvetliť „približovanie“ textových a vizuálnych segmentov v hypermediálnom artefakte, je prijať predstavu, podľa ktorej zblížovanie nastáva na základe kooperácie súčasne prijímaných informácií ako slovným, tak aj zrakovým informačným kanálom s ich následnou, postupnou (a v tomto význame performatívnou) vzájomnou kontextualizáciou, teda v podstate re-kontextualizáciou.

Tradícia nesúmernosti slova a obrazu

Popisovanie a riešenie otázok presahu dichotómie priestoru reči a obrazu si môžeme predstaviť ako bádateľské pole, pre ktoré sa nájde konsenzus definovania tak Slova ako Obrazu. A to takým spôsobom, aby boli prijateľné a použiteľné v disciplínach, ktorých predmety zahŕňajú literatúru alebo vizuálne výtvarné umenie, či inak povedané jazykovú a výtvarnú symbolizáciu a expresivitu. Dnes to už pritom nie je len veda o literatúre a kunsthistória, keďže – vzhľadom na priechodnosť rozhrania disciplín (zábery predmetov) a objavovania sa nových segmentov skúmanej reality ako sú nové médiá – ich počet narastá. A ďalej, situácia sa komplikuje aj tým, že niektoré odlišné aspekty Slova a Obrazu sú dnes predmetom záujmov nielen disciplín o umení, ale aj humanitných vied ako psychológie či kognitívnych vied, a napokon aj prírodných vied ako robotiky, resp. umelej inteligencie či neurobiológie.

Z uvedených dôvodov skúmanie problematiky „približovania sa“ verbalizovaných (textových) a obrazových segmentov v nových médiách je v podstate odkazané na transdisciplinárnu perspektívu.

Poznatkov od rozmanitých disciplín pribúda, avšak nikto si ich zatiaľ netrúfa sumarizovať, ani filozofia už pre ne nebude tradičným mediátorom (ako tvrdí nemecký filozof Odo Marquard, je stále málo sekularizovaná a preto občas nedôveryhodná) (Marquard, 1994). Aj iniciovanie transdisciplinárneho výskumu naráža nielen na inštitucionálne prekážky, ale najmä na

psychologický odpor bádateľov. Navyše verifikovanie interpretácie názorov (*visual studies, visual culture, vizuálna komunikácia* a pod.) na *Obraz a Jazyk cez empiricky overiteľný výskum prírodných vied čast' humanitných vied* ešte stále prijíma s nedôverou a občas podozrieva z úzkostlivého pragmatizmu (Morawski:1997: 251).

Ak teda ostaneme primárne len v oblasti skúmania literatúry a vizuálneho umenia, treba konštatovať, že jazyk, resp. koncepcia jazyka ako systému (vyvodená z konceptov jazyka de Saussurea) prešla od lingvistiky k metodológiám viacerých ďalších disciplín. Nielen literárnej vedy, kunsthistórie (Bakoš:2000), imagológie, psychológie, mikrobiológie, genetiky, ale aj informatiky a taktiež k spornej disciplíne *visual literacy* (H.B. Dondis (1973): *Primer of Visual Literacy*, J. Elkins (2007): *Visual Literacy*), ktorú jej propagátori opodstatnene nestavajú do opozície s jazykovou gramotnosťou, ale obidve (vizuálnu a jazykovú) chápu ako vzájomne prepojené a vzájomne na sebe participujúce zručnosti a znalosti.

A naopak, obraz bol v rámci skúmania literatúry pertraktovaný nesamostatne, spolu s otázkami *mimesis*, metafory či užšie ako *ekfráza*. V širšom ponímaní bol v dejinách kultúry obraz pertraktovaný napríklad v kontexte problematiky obrazoborectva (angl. *iconoclasm*), a v nedávnej súčasnosti napríklad v rámci problematiky *simulacrum* (nová filmová vlna, Baudrillardove *Simulacra and Simulation*, 1986).

„Videnie“ neznamená, že ide o obraz, a naopak obraz nie je to isté, ako „videné“. A tiež neznamená to isté pre filozofov, bádateľov v oblasti kognitívnych schopností či umenovedcov, a napokon ani pre autorov či aktérov umeleckej tvorby, umeleckej aktivity. Diferencovanie prebieha niekde na pomedzí vedeckých zistení o 1. optických javoch (resp. optických ilúziách) a fyziológii zrkovného zmyslu (najnovšie aj neurológie mozgu), 2. úlohe participovania zmyslového poznania na epistemologických (filozofických) koncepciách a 3. chápaní obrazu v rámci umenia (a jeho antropologických súvislostí). Pre uvažovanie v kontexte literárnej

tvorby sú stále najspoľahlivejšie a najfrekvencovanejšie odvolania sa k názorom, vypracovaným v rámci filozofie.

Fakty a obrazy „viditeľné“ vo filozofii nie sú vždy vhodné a spoľahlivé pre epistemologické uvažovanie (Platón, Bachelard). Naposledy sa diferencovali aj názory postmodernistických filozofov a sporné strany sa rozdelili na prívržencov okularocentrizmu (Lyotard) a okularofóbie (Rorty). Zmierlivý, alebo skôr nerozhodný postoj zaujal M. Foucault, ktorý o odlišnostiach jazyka a obrazu hovorí, že „sú *neredukovateľné*“ avšak vzápätí dodáva, že...*“hoci o tom, čo vidíme hovoríme čokoľvek, nikdy to nebude súčasťou reči.”* (Foucault 1987: 62). Ide teda o to, že sa budeme zbytočne pokúšať hovoriť o „tom, čo vidíme“, v reči „to“ bude „nepítomné“. Zjednodušene a s opomenutím faktu, že filozof sa snaží jazykovú prezentáciu skutočnosti vyzdvihnúť nielen na úkor reality a podmetu, ale aj na úkor obraznej prezentácie (Kociuba 2010: 198) možno povedať, že niektoré „veci“ sa prezentujú v jazyku (slovách), iné zasa v obrazoch. A to je vlastne relevantné, pretože, prakticky povedané: hypermédiá existujú preto, aby používateľ mohol slobodne spájať to, čo mienil verbalizovať (v podobe textu) s tým, čo vizualizoval, a teda pridal na plochu obrazovky hypermédiá dva (viaceré) komponenty. To však nevedie k riešeniu avizovanej otázky, ktorá sa týka praktickej stránky, akou formou používateľ „približuje“ priestory/skutočnosti „videnia“ a „hovorenia“, o ktorých Foucault píše, že ide o nespojiteľné reality, a navyše nie je možné sa medzi nimi nepozorovane pohybovať (Foucault 1987: 63). Ak Platón nedôveruje technickým, neživým médiám (tak písmu, ako aj obrazu, lebo dôveruje len živej anamnéze a dialógu), tak autor *Slov a vecí* obraz síce neodsudzuje, avšak preferuje písmo ako médium spomínaného „prezentovania“ skutočnosti). Pre neho je zmena módu „prezentácie“ prestupovaním, prepínaním medzi odlišnými, nekompatibilnými skutočnosťami. A koniec kon-

cov, takýto prístup neodkazuje k vzájomnej spolupráci jazyka a obrazu.

K spolupatričnosti slova a obrazu sú menej skeptické odkazy na Aristotela, podľa ktorých slová a obrazy nemohli existovať samostatne, nezávisle: (angl. fráza: „There can be no words without images“, ktorú pripomenul P.M. Lester:internet)

Podobné, menej skeptické postoje môže implikovať prax súčasného výtvarného umenia, spojená s akčnosťou, procesualnosťou a konceptualizmom či kolaborovaním, participáciou alebo „vzťahovou estetikou“ (esthétique relationnelle, pomenovanie zavedené kritikom N. Bourriaudom). Takáto prax však vedie k obavám o identitu umenia, založeného na „techné“ a v súvislosti s audiovizuálnou kultúrou otvára otázky, týkajúce sa novej predstavivosti, citlivosti a napokon zmien v súčasnej ikonofére (Kostyrko 2009).

Ikonoféra, definovanie Obrazu, zanepřazdňuje veľa bádateľov a kritikov umenia. K štandardným už patria názory W. J. T. Mitchella, Hansa Beltinga či Johna Bergera alebo Didi-Habermana. Priznačný pre smerovanie uvažovania zástancov významu obrazov je dialóg pomedzi Mitchellom a Beltingom. Na východiskové práce Mitchella o ikonológii (*Iconology: image, text, ideology* 1986) a teórie obrazu (*Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation* 1994) ktoré presúvali pozornosť bádateľov na implementovanie do fundamentálnych otázok post-štrukturalizmu problematiky „obrazu“, čiže spúšťali ikonický obrat (ang. pictorial turn), reagoval Hans Belting prácou *Bild-Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft* (2001) a zdôrazňoval zákotvenie „obrazu“ v historicky determinovaných kultúrnych praktikách používateľov a producentov obrazov, tak v podobe „predstav“ aké sú s nimi spojené v konkrétnej kultúre ako v podobe „hmotných“ artefaktov. Antropologická perspektiva nadobudla v následnej „reakcii“ Mitchella dosť provokatívnu podobu, *What Do Pictures Want?* (2005). V nej síce upúšťa od predstavy univerzálnej teórie

obrazu, spochybňuje završenie ikonického obratu, pripúšťa nástup nového obratu, tj. vizualizácie, avšak neverí, že jazyk založený na „obrazoch sveta“ (ang. world pictures) podlieha už (konečne?) zmenám.

Reflektovanie literatúry a iných druhov umenia na úrovni metodológie dovolilo výrazne priblížiť implementovanie štrukturalizmu, semiotiky či postštrukturalistických prístupov, zvlášť koncepcie jazykového znaku, kódu a systému (lingvistický obrat). Bádatelia však nemohli opomenúť zistenia filozofov, podľa ktorých porovnávanie možnosti jazykového a obrazového rozprávania brzdia dva faktory: 1. obrazy nemajú žiadnu jednotku, podobnú základnej jazykovej jednotke, ktorú stelesňuje abeceda, a 2. obraz nie je organizovaný syntaxou (S. Sontag). Tieto nedostatky sa budú pokúšať, zatiaľ len parciálne, odstrániť viacerí bádatelia (napríklad semiotici: F. Saint-Martin, *Semiotics of Visual Language*, M. Wallis, *Sztuki i znaki*, či psychológ I. Biederman: *A Theory of Human Image Understanding*).

Zdôrazňovanie semiotickej nesúmernosti jazykových a ikonických (iba) kódov U. Ecom podporovalo platnosť konštitutívnej odlišnosti jazykovej (významovo samostatnej) a vizuálnej (kontextuálnej) výpovede. A práve z tohto dôvodu sa odpovede na otázky vzťahov medzi textom a obrazom (Klinkenberg 2008) či autor-ských obrázkov ako súčastí literárnych textov, aké poskytuje semiotická literárnovedná reflexia (Grochowski 2006) „zdajú v situácii kultúrnej (dnes najmä vizuálnej) komunikácie, realizovanej prostredníctvom nových médií, nedostatočné.“ A to raz kvôli obmedzeným možnostiam semiotického prístupu pre sledovanie ciest, po ktorých texty putujú z textového do vizuálneho alebo audiovizuálneho média (remediácia, opakovanie?) – čo text vždy modifikuje (a zvyšuje význam odlišného média ako nosiča, úlohu vizuálnej percepcie, pozerania, videnia, vizuálnej predstavivosti), inokedy kvôli hypermediálnej či interaktívnej povahe (nových médií). Vtedy otázka semiotickej samostatnosti (alebo jej opaku) vzhľadom na porovnateľný rozsah a „dosah“

vizuálnych a jazykových aspektov komunikácie prestáva byť rozhodujúca (čo neznamená, že nevzbudzuje neustále polemiky aj v súvislosti s problematikou tzv. akademického videu). Podľa niektorých bádateľov nie je totiž možné odstrániť hranicu medzi tradíciou kritického diskurzívneho vytvárania významov a semiotickou (obrazovou) tradíciou.

Nie je teda možné obidva fenomény hodnotiť rovnako. Avšak podľa iných bádateľov množstvo akademických vizuálnych prezentácií neustále rastie a konvergentný vývoj médií vedie o. i. k novému akademickému žánru, k spomínanému akademickému videu (Eriksson – Sørensen: internet)

Cez obidva tieto aspekty sa prelínajú otázky vizuality, chápanej ako súčasť výskumu nových médií v oblasti filozofie, estetiky, sociológie a pod. Keď sa vizualita týka virtuálnych záležitostí, do popredia sa dostávajú otázky numerických kódov, matrixov a technológií tvorby, šírenia a manipulácie s digitálnymi obrazmi. Pravdou je nielen to, že súčasná ikonosféra je nimi presýtená, ale aj to, že prezentovanie sveta podlieha zmenám nástrojov videnia: z analógových na digitálne. Túto situáciu, vnímanú ako polohu „medzi“ médiami (napríklad analógové kino sa posúva k virtuálnym svetom a k Internetu), odborníci na audiovizuálnu kultúru správne chápu ako prepínanie medzi obrazmi v odlišných médiách a ponad ne. Čo však v tejto situácii núti k zamysleniu, sú dôsledky, aké z toho vyvodzujú. Konkrétne: prepínanie medzi obrazom chápaným ako „odtlačok reality“ a digitálnou maticou alebo medzi efektmi fotochémie a numerickými binárnymi opozíciami podľa nich už neuchováva požadované substančné „stopy udalosti“, lež samotné číselné znaky. To však vedie k tomu, že súčasnú kultúru chcú odborníci skúmať na ceste od bytia k ilúzii (ontológiu ikonosféry), ako kultúru kódovanú „len“ cez abstrakciu.

Otázny zostáva, do akej miery ide o realizovanú a zažívanú podobu kultúry a nakoľko o zamýšľanie sa nad jej budúcnosťou. A na druhej strane, či

technológie, rozširujúce hranice nášho prirodzeného vnímania/percipovania sveta, nás skutočne, ako konštatuje teoretik obrazu Belting: „oberajú o to, za čo kedysi pozorovateľ vďačil svojej predstavivosti“ (2007), alebo našu prirodzenú predstavivosť „len“ odlišne podporujú. Participujú (teda nejakým spôsobom na novej kultúrnej praxi, ktorá v rámci vizuálnej komunikácie vzniká vďaka novým médiám? Na konečné odpovede tohto druhu, ktoré v určitom zmysle stále ešte aktualizujú spor medzi McLuhanom a Williamsom o technický determinizmus zmien v kultúre (Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kieran 2009:125-137), si však musíme ešte počkať. Tieto súvislosti uvádzame ako kontext pre sledovanie intermediálnych posunov (na príkladoch slovných alebo vizuálnych segmentov, umiestnených v „jednom“ digitálnom alebo analógovom médiu), ktoré vedú k vytváraniu hybridných artefaktov. To chápeme ako predzvesť súčasnej dominancie vizuálnej komunikácie a predpolie pre reflektovanie v nej pribúdajúceho počtu hypermediálnych artefaktov.

Ut pictura poesis v kontexte hypermédiá

V dejinách reflexie umenia fungovali v európskej tradícii (o. i.) dva konkurenčné prístupy: zjednocujúca Horáciova idea *ut pictura poesis* a na Lessingove premisy nadväzujúce rozdeľovanie odlišných druhov umenia. Prvá idea, podľa ktorej sa predstavivosť tvorcu poézie a výtvarného umenia nelíšia, čiže sú analogické, bola vytesnená a zabudnutá, resp. presunutá do spodnejších vrstiev kultúry (napokon nachádzala sa už v maxime Simonida z Keosu o poézii ako o hovorenom obraze a malbe ako „nemej poézii“). Na jej miesto nastúpilo diferencovanie umenia podľa časovej a priestorovej perspektívy. Lessing v práci o skupine Laokoon, predslávanej v Európe 18. Storočia, rozdelil umenie podľa princípu momentálnej percepcie (možnej v prípade výtvarného umenia) a lineárnej percepcie (týkajúcej sa literatúry). Dnes skôr uvažujeme o holistickom

(celistvosť pohľadu obrazu) a syntaktickom (jazyková, procesuálna organizácia) aspektoch, ktoré rezonujú aj v spomínanej úvahe M. Foucaulta o Velázquezovej maľbe (Kociuba 2009). Hľadanie podobností /analogií v rôznych druhoch umenia ustúpilo do pozadia pod tlakom racionalizácie umeleckých aktivít, čiže nielen ako následok separácie na základe materiálu, v ktorom vzniká, ale aj dejín kritiky a stratégií popisovania. A teda najmä emancipácie samostatných disciplín, koncentrovaných na výskum a hľadanie vývinových tendencií umeleckej tvorby.

Intenzívnejší záujem o špecifické vlastnosti odlišných druhov umenia treba v súčasnosti spájať s nástupom digitálnych médií. Tie na technologickej úrovni, čiže na úrovni média ako nosiča a prístroja, podstatným spôsobom nivelizujú odlišnosti známe zo skúsenosti s analógovými médiami. Za najsignifikantnejšiu zmenu sa považuje konvergencia médií, čiže spájanie odlišných komunikačných a informačných médií do jedného hypermédia. Zároveň nútia sa zamýšľať nad vzťahom umenia k médiu – ako k prostrediu, v ktorom projekty vznikajú. A to opäť v dvojakom význame: k digitálnemu médiu verzus k tomu, z ktorého genetiky pochádzajú, čiže k primárnemu médiu (*re-mediácia*, napríklad jazykoveda už sa pokúša o typologizáciu textov na primárne a sekundárne internetové) a ku konkrétnym prostrediam (galérie, komerčné či sociálne priestory a pod.), v ktorých odlišné umelecké zámery nachádzajú vhodný materiál.

V kontexte polemík, venovaných umeleckým projektom v digitálnych médiách, resp. hypermediálnym artefaktom, sa takto môže pozitívne (produktívne) rozširovať inštrumentárium tradičných disciplín (napríklad inkorporovať problematiku remediácie do literárnej vedy). Tento smer reprezentovali bádatelia, ktorí vychádzali najmä z fungovania nových médií (chápaných ako revolučná zmena). Svoje uplatnenie má aj tradičný, diachronický postup, ktorý naopak, môže novým kultúrnym aspektom a technike percepcie poslúžiť ako

východisko, ktoré stačí (alebo treba) len inovovať či rekonceptualizovať. Príkladom podobného postupu je napríklad známa práca W. J. Onga (2006), podľa ktorého audiovizuálna kultúra „len“ pokračuje vo vývoji orálnej kultúry.

Cestou k vytýčenej problematike „približovania“ slovných a vizuálnych elementov hypermediálnych artefaktov sa ako produktívne javí sondovanie vzájomných relácií medzi slovom, rečou a obrazom, pre ktoré v dejinách európskej kultúry nachádzame potvrdenie ani nie tak v umenovednom diskurze, ale v podobe autormi realizovaných inšpirácií, filiácií alebo naopak v autorských polemikách. Z pragmatického hľadiska riešenej problematiky sú nosné tie, ktoré sa týkajú prítomnosti textových segmentov vo výtvarnom umení (*verba visibilia*) a naopak „videných“ (v skutočnosti, v predstavách, v pamäti) segmentov, symbolizovaných v jazyku, resp. v diele (v podobe *ekfrázy*). Tieto „intermediálne“ stratégie treba totiž vnímať ako nižší stupeň integrácie umenia (synkretické druhy ako opera, divadelné predstavenie, happening a pod. nie sú v centre nášho záujmu), ktorá je v oblasti vizuálnej komunikácie, resp. v (na intenzite nestrácajúcom) bádani audiovizuálnej kultúry síce prítomná, avšak mení sa perspektíva jej začleňovania do disciplíny. Práve v nej stráca text svoju – v kultúre dlhodobo dominantnú – úlohu podporovanú koncepciou intertextuality. Text v kultúre, či z *Guttenbergovej galaxie* známej podobe logickej, pojmovej argumentácie i diskurzu sa ocitá nielen na periférii, ale v určitom zmysle je na ústupe. Na druhej strane zasa nemôžeme na text a tradíciu jeho skúmania zabúdať ani v takej disciplíne, ako je napríklad *Visual culture* (Mieke Bal).

Význam tohto smerovania narastá aj v ďalších otázkach, spojených s výskumom nových médií, kde aspekty intermediality, odkazujúcej skôr k autonómnosti konkrétnych médií, ustupujú integrovaným médiám a aspektom hypermediality (v našom užšom chápaní ide o hypermediálny artefakt).

Intermediálne aspekty budeme demonštrovať na tradícii európskeho umenia, realizovanej na základe prepájania odlišných kódov, teda napríklad jazyka a obrazu. Autonómnosť diskurzov o literatúre a vizuálnom umení v dejinách výtvarného umenia ignorovali a napádali jeho producenti, čiže autori. Obraz svoju epistemologickú silu stratil už v gréckej antickej kultúre, pretože na základe spochybňovania jeho predpokladov spoľahlivo vypovedať o skutočnosti (podľa Platóna obraz patril k duchovnej realite, a *Uhr-bild*, idea obrazu mohla existovať nezávisle od toho, či obraz-dielo ako odzrkadlenie idey vôbec vzniklo), bol presunutý do umeleckej sféry (Belting 2007: 214). A teda bolo len otázkou času a vývoja bádateľského inštrumentária, kým sa literatúra a vizuálne (výtvarné) umenie dostali do spoločnej bádateľskej perspektívy. Príležitosť tohto druhu sa naskytla spolu s etablovaním a implementovaním sa v zmysle reflexie umeleckej expresie, vedeckej a lingvistickej koncepcie jazyka. Základná jednotka – znak (označované a označujúce, teda základná jednotka kódu na reprezentovanie symbolických významov, vytváraných v kultúre), priviedla bádateľov k premise o kódovej povahe umenia. Naopak materiálny charakter znaku (médiu vo význame nosiča), posunulo otázku kódovania umenia z úrovne systému, pre ktorý bol základom systém jazyka (F. de Saussure, N. Chomsky) a pre ktorý médium (nosič) nebolo rozhodujúce a nevňášalo takmer žiadne (dodatkové) sémantické informácie – na úrovni digitálneho kódovania. Čiže kódovania podľa informatických systémov (bitov), pre ktoré nosič a prístroj sú neoddeliteľné (a to nielen v procese vytvárania artefaktu, ale aj v procese jeho recepcie, teda používania.) Označujúce a označované sa v súvislosti s elektronickým znakom napokon vracia k tretej zložke (M. Foucault hovorí o treťom sprostredkujúcom elemente, v období renesancie ide o „napodobňovanie“). V tom prípade sa ako aktuálny kandidát ukazuje softvér a ním poskytované možnosti manipulácie s digitálnym znakom (napríklad digitálna fotografia, digitálne úpravy filmu a pod.).

Videné slová

Témy a motívy preberané z písaných textov sa hojne vyskytovali vo výtvarných dielach od neskej antiky až po 18. storočie. Podľa niektorých znalcov (A. Sapiro) výtvarník len „prekladal“ reč do formy obrazu, ktorý bol zasa „čitateľný“ iba za predpokladu jasnej/zrejmej relácie k textovému prameňu. Pokým sa ikonografický kánon dostatočne neustálil a voľby tém nezrejmieli, do obrazov sa vpisovali mená alebo vety, odkazujúce na textové udalosti (Kordys 2009). Analýzu podobných „textových“ elementov pomenoval poľský semiotik umenia M. Wallis pojmom „sémantická enkláva“ (Wallis 1983: 191). F. Saint-Martinova práca *Semiotics of Visual Language* (org. *Semiologie du langage visuel*), ktorá problematiku abecedy vizuálneho jazyka rieši konceptom „kolorémy“ (skutočná farba, textúra, veľkosť, smerovanie rozloženie, rozhranie, pozícia v zobrazení), bola publikovaná o niekoľko rokov neskôr (v r. 1987).

Koloréma ako rozhranie sa v podobe „boundaries“ najčastejšie vyskytovala v stredovekom umení, kedy „obrazu vládlo slovo“ (podľa J. Schlossera). Stredoveké naratívne výtvarné umenie, zamerané na predstavovanie (*représenter, vertreten*) symbolizovaných „vecí“, využívalo znalosti (z každodenného života, liturgie, rôznych písomností) kresťanskej alebo inej symboliky. Uvádzané nadpisy uľahčovali identifikáciu postupnosti deja „rozprávaného“ príbehu (často sa život a smrť nachádzali v jednom výjave), rozdeľovali plochu obrazu na zamýšľané, predstavované (*représenté, dargestellt*) „sémantické časti“ príbehu. Podľa semiotika bolo používanie nadpisov a titulov vodidlom racionalizácie pocitov, ktoré maľba vyvolávala, oproti tomu slovné predstavovanie (*représenter, vertreten*) smerovalo k „významu“, na základe prijímateľovej predstavy (se *représenter, sich vorschtellen*). Nápis plnil rôzne funkcie: pomenovali a charakterizovali postavy, aj alegorické, predmety alebo udalosti, aktualizovali teologické stredoveké učenie (súlady medzi Starým a Novým

zákonom). Neúplné „prepisy“ citácií, mott a zvlášť inkovácií (v latinčine, občas v starogréčtine a hebrejčine) ráтали s ich znalosťou aspoň u obmedzeného množstva divákov. A možno na princípe responses call navodzovali vyvolávanie ďalších súvislostí a asociácií z ich pamäti. Signalizovali zmenu situácie, miesta, pocitov postavy, čím nahradzovali gestá a mimiku postáv (až neskôr, v závislosti od vývoja maliarskych zručností, techné). Priestorové rozloženie slovných enkláv substituovalo dynamiku, podobnú úlohu plnilo podľa Wallisa aj v období moderny. V 20. storočí dynamiku aktualizovali tzv. bandes dessinées, komiksy, a nimi inšpirovaní tvorcovia pop-artu. V súvislosti s putovaním textov je príznačný fakt, že nápisy, ktoré v stredovekom umení patrili k „ezoterickej zložke malieb“ (Wallis 2007: 207), sa v kultúrnej reflexii 20. storočia premiestnili – vďaka demokratizácii kultúry písma – spolu s obrazmi a ikonickými znakmi do populárnej sféry (aj plagáty a reklamy, ktorým sa dostáva stále viac bádateľskej pozornosti). Z hľadiska vizuality je dôležité ich typografické (antikva, etapy Bruchschrif) a maliarske spracovanie. Stredoveké nápisy podliehali starostlivej úprave (rozmiestnenie písmen, zdobené iniciály) a priestorovému usporiadaniu (nad postavou, symetricky, vertikálne alebo horizontálne vedľa nej, občas na vlnke). Okolo 15. storočia na malbách sa už pre ne nevyčleňuje zvláštne miesto (enkláva) ako vo vzduchu zvlnené „banderoly“, „filaktériá“ alebo zvláštne predmety (tabličky), ale tieto podliehajú výtvarnému zjednocovaniu s predstavovanými predmetmi, čo potláča črty sémantickej enklávy. Rovnako realisticky znázornené (pôsobia ako vytesané v kameni, dreve, vyšité na látke) ako všetky ostatné elementy sa vďaka hre so svetlom stávajú integrálnou súčasťou predstavovanej či prezentovanej skutočnosti. Umelec akoby pod vplyvom zdokonaľovania svojho remesla anticipoval problematiku opätovného presúvania slova z ústneho do zrakového kanála, ktorú vyzdvihujú súčasní teoretici písma (Harris, Cárdenas, Perri). „Sémantické enklávy“

v stredovekom umení sú príkladom nielen intertextového nadväzovania, ale nepochybne aj integrácie (na princípe konvergencie) rôznych druhov umeleckej tvorby. So semiotikom povedané, sú príkladom viackódovej expresie (Klinkenberg 2008: 6), a podľa slov umenovedca sú jednoduchým príkladom neskoršieho, oveľa náročnejšieho postupu, pri ktorom sa obraz, chápaný ako znak niečoho, čo vzniklo vplyvom jazyka – diskurzívnosti (Aichele, 2002), odlišuje od toho, čo možno iba vidieť, čo je sférou vizuálnej figuratívnosti (Bryson, Bakoš, Aichele).

Slovné sekvencie vo výtvarnom umení, v mimo-ikonicknej diskurzívnej funkcii hojne používali prívrženci modernizmu 20. storočia. K najznámejším patria: P. Picasso (papiers collés, do ktorých nalepoval kúsky povytvrhované z novin, alebo použil citáciu, napríklad z piesne *Ma jolie*), M. Chagall (inskrpcie v hebrejčine), M. Ernst (do maľby *L'Énigme de l'Europe centrale* z roku 1920 vpísal slova a frázy, ktoré nedávajú zmysel), P. Klee (Dokument, 1933 – využil kolónky kresieb, v ktorých možno identifikovať písmená alebo číslovky, sú však „nečitateľné“). *Verba visibilia* boli pre tvorcov nástrojom ako skomplikovať percepciu, prevkapiť, provokovať, ozvláštniť. O českých dobových paralelách písala L. Janská (2007), ktorá pripomenula vzťahy medzi poetikou poetizmu a „obrazovými básňami“ K. Teigeho či J. Štyrského. Výtvarné básne K. Teigeho (*Odjezd na Kytheru, Pozdrav z cesty*), pripomínajúce remediácie fotografie (a filmu), vznikali pod vplyvom fascinácie odlišným, novým médium, ktoré pracovalo so svetlom a tieňom na báze fotochémie a bolo vtedy oveľa demokratickejšie ako výtvarné dielo. Obrazová báseň *Odjezd na Kytheru* K. Teige spracoval aj ako „úsek lyrického filmu“, kde sa nápisy „Au revoir! A Bon vent!“... „mely rozsviť se současným vzdalovaním plachetnice na závěr filmu“. (Janská 2007: 132) Obrazové metafory pohybu a dynamických zmien vzdialenosti poskytla nielen filmová technika, ale aj hypermédiá. Dnes by asi Teige využíval video alebo simulácie

v technológii 3D. Túžba poetistov po demokratizácii umenia, ako správne tušili jej propagátori, sa musela viazať na nové, prístupnejšie médium. Dnes je jej príkladom nielen technika photoshopu alebo video a miestom ich zdieľania internet (facebook, autorské blogy a pod.), ale aj najnovší trend využívania počítačovej obrazovky ako miesta novej gramotnosti, *screen literacy*. Zjednodušene možno povedať, že na jednej strane nové vizuálne/audiovizuálne technológie síce občas nadbytočne multiplikuujú obrazy, na druhej strane však vychádzajú v ústrety túžbe uchopiť dynamické zmeny, o čo sa výtvarné umenie pokúšalo (prínajmniej) od stredoveku.

Veci v slovách (ekfráza)

Predstava vizuálnych vnemov v literatúre nebola zatiaľ predmetom systematického skúmania, najmä vzhľadom na ich „neprioritné“ postavenie v tvorivých postupoch autorov a málo diferencovanej intenzite (vizuálnej) predstavivosti čitateľov. Najstaršiu tradíciu ich reflektovania prezentuje literárna ekfráza, pertraktovaná v sústave takých pojmov ako mimézis, reprezentácia, ikonickosť, zobrazovanie, intertextualita, intersemiotika. Ekfráza ako literárny žáner, občas sa vynárajúci v európskych literatúrach, aktualizuje grécku tradíciu rétoriky, resp. rečového žánru, zameraného na jasné, ucelené, pregnantné vyjadrenie, teda na určitý druh popisu, ktorý garantoval „videnie“ predstavovanej veci. V dobe rozkvetu gréckej rétoriky išlo o akýkoľvek objekt, neskôr bývalo predmetom najčastejšie výtvarné umenie, najmä architektonické dielo. Dnes sa legitímne uvádza nielen umelecká, ale aj úžitková fotografia. I samotný žáner rozširuje svoju platnosť (v kontexte komunikačných teórií a žánru ako prototypu) z výhradne umeleckých na neliterárne texty (Witosz 2009). Úmysel odvolať sa k ekfráze v kontexte súčasného vnímania textových a vizuálnych segmentov sa netýka priamo jej žánrového začleňovania

a kategorizovania, ide skôr o aktualizáciu určitého typu vzťahov a relácií, aké tradícia ekfrázy môže v predstavivosti čitateľa/pozorovateľa oživovať.

Ekfráza bola jazykovým „nástrojom videnia“ reálnych, ale ako dokazujú výskumy, aj imaginárnych predmetov (Juszczak: internet), a vnímaná ako dôkaz prekonávania obmedzení obrazu i väčších zobrazovacích možností jazyka než výtvarného umenia. Môže byť dnešné prehodnocovanie vizualizácie nástrojom, ktorý „poukazuje“ na niečo, čo prekračuje obmedzenia jazyka, reči alebo tradičného obrazu? „Vidíme“ vďaka vizualizáciám lepšie, inak alebo viac? (k týmto otázkam sa vyslovili Mitchell, Mirzhoff, Bredekampa ďalší.).

Subverzívna ekfráza

Nápis, označujúci predmet namaľovaný na obraze (nie je to názov obrazu) Karla Purkyňe *Sova sněžná* (1862), je nielen špecifickým použitím „sémantickej enklávy“ v obraze, oživujúcim stredoveké konvencie *banderolly* s nadpismi či ukážkou nadväznosti záujmu o grafémy medzi (českými) avantgardami 20. storočia a starším umením, ale poskytuje aj príležitosť pozastaviť sa pri problematike ekfrázy ako súčasti obrazu (namaľovaný predmet znázorňuje neživého operenca, pod ktorým je umiestnená lovecká výzbroj a v pravom hornom rohu priklincovaná kartička s textom). A to aj napriek tomu, že sa spomínaný postup javí neopodstatnený (slovný opis obrazu v obraze!). Zmysel podobnej stratégie bude semiotik hľadať v zdvojení/duplicite kódov a funkciu textu objasní ako substitúciu reality. Dvojité kódovanie podrobne interpretuje aj Janská: nastolenie češtiny v úlohe jazyka prírodovedy, dokumentovanie ojedinelého ornitologického úkazu a vytvorenie pôsobivého výtvarného diela. Obsah textu znázornený grafémami: „*Letha Panie 1862 na začátku měsíce dubna byla tato sova střelená na stráni naproti Niemicum v kraji boleslavském*“, realizuje princíp ekfrázy v jej pôvodnom význame, pochádzajúcim z gréckych rétorických žánrov:

rečou zviditeľniť reálnu vec. Slová síce vyjadrujú najmä to, čo na obraze nemohlo figurovať (čas a miesto zosťrenia), ale týkajú sa sovy na obraze ako súčasť umeleckého diela. A to sú napokon predpoklady literárnej ekfrázy. Čo však provokuje, je súčasné umiestnenie dvoch (takmer) samostatných, alebo v skutočnosti sa vzájomne objasňujúcich segmentov (inými slovami, zámer autora korelovať figuratívny a textový segment).

Ponúka sa otázka: ktorý segment „vypovedá“ a o ktorom „sa vypovedá“? Text vypovedá o figuratívnej zložke, opisuje ju, čiže je ekfrázou. A figuratívna zložka znázorňuje, vizualizuje text, pretože rozhodne nie je jeho „prekladom“. Všetko však vidíme na ploche obrazu súčasne. Čím je teda ekfráza, ktorá tvorí jeho súčasť a nie je voči nemu externá (post-temporálna)? Ako ju napokon umelec použil alebo ako ju môžeme vnímať? Po prvé, vo funkcii nástroja „znázorňujúceho“ predmet, ktorý odkazuje k mimoobrazovej realite (svet žijúcej sovy), a po druhé, paralelne, ako opis jej ikonickej (výtvarnej) podoby. Alebo naopak, ikonická podoba odkazuje k svetu živej sovy a paralelne znázorňuje/vizualizuje textový segment (ekfrázu). Tieto možnosti platia za predpokladu, že zraková percepcia ikonickej a textovej zložky prebieha súčasne a obraz vnímame globálne. Ak nie (týmto smerom vedú napríklad Barthesove úvahy o postupnosti percepcie a vnímania obrazu/fotografie), tak z hľadiska pozorovateľa sa jeden zo segmentov voči druhému ocitá v pozícii ekfrázy alebo subverzívnej ekfrázy. Svet života sovy je vo vzťahu k nim prezentovaný dvojstupňovo: ako prezentácia najprv jazykovej a potom ikonickej reprezentácie. Tento aspekt presúvania ontológie ikonosféry od vzťahu prezentovaného dvojicou *realita – znak* v tradičných médiách k vzťahu *obraz reality – znak* považujú znalci audiovizuálnej kultúry za príznačný pre digitálne médiá a internet. Ako vidno, podobné prípady „neistých obrazov“ nie sú ani vo výtvarnom umení neznáme. Čo ich však istotne odlišuje, je technológia, ktorá umožňuje multiplikáciu a ďalšiu modifikáciu obrazov, či manipuláciu.

V súvislosti zohľadňujúcej priestor, čiže médium realizácie obrazu, môžeme o subverzívnej ekfráze uvažovať ako o vizualizácii za predpokladu, že siahneme k jej pôvodnému významu „vysvetľovať“ (ukázať, oznámiť, vyjadriť, naznačiť, navádzať). A práve tento význam „vizualizácie“, teda vysvetľovať neviditeľné, ktoré sa v ikonickej alebo slovnej podobe stáva viditeľným, obsahuje obe spomínané rozlíšenia ekfrázy.

Otázka spoločnej koincidenčnej dimenzie reči a obrazu, ktorú z perspektívy umenovedy prezentoval nedávno Bakoš, významným spôsobom rezonovala podľa neho v uvažovaní Jeana Parisa, ktorý spojenie videnia a reči, jazyka a obrazu odmieta skúmať na úrovni znaku a navrhuje skúmať „syntax viditeľného sveta“ (Bakoš 2000: 321). Ako východisko mu poslúžila predstava „hlbinnej štruktúry obrazu“, ktorá netkvie v jeho „(...) viditeľnosti, ale je ňou to, čo túto viditeľnosť umožňuje uskutočniť, – „neviditeľný aspekt každej viditeľnosti“, čo koniec koncov znamená „kompozíciu diela“ („the work of composition“). Na rozdiel od starého formalizmu však nejde o latentný obsah, ktorého by bol obraz iba prekladom či manifestáciou. Ide skôr o „synchronickú súbytnosť („a synchronic concomitance“) viditeľnej a neviditeľnej zložky diela“. (Bakoš 2000: 321) „Synchronickú súbytnosť“ Paris nenastoluje ako riešenie otázky či obraz dominuje nad rečou alebo naopak, ale proklamuje ju na pozadí predstavy o „hlbinnej štruktúre“ reči i obrazu a bezprostrednej a nedeliteľnej jednote vnímaného. A to nezávisle od zrakového či jazykového kanála. (Zdá sa však, že problematika vizuálnej syntaxe je zatiaľ viac prínosná pre prakticky zamerané bádanie vizuálnej gramotnosti, než pre stanovenie princípov koincidencie jazyka a obrazu, či vnášanie harmónie medzi bádateľské metódy. V tejto súvislosti por. napr.: K. Dimopoulos, V. Koulaidis, S. Sklaveniti: internet) Čo však napriek rôznym výskumom a predstavám ostáva naďalej problematickým, je určenie alebo odhalenie parametrov „hlbinnej štruktúry“. Tie si pritom najjednoduchšie (a najpresnejšie) môžeme predstaviť ako matematický vzorec, na základe

ktorého počítačový program vygeneruje „povrch“ obrazu (napríklad umelecké fraktály), alebo väčšmi neurčito ako odhalenie postupov „netriviálnej práce“ autora („the work of composition“), vynaloženej na kompozíciu obrazu.

Vizualizácia

V spojitosti so spomínanou „súbytnosťou“ definuje poľský literárny vedec E. Balcerzan vizualizáciu (v kontexte umenia) ako komunikačnú udalosť, proces, v ktorom má jeho účastník pocit, že bol svedkom premeny neviditeľného na viditeľné. Komunikácia prebieha na úrovni verejnej (film, divadlo a pod.) a individuálnej, vzťahujúcej sa na určitý druh videnia, pozerania a predstavivosti (Balcerzan, 2009) V súvislosti s najnovšími bádateľskými trendmi treba brať do úvahy aj výsledky empirického skúmania kognitívnych (evolučných) schopností, resp. skúmanie procesov percepcie a ich presah do literárnovedného bádania.

Vizualizácie ako komunikačného procesu sa súčasny človek zúčastňuje v rámci naplňovania rôznych aktivít, postupov a činností. Nasvedčuje tomu etymológia pojmu vizualizácia, s ktorou sa v exponovanej podobe stretávame v súčasnom skúmaní kultúry, resp. literatúry. A síce: počínajúc praktickým využitím počítačovej grafiky (aj vizualizácie výskumných úloh, prezentácie, reklamy a pod.) cez psychické aktivity (v psychológii pojem označujúci stav zvýšeného produkovania „tvoriacich“ predstáv) a psychotherapeutické postupy (transformácia „obrazov“ ako symptómov do rôznych terapeutických činností a umeleckej expresivity; S. Freud, C. G. Jung), rôzne podoby *virtual arts* (umenie, ktoré prakticky využíva virtuálnu, rozšírenú realitu – *augmented reality* – alebo ich strieda, ako umelecké fraktály, počítačové generovanie obrazov ako grafické komponenty hudobnej skladby, digitálne *visual arts*), výsledky *vizuálnej antropológie* (Pink, 2009), antropológiu senzuality (Plessner, *Antropologie der Sinne*), vizualizácie

ako pomocné inštrumentárium pre muzeálne výstavy a pedagogický proces až po koncepty výtvarného umenia a ich vzťahy k literatúre (napríklad: futurizmus a „zaumnyj jazyk“ Potebňu, poetizmus a obrazové básne K. Teigeheo alebo Danteho teória obrazu z *Božskej komédie* a jej odozva v Giottovej tvorbe (Belting 2007: 230). V tejto štúdii sa obmedzíme na jeden projekt z oblasti net.art.

Slovo a informácia (v New Media Art)

Preberanie tém a námetov z písaných textov nadobudlo v nových médiách špecifické dimenzie. Napríklad v publikácii *New Media Art* (ed. Tribe, 2009) je nadväzovanie zrejme len z pomenovania projektov P. Kaisera a S. Eshkara *Pedestrian*, inšpirovaných dielom E. Canettiho *Masa a moc* a J. Klimovova *Glassbead*, čiastočne nadväzujúcim na *Hru so sklenými perlami* H. Hesseho.

Druhé nadväzovanie sa nepriamo týka rôznych typov textov (doklady, internetové stránky, web a pod.). Slová, fragmenty textu, texty nezávislé od ich obsahov sú v prezentovaných publikácii *New Media Art* hypermediálnych artefaktoch predovšetkým materiálovou bázou, nielen „napísanou“ v programovacom jazyku, ale aj invenčne spracovanou pomocou programov, fungujúcich v sieti/sieťach. Práve tie bývajú zdrojom a impulzom rôznorodých umeleckých koncepcií, pre ktoré miestom umeleckej aktivity sa stáva práve „miesto“ (*site specific art*) v internetovej sieti. Jeden z projektov, *Shredder* (prístupný na internete), sa zameriava „vytváranie“ umenia z textov-informácií, ktoré sprístupňujú a usporadúvajú internetové prehliadače.

Projekt *Shredder* Marka Napiera 1.0 (1999) vznikol od roku 1998, teda v období, kedy sa končila vojna počítačových firiem o zisky z inovovaných internetových prehliadačov. Umelecké projekty, ktoré vznikali na pozadí prehliadačov, patria k tzv. *browser art*. Hypertextový základ prehliadačov vyvolal na jednej strane nadšenie z ľahkej prístupnosti k rôznym dátam a možnostiam

ich neobmedzeného šírenia, na druhej strane sa vnímali ako zdroj nadbytočného kvanta informácií, ktorých kvalita bola navyše často nespoľahlivá. Je zrejme, že predstava literárnych diel, ktoré by vznikali z technologickej mixáže prístupných fragmentov digitalizovaných diel (Kelly, 2006, 2008, internet) svetového literárneho kánonu (známy projekt XANADU), musí pripadať kritikom internetu ako prehnaná a nadbytočná, ale naopak, predstava podobných diel ako praktickej tvorby literárnych hybridov, napríklad pôvodnej a prekladovej tvorby (vo význame *imitatio*), môže byť z hľadiska literárnej kreativity prínosná (nová poľská inscenácia, postavená na výbere z troch diel Calderona de la Barca, pre ktorú dramaturgiu vytvoril významný básnik Jan

Marek Rymkiewicz), a predsa je už dobre známa z internetovej praxe amatérskych artefaktov na blogoch či na facebooku. Napokon postmoderná literatúra práve „ cudzie texty“, čiže citácie, parafrázy, palimpsesty, resp. intertextuálne nadväzovania s obľubou využíva. Jeden z poľských bádateľov „intertextuálnu poetiku“ povýšil na metódu skúmania literárnej prezentácie všetkých skúseností súčasného človeka, vrátane tej s virtuálnou realitou (Nycz: 2007).

M. Napier nevníma internetový prehliadač ako jednoduchý nástroj na získavanie a vedomostné využívanie/zneužívanie informácií. V jeho projekte nejde o diskurzívne, ale o vizuálne spracovanie informácií, pre ktoré je primárnym zmysel zrakovej percepcie,



Mark Napier: Shredder 1.0 (1999)

„videnia“ siete/miesta v sieti. Tým sa provokatívne zapája do polemiky medzi postmodernými prívržencomi okularocentrizmu a ich odporcami (okularofobikmi). Z východiskovej, tradíciou overenej pozície, v ktorej obrazu „velil obsah textu“, sa organizátorom „významu“ stáva (jeho) grafická podoba na obrazovke. Účasť používateľa na procese vytvárania obrazu z textu, ako ho naplánoval M. Napier, zdôrazňuje genealógiu obrazu, vytvoreného akoby „zo všetkého“, ktorú tradičná ikonológia obchádzala. Ako vraví Didi-Huberman (2009), ide o spôsob uchopenia prelínajúcej sa podstaty obrazu, plnej výrazných elementov, ktoré sa zmiešavajú s neistými prvkami, alebo vizuálnych figúr premiešaných so stelesnenou myšlienkou/nápadom. Je aj príležitosťou prehodnotiť predstavu internetovej siete ako odpadkového koša (táto predstava bola základom predchádzajúceho projektu Napiera: *Digital Land fill*), v ktorom nie je „nič“. Nemôže byť teda pre Napiera obraz ako hypermediálny artefakt „ani všetkým, ani ničím“?

Autora projektu *Shredder* zjavne oslovil internetový prístup k rôznym písomnostiam (časopisy, knihy a pod.) alebo ku katalógom v elektronickej, vizuálnej podobe na ploche počítačovej obrazovky, na ktorej boli text i obraz už „napísané/kódované“ (v jazyku HTML), a nie v tlačenej podobe (čo však odkaz k tlačným písomnostiam nepopiera), a napokon aj ich priestorové usporiadanie na ploche obrazovky. V projekte *Shredder* sa zmena kódu HTML metaforicky nazýva skartovanie/ničenie, pretože funguje ako inštrukcia filtrovania, usporiadania textov v sieti ešte skôr, ako ich prehliadač „prečíta“ (čiže pred tým, než ich program nájde a sprístupní na obrazovke počítača). Napier si položil provokatívnu otázku: Prečo skartovať web? V projekte však nejde o znázorňovanie úskalí práce s webovými stránkami, ale o prehodnotenie diskurzívnej a figuratívnej funkcie písma, o kreatívny experimentálny proces „strihania“ digitálnej podoby textu (zmena kódu) a následné digitálne skladanie vysvieteného textu

z metaforicky nastrihaných „kúskov“. Tu sa ponúka analógia k literárnemu hypertextu Shelly Jacksonovej, populárneho v polovici deväťdesiatych rokov 20. storočia *Patchwork Girl (on Modern Monster)*. Hlavný link základných častí príbehu rozprávania (*Phrenology* a *Body of text*) znie: strihanie (*hercut*). „Strihanie a následné zošívanie“ sa týka grafického znázornenia ženskej postavy a „Tela textu“. V textových častiach rovnomenného bloku hypertextu narácia *ich erzählung* raz patrí súčasnej žene, raz je personifikovaným textom, stotožňovaným s telom. Používateľ hypertextu musí podľahnúť analógii medzi zošívaním častí tela bábiky a intertextuálnym nadväzovaním textových fragmentov, medzi zošívaním paplónu, handrovej bábiky, teda medzi vzkriesením z mŕtvych (telesná podoba) a spájaním častí tela. Navyše text je tu telom, telo zasa textom (intertextom). (por. Łebkowska 2008 : 156-159)

Podobne, aktualizujúc metaforu telesnosti textu-informácie v počítačovom médiu, koncipuje svoj projekt M. Napier. Prechádzanie linkmi možno začať len kliknutím na aktívny link: *Čo Shredder obeduje?* Metafora spracovania/trávenia textov personifikovaným *Shredderom* sa týka nielen tlačenej podoby textov, ale najmä textov v digitálnej podobe, ktorú v polovici osemdesiatych rokov Lyotard v súvislosti s umením nových médií nazval „nehmotnou“. A práve táto „nehmotná“ podoba textov je vystavená metaforickému „rezaniu na úzke pásiky“. Text, ktorý podlieha zmene (ako v tráviacom trakte), je na konci procesu spracúvania interaktívnym médiom, čiže sa dá percipovať, „vidieť“. No nielen ako plocha, ale skôr ako viacvrstevný povrch monitora (kontrast blikajúcich a stabilných súčastí „maľovaného“ obrazu). Proces „trávenia“, transkódovania informácií a jeho vizuálna podoba sa vzájomne prelínajú. Počiatočná informácia zo siete sa tým v rukách autora projektu a interaktívneho používateľa (počítača a internetu) stáva hypermediálnym artefaktom, umením.

V prenesenom význame je umením aj kreatívne využívanie informácií z webu. Digitálne médium poskytlo

M. Napierovi príležitosť zmeniť ambivalentne vnímané rozmnožovanie informácií (derridovská diseminácia textov, baudrillardovská multiplikácia obrazov) na výtvarný počítačový projekt. Interaktívne médium, manifestujúce sa jednak v úlohe zrakovej percepcie ako možnej verifikácie poznatkov založených iba na pojmoch a diskurzívnom argumentovaní, jednak v epistemologicky ladenej úlohe nástroja poznávania, ktorá sa stále častejšie zveruje programovateľným médiám, je v projekte *Shredder* presunutú do umeleckej ikonosféry. V tejto súvislosti treba zohľadniť názory odborníkov, podľa ktorých je oproti modernistickým stratégiám súčasná digitálna komunikácia založená najmä na vzťahu znak – iný znak. Striedanie reality s obrazmi reality (vzťah: znak – realita) sa z nej vytráca, pretože nastúpili procesy, v ktorých sa realita stále častejšie stáva vlastným obrazom. Obraz reality v nových médiách je už odkázaný na to, aby bol znakom obrazu predstavovanej/prezentovanej reality – reflektujúcim svoj vzťah k médiu (v tejto situácii aj samotné médium, resp. zviditeľnená relácia k nemu, pôsobí ako Lotmanov druhotný semiotický systém). Upozorňujeme, že podobné reflektovanie média, resp. jeho úlohy je na princípe prototypu prítomné v aj spomínanom Purkyněho diele *Sova sněžná*. Podstatou sú vzájomné vzťahy medzi figuratívnou a grafémickou zložkou v podobe ekfrázy a subverzívnej ekfrázy, čiže vizualizácie textového opisu miesta a času udalostí ornitologickej trofeje. Textová a figuratívna zložka sa nielen dopĺňajú, vyvolávajú „neviditeľnú“ predstavu alebo asociáciu, ale najmä sú si navzájom „znakom obrazu prezentovanej reality“ (ak použijeme jazyk súčasného diskurzu audiovizuálnej kultúry).

Možno konštatovať, že naša súčasná ikonosféra je „popretkávaná problematickými obrazmi“ už nielen na princípe ojedinelých prípadov umeleckého experimentu, ale na princípe „každodenných zvyklostí“, ktoré sa následkom demokratizácie nových médií množia a zdokonaľujú. To, čo do ikonosféry však vnáša

skutočne nové komplikácie, sú také „videné obrazy“, t. j. vizuálne syntézy, ktoré nevznikajú priamo pomocou strojov videnia (čiže pomocou optických prístrojov, nahradzujúcich zrakovú percepciu – napríklad analógová fotografia), alebo vďaka prístrojom, prenikajúcim k štruktúram neviditeľným prostým okom (napríklad magnetická rezonancia), ale sú to najmä tie „obrazy/vizualizácie“, ktoré buď znázorňujú matematické vzorce alebo sú ich integrálnou súčasťou, súčasťou čistej logiky.

Softvérová manipulácia s informáciou v hypermediálnom artefakte (M. Napiera, alebo iných príkladoch net.artu) vedie v rukách umelca k estetickému výsledku. Inak tomu býva v prípade vizuálnych efektov v bádateľských projektoch.

„Obraz“ môže byť nielen grafickým znázornením riešenej otázky, ikonickou virtualizáciou softvérových manipulácií s matematickými dátami, bádateľských projektov, resp. procesov, ale predovšetkým je súčasťou informácie, ba informáciu spoluvytvára (napríklad fraktály ako problém matematickej kalkulácie, ako nástroj *virtual arts*, alebo vizualizácie v architektonických či iných softvéroch).

Sumarizácia

Opatrný názor na možnosti otvárania/rekonštruovania hraníc odlišných druhov umenia nepochybne stále tkvie nielen v tradícii ortodoxne chápaného druhového členenia umenia (tradícia rozlišovania Lessingom), ale aj v tradícii dualizmu mysle a zmyslov, ako ju nastolil Descartes. Napokon aj miesto telesnosti bolo v európskej filozofickej tradícii situované v hierarchii súcién na najnižšom stupni. Od Foucaultovej iniciatívy ponúknuť telesnosti vyšší epistemologický štatút je telesnosť pertraktovaná ako politická kategória, voči ktorej sa vymedzujú rôzne aktivity tvorcov umenia.

Sémantické enklávy, slovné segmenty využívajú výtvarné umenie v snahe prekročiť svoje časové

obmedzenia, ktoré literárnu tvorbu netrápili. Jednako tvorcovia výtvarných avantgárd, siahajúcich po slovných segmentoch, túžili už po možnostiach filmu, resp. animácie. Až digitálne textové médium však ponúklo nielen nástroj, aby sa realizovala radikálne estetická idea avantgardnej typografie, ktorá podľa L. Manovicha v deväťdesiatych rokoch 20. storočia predstavovala nielen štandardnú počítačovú technológiu (2001), ale aj nástroj na spracovávanie dát, čo napokon dovolilo realizovať zámery konceptuálneho umenia (šesťdesiate roky). Ako sa ukázalo, slovné segmenty, „očistené“ od textových, jazykových atribútov, mohli poslúžiť chápaniu počítača a internetu ako textového média, ktoré namiesto sémantickej informácie vytvára umelecký (výtvarný) hypermediálny artefakt za účasti autora projektu a užívateľa internetu. Avšak pre uvažovanie o intermediálnych vzťahoch textového a figuratívneho segmentu zo sémantického, ako aj vizuálneho hľadiska sa javí zaujímavou ich korelácia na princípe ekfrázy a subverzívnej ekfrázy. Z nich totiž môžeme (?) usudzovať, že vizualizácia, teda zviditeľňovanie „neviditeľného“, sa ako udalosť a proces komunikácie vzťahuje tak na jazykový, ako aj na zrakový kanál. V digitálnom médiu nepôjde len o vytváranie vizuálnej správy (U. Eco) pomocou „slabých“, čiže kontextuálnych (ikonických) kódov. Aktívna účasť prijímateľa/používateľa na primárne počítačových (internetových) hypermediálnych artefaktoch (napríklad *Shredder*) núti zohľadniť aspekt interaktivity. Najmä vo význame vizuálnej komunikácie, v ktorej sa do popredia dostáva komunikačná a vizuálna kompetencia už na úrovni vyhľadávania,

selektovania informácií, následne používania editor-ských možností plastického tvarovania textu a vizuálnych modifikácií digitálneho písania (*screen literacy*), a najmä na úrovni schopností a znalostí vnímať vizuálne informácie (*visual literacy*). Zdá sa však, že interaktívita i vizualita upozorňujú na špecifické črty digitálnych textov, ktoré treba skúmať nielen v kontexte literárnej, ale aj vizuálnej gramotnosti. Obidve vyžadujú pestovanie sústredenej percepcie, predstavivosti, invenčnosti, empatie, rôznych úrovní pamäti a napokon schopnosti konceptualizácie artefaktov v/voči neobvyklým kontextom, ktoré sú pre ne konštitutívne. Vedecké poznatky, týkajúce sa týchto ľudských aktivít, empiricky skúmajú najmä kognitívne vedy. Z ich doterajších výsledkov možno konštatovať aj to, že ľudský mozog, zodpovedný za spracúvanie tak slovných, ako aj vizuálnych informácií, „nerobí“ v podstate medzi nimi rozdiel a spolu s novými dávkami informácií neustále zdokonaľuje a koriguje (svoju predchádzajúcu) predstavu o skutočnosti (Milner, Goodale, 2008). A následne túto predstavu „zdieľa“ v slovách a obrazoch. Tie posledné sa vďaka novým hypermediám intenzívnejšie ako predtým hlásia o vyrovnanie podielu tak na dizkurzívnej tradícii umenia (ekfráza, subverzívna ekfráza, mimetické umenie), ako aj na participovaní na „obsahu zdieľanej informácie“ (vizualizácie, umelecký odkaz hypermediálneho artefaktu *Shredder*).

Bibliografia:

- BAKOŠ, J. (2000), *Štyri trasy metodológie dejín umenia*, Bratislava: VEDA.
- BALCERZAN, E. (2009), Widzialne i niewidzialne w sztuce słowa, *Teksty Drugie*, č.1-2 (115-116)
- BELTING, H. (2007), *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, Krakow: Universitas.
- BERTIN, J. (2003), 'Juan C. Dürsteler, Interview with Jacques Bertin', *The digital magazine of InfoVis.net, Inf@Vis!* [online], [cit. 2010-28-04], Dostupné na internete: <<http://www.infovis.net/printMag.php?lang=2&num=116>>.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2008), *Obrazy mimo wszystko (Images in Spite of All)*. Kraków: Universitas.
- DIMOPOULOS, K. – KOULALIDIS, V, – SKLAVENITI, S (2003), 'Towards an Analysis of Visual Images in School Science Textbooks and Press Articles about Science and Technology', *Research in Science Education*, vol. 33, pp. 189–216. [online], [cit. 2010-05-01], Dostupné na internete: <http://www.upf.edu/pcstacademy/_docs/Visual_RISE1.PDF>.
- DONDIS, H.B. (1973), *Primer of Visual Literacy*, Cambridge: The MIT Press.
- ELKINS, J. (2008), *Visual Literacy*, New York: Routledge.
- ERIKSSON, T. – SØRENSEN, I.E. (2012), 'Reflections on academic video', *Seminar.net – International journal of media, technology and lifelong learning*, vol. 8, no. 2, [online], [cit. 2012-06-20], Dostupné na internete: <http://www.seminar.net/images/stories/vol8-issue1/Eriksson_Sorensen-article.pdf>.
- FOUCAULT, M.(1987), *Slová a veci*, Bratislava: Pravda, prel. M. Marcelli a M. Marcelliová.
- GADAMER, H.-G. (1995), *Aktualita krásneho. Umenie ako hra, symbol a slávnosť*, Prel. Oliver Bakoš, Bratislava : Archa, 100 s.
- GROCHOWSKI, G. (2006), O literackich użyciach znaków ikonicznych, In: *Teksty Drugie*, roč. 111, č. 4.
- HAEGELE, K. (2008), 'Inanimate Alice Integrates Narrative Form of a Book with Digital Art to Tell a Story', *Artdaily* [online], 2008-07-24, [cit. 2009-05-20], Dostupné na internete: <http://artdaily.org/section/news/index.asp?int_sec=2&int_new=24857&b=haring>.
- JANSKÁ, L. (2007), *Mezi obrazem a textem. Text a grafém v evropském a českém malířství*, Praha: Mladá Fronta.
- JUSZCZAK, W. (2009), Ekfrazja imaginacyjna: eidolon Heleny cz.I. [online], [cit. 2010-01-10], Dostupné na internete: <http://www.gnosis.art.pl/e_gnosis/aurea_cadena_gnosis/juszczak_eidolon_heleny01.htm>.
- KELLY, K. *Vision of Screen Literacy*. [online], [cit. 2011-05-20], Dostupné na internete: <<http://www.digitalathena.com/kevin-kellys-vision-of-screen-literacy.html>>.
- KELLY, K. (2009): *Nowe media. Wprowadzenie*, Krakow: wydawnictwo UJ.
- KLINKENBERG, J. M. (2008), Vzťah Medzi textom a obrazom. Pokus o systematizáciu, In: *Slovak review of World Literature Research*, roč. č. 2, s. 7.
- KOCIUBA, M. (2010), *Antropologia poznania obrazowego. Rola obrazu i dyskursu w poznawczym ujmowaniu świata*. Lublin: UMCS.
- KORDYS, J. (2009), Pocałunek Judasza, *Teksty Drugie*, č.1-2 (115-116)
- KOSTYRKO, T., Sztuka współczesna z perspektywy współczesnej humanistyki, *Kultura współczesna*, [online], [cit. 2009-09-30]. Dostupné na internete: <<http://kulturawspolczesna.pl/sites/default/files/artykuly/661.pdf>>.
- KRESS, G., & VAN LEEUWEN, T. (1996), *Reading images: The grammar of the visual design*. London and New York: Routledge.
- ŁEBKOWSKA, A. (2008), *Literatura a empatia*, Kraków:UNIVERSITAS.
- LESTER, P. M. (2006), *Syntactic Theory of Visual Communication*, [online], [cit. 2010-05-20], Dostupné na internete: <<http://commfaculty.fullerton.edu/lester/writings/viscomtheory.html>>.
- (ED) LISTER, M., DOVEY, J., GIDDINGS, S., GRANT, I.,

- MANOVICH, L. (2001), Awangarda jako softver. In *Kwartalnik Filmowy*, 2001, č.35-36, s. 330.
- MESSARIS, P. (1994), *Visual 'literacy': Image, mind and reality*. Oxford, UK: West-View Press.
- MARQUARD, O. (1994), *Filozofia przypadkowości: Studia filozoficzne*, Warszawa: Oficyna naukowa.
- MITCHELL, W. J. T. (2002), 'Showing Seeing. A critique of visual culture', *Journal of visual culture*, vol. 1, no. 2, pp. 165-181. [online], [cit. 2009-08-20], Dostępne na internecie: <<http://www9.georgetown.edu/faculty/irvinem/theory/Mitchell-ShowingSeeing.pdf>>
- MORAWSKI, S. (1997): O świecie smutnym, który wydaje się być wesóły, IN: Ed. Hopfinger, M.: *Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej*, Łódź: Wydawnictwo IBL PAN.
- MULLER, M. G. (2007), 'What is the visual Communication? Past and future of an emerging field of Communication research', *Studies in Communication Sciences*, vol. 7, no. 2, pp. 7-34. [online], [cit. 2010-07-24], Dostępne na internecie: <http://www.visualcompetence.org/files/papers_5_scoms_07-2_Mueller.pdf?PHPSESSID=7ceda5643f1147253b0b0d9cee319028>.
- NAPIER, M. (1998), *Shredder 1.0*, [online], [cit. 2010-05-20], Dostępne na internecie: <<http://www.potatoland.org/shredder/shredder.html>>.
- NYCZ, R. (2006), Poetyka kulturowa, in: ed. M.P. Markowski, R. Nycz, *Kulturowa teoria literatury: pojęcia i problemy*, Kraków: UNIVERSITAS.
- ONG, J. W. (2006), *Technologizace slova. Mluvená a psaná řeč*, Praha: Karolinum.
- PORTER, K. A. (2002), *Paul Klee's Pictorial Writing*, [online], 1.5.2010, [cit. 2009-09-20] Dostępne na internecie: <<http://assets.cambridge.org/97805218/12351/sample/9780521812351ws.pdf>>.
- SONTAG, S. (1978). *On Photography*. New York: Farrar Straus, 1977; London, Allen Lane, 1978; pol. prekl. O fotografii, Kraków: charakter 2009.
- TRIBE, M., JANA, R., GROSENICK, U. (2009), *New Media Art*, TASCHEN GmbH: Köln.
- TRUMBO, J. (1999), Visual literacy and science communication. *Science Communication*, 20(4), 409-425.
- VANDENDORPE, CH. (2008), *Od papirusu do hypertextu. Esej o przemianach tekstu i lektury*, Warszawa: WUW.
- WALLIS, M. (1983), *Znaki i sztuki. Pisma semiotyczne*, Warszawa: PIW.
- WITOSZ, B. (2009), Ekfrazja w tekście użytkowym – w perspektywie genologicznej i dyskursywnej, In: *Teksty Drugie*, č.1-2 (115-116).

Bogumiła Suwara

Evolúcia softvérového nástroja k hypermediálnemu artefaktu - na príklade PowerPointovej prezentácie

Ak budeme súhlasiť s tým, že našu ikonosféru vytvárajú aj „problematické“ obrazy, ktoré nielen napodobňujú skutočnosť, ale participujú na vývoji diskurzívnej tradície a taktiež participujú na „obsahoch zdieľanej informácie“, potom nás zaujíma, ako súčasná kultúra vizualizované obsahy organizuje a ako sa zapája do patričných diskurzov (spoločenský, politický, umenovedný a pod.)

V týchto súvislostiach sa javí ako podnetné sledovanie niektorých problémov spojených s používaním „kultového“ programu PowerPointových (PP) prezentácií, pertraktovaných odborníkmi na vizuálnu komunikáciu. Ten v podstate zaviedol kultúrnu praktiku organizovania informácií ako zostručnenej do ťažiskových bodov, ktoré prezentujúci vkladá do hotových šablón a hotových formátov (ang. templates), a tie následne program spracuje na súvislú prezentáciu. Ako teda možné, že tieto softvérové obmedzenia, dopredu určujúce eleganciu organizovania informácií, neobránili PP prezentácie pred invenčným a tvorivým použitím prináležiacim skôr umeniu, čiže pred kultúrnou konvergenciou?

Napriek veľkej frekvencii PP prezentácií v súčasnej technike pohlcovanej spoločnosti disciplíny, ktoré sa zaoberajú žánrovými podobami jazykových prejavov (resp. textu), zatiaľ o PP neprejavujú záujem. Najmä preto, že nie sú dostatočne vyčlenené a popísané dôvody pre uvažovanie o PP v rámci genologických typológií. Hlavnou prekážkou nie je len tematický, disciplinárny rozptyl prezentácií či smerovanie k neterárnym žánrom alebo žánrom vytvoreným ad hoc, jednorazovým, ale samotné postavenie textu v rámci prezentácie, čiže v elektronickom multimediálnom prostredí. Intermediálne kolaborovanie textu s ďalšími komunikačnými prostriedkami na jednej strane obnažuje ich vzájomnú odlišnosť a cudzosť (Crystal 2001: 48) a na druhej strane ho situuje do spoločne vytváraného mediálneho priestoru, v ktorom jeho pozícia je neistá a problematizovaná aspektmi nonverbálnej (vizuálnej, sluchovej, gestickej, emocionálnej) komunikácie. Žánrové podoby komunikácie vytvárané v multimediálnom prostredí neustále podliehajú modifikovaniu jej aktérmi (účastníci komunikácie, vývoj softvérov, praktiky využívania Webu, jazykové a vizuálne formy

komunikácie). V prípade prednášky spojenej s PP prezentáciou ide o hybridizáciu rečového prejavu textovo-vizuálnou (grafickou) formou (slajdy), ktorá znižuje (?) nároky na argumentovanie a do popredia premiestňuje „účinnosť“ pôsobenia vizualizácie, mimických gest, zvuku hlasu. V dôsledku toho sa tradičná prednáška tak z perspektívy autora ako aj poslucháča približuje k (multimediálnej) eseji. Z hľadiska grafických možností počítačového monitora a náročnosti na vizuálnu percepciu sú PP prezentácie ohodnotené ako málo zaujímavé, lebo slabo zaneprázdňujú, a teda nevyužívajú zrakovno-mozgové kapacity prijímateľa (*The capabilities of the human eye-brain system are much larger than what PowerPoint can offer, thereby making it harder to focus solely on the slides themselves.* (Nik)ORIT GAT, stály dopisovateľ pre internetový časopis na popularizovanie problematiky umenia v nových médiách – Rhizome.)

Táto slabina PP prezentácií sa však javí ako – od drilu jednosmerného usporiadania informácií – oslobodzujúca štrbina, cez ktorú môžu prenikať informácie percipované ďalšími zmyslami, a to je už len „na krok“ od využitia PP prezentácií ako média, ktoré je nielen materiálom pre umeleckú tvorivosť, ale zároveň je aj performatívnym médiom (Orit Gat, internet).

PowerPoint je „nástrojom“

PowerPoint (easy-to-use presentation) program je od roku 1990 štandardnou súčasťou balíka Microsoft Office. Vytvorený bol r.1984 Bobom Gaskinsom a následne aj Dennisom Austinom a stále podlieha zdokonaľovaniu, a to na základe inovácií poskytovaných programami: PP.1, PP.2, PP.3, v ktorých je možné pridávať do prezentácie obrázky, fragmenty videozáznamov, filmov, hudby, a možno ho následne uložiť na CD. Podľa spoločnosti Microsoft (v r. 2005) každý deň prebiehalo po celom svete viac ako 30 miliónov prezentácií (Byrne 2011).

Nevieme síce, aký podiel na tomto množstve pripadal na prezentácie v oblasti obchodu, v administratívnych štruktúrach, školstve, výskume alebo armáde, či na web 2.0. stránkach rôznych inštitúcií alebo individuálnych používateľov. No práve frekvencovanosť a všeobecná prítomnosť PP privolala kritiku a nevôľu. Objavili sa hlasy o „zneužívaní“ tohto nástroja alebo aj „zneužívání“ komunikačných situácií týmto nástrojom (opakovane v americkej tlači: Power Point makes you stupid...).

Programom PowerPoint reagovali jeho autori na objednávku vytvoriť nenáročný nástroj na komunikáciu takých informácií, pre ktoré vizualizácia je nutnou (alebo sprehľadňujúcou argumentovanie) súčasťou. Odkedy však je súčasťou štandardnej softvérovej výbavy, patrí medzi nástroje, ktoré musíme používať, ak chceme obstáť v profesionálnej konkurencii. Rozšírené používanie PP je totiž aj jednou z reakcií na výzvy zo strany kultúry technologických inovácií, potvrdzuje, že sme schopní ju využívať v profesionálnom procese práce, je dôkazom profesionálnej flexibility. A teda ponúka príležitosť na demonštrovanie dispozícií pre rozširovanie a dopĺňovanie pracovných zručností (Barney 2008: 23) o ich digitálnu – počítačovú podobu.

Zručnosti používania PP som sledovala primárne na základe prednášok-prezentácií, ktoré sa uskutočnili za posledných pár rokov v rámci projektu Zahraničné prednášky na pôde Ústavu svetovej literatúry SAV. Na základe tejto materiálnej bázy, rozšírenej o empirické pozorovanie/používanie PP na webových sieťach je možné pragmaticky zatriediť PP do troch skupín:

1. Podporné

Fungujú pre prednášajúceho ako sprievodca obsiahlejšieho rečového prejavu – obvykle vizuálne percipované sekvencie nasledujúce za sebou majú podobu jednotlivých viet (plné, eliptické, nedokončené), citácií alebo sentencií, ktoré na princípe pars pro toto prezentujú obsah rečového prejavu, ktorý je takto kondenzovaný.

Často sa autor snaží, aby bol úderný ako propagandistické alebo reklamné heslá na plagáte. Textové fragmenty (sleep) stimulujú pamäť prednášajúceho. Obrázkové prílohy, grafické znázornenia plnia navyše úlohu vizualizácie alebo ozvláštnenia pertraktovanej problematiky. Poskytujú možnosť usporiadania vystúpenia v závislosti od časových a tematických limitov. Obvykle sú to prezentácie lineárne (PowerPoint 97 umožňuje už aj hypertextové odkoky na externé linky). Z hľadiska percepcie prijímateľom sú najbližšie tradičnej univerzitnej prednáške, v ktorej sa do popredia dostáva naračná situácia „tu a teraz“. Pre príjemcu sú také prezentácie bez súčasnej aktivity prednášateľa nejasné a blokujú proces pochopenia odkazu – *message*, pôsobia ako vynulovanie média: buď sú zavádzajúce, alebo sú príliš veľkým zjednodušením. Všetky tieto úskalia formátu spustili naň vlnu kritiky sprevádzanú obvinením zo znižovania inteligencie poslucháča (*Does PP Making Us stupid*, internet).

2.Samostatné – hypermediálne a multimediálne

Informačné nasýtenie a logická i problémová postupnosť (stratégia komponovania) a koherencia dovoľuje prijímateľovi pozeráť takéto projekty samostatne, bez fyzickej prítomnosti autora a jeho rečového prejavu (napr. PP na Youtube, prednášky na www.org., audiovizuálne prílohy časopisov a pod.), navyše sú rozšírené o možnosť čítania, pozerania (fotografie, grafy) a počúvania (audiovizuálne fragmenty) a v doplneniach odporúčaných v odkokoch rozširujú textovú verziu prezentácie o hypermediálne odkazy (umiestnené v internetovej sieti). Takáto forma PP, kde je textový prejav doplnovaný hypermediálnymi linkami (odskokmi), alebo je ucelený do prezentácie porcií verbalizovanej informácie (textu) spolu s grafmi (čiže sprevádzaný rečovým prejavom prednášajúceho), ktoré sa nachádzajú na webových sieťach, sú z hľadiska percepcie najbližšie tradícii samostatného, sústredného percipovania tlačených textov, ktoré fungujú nezávisle od prítomnosti

autora („neskôr a tu“). Pokračovaním takýchto prezentácií sa najnovšie javia napríklad prezentácie článkov pre internetové časopisy vo verzii pripravovanej pre iPady – napríklad Wired, Wprost a pod.

3.Na pokračovanie

Ide o prezentovanie vyhotoveného Power Pointu a paralelné realizovanie jazykovej výpovede. Pritom rečový prejav nekopíruje/neopakuje prezentované porcie informácií percipovaných zrakom na obrazovke. Prezentujúci/prednášajúci na citácie, rozširujúce argumentácie, alebo dodatočné porcie informácií premietané na plátne len odkazuje, poslucháč si ich môže naštudovať dodatočne, lebo v čase rečového prejavu „nestíha“ súčasne percipovať výklad a sledovať text, či podrobne analyzovať vizuálne prílohy na obrazovke/plátne. Je to chyba koncipovania prezentácie alebo zámer? Dochádza za týchto okolností k miešaniu funkcií podpornej a samostatnej? Takéto PP nie sú účinné z hľadiska momentálneho porozumenia a následnej diskusie, sú však vhodné pre študovanie určitej problematiky, resp. školenia, predpokladajú opakovaný návrat k PP („tam, a neskôr“), ako základ akademického či vedeckého videa, ako vizuálnej formy publikovania akademických poznatkov.

Prezentácia v PowerPointe: cross-mediálny nástroj

Štandardný PP obrázok, slajd obsahuje jazykové a vizuálne elementy, ktoré pre poslucháčov môže komentovať moderátor (autor). Ide teda o komunikačnú situáciu, ktorú primárne umožňujú technické zariadenia. PP je totiž vyhotovený pomocou počítača, je prezentovaný cez počítač alebo počítačovú sieť alebo internetové prehliadače (Web browser). Rečový (alebo audio) prejav, čiže sprevádzanie poslucháčov po porciách PP môže byť sekundárne, ale jeho úloha v správnom fungovaní komunikácie cez PP je napriek častému podceňovaniu významná a dôležitá.

PP môže byť prijímateľovi prístupný v podobe „živej“ prezentácie (v rámci konferenčnej komunikácie, obchodných a spoločenských stretnutí), ako súčasť vnútroinštitucionálnej CMC (*Computer-Mediated-Communication*) komunikácie (štátna administratíva, armáda, firmy, výskum a pod., doplnovanej e-mailovou korešpondenciou o obsahu a kontextoch PP) a teda súčasť procesov riadenia, alebo internetovej (hypermediálnej) komunikácie.

V každom z týchto prípadov autor rieši otázku čo? a ako? (a pre koho?) bude prezentovať a aký výsledok komunikácie mieni dosiahnuť. V týchto súvislostiach musí urobiť niekoľko rozhodnutí, a síce, ktoré porcie informácií uchopí do jazykovej a ktoré do vizuálnej podoby. Ďalej, ktoré sformuluje len „predbežne“, aby zaistili postupnosť prezentovanej problematiky a dodatočne „dotvorí“ a vysvetlí v reálnom čase priebehu prezentácie (rečového prejavu), resp. ktoré informácie uchopí do zhutnených viet (najčastejšie ide o citácie, sentence, bibliografické údaje, štatistické údaje a pod.). Ďalej sleduje, nakoľko sa budú textové, vizuálne a komentované porcie informácií v intersemiotickom, elektronickom diskurze vzájomne duplikovať (čiže odlišné semiotické kódy budú opakovať tie isté porcie informácií), dopĺňovať (samostatné porcie budú autonómne substituovať senzibilnú, alebo inteligibilnú realitu), alebo vzájomne interagovať. Ktorý z použitých semiotických kódov – a príslušného média – bude privilegovaný, alebo či dopredu nebude privilegovaný žiaden.

Nepochybne ide o „nový“ jav dizajnovania (dimenzií súčasnej sociálnej komunikácie, ba o kultivovanie citlivosti na dizajn, čo pokladá Daniel Pink za prostriedok na ovplyvňovanie a postupné zlepšovanie nášho sveta (Reynolds 2009). A teda ide o problematiku stratégie voľby porcií a proporcií informácií, o zručnosti „jednoduchého používania“ viacerých semiotických kódov a možnosti apelovania na viaceré druhy poslucháčovej inteligencie (napríklad vizuálnej, kognitívnej a pod.), resp. gramotnosti (napríklad screen literacy).

Viacerí bádatelia upozorňujú v tejto súvislosti na nevyhnutnosť skúmania komplikovanej križovatky počítačových a telekomunikačných technológií s umením či manažmentom nielen z perspektívy počítačovej vedy, ale aj z perspektívy spoločenských a humanitných vied. Reflektovanie len z pohľadu technológie nedokáže totiž dostatočne prehodnotiť jej potenciál a ohrozenia, ktoré vznikajú pri aplikovaní IT na „ľudský faktor“ (Kluszczyński 2005).

A napokon ide o kombinované využívanie PP počítačových softvérov s rečovým prejavom, ktoré v porovnaní s jedným komunikačným kanálom akoby sľubovali „pridanú hodnotu“, lebo sa zakladajú na možnostiach presúvania komunikácie z jedného do iného semiotického kódu – t. j. prechádzania informácie/informácií naprieč „cross“ médiami – , a teda kumulovanie významovej hodnoty komunikácie. A napriek tomu (alebo práve kvôli tomu) PP ako jazykovo-vizuálny formát podlieha kritike ako nespoľahlivý komunikačný nástroj.

...: aký pôsobivý PP!!!

Posilňovanie úlohy a významu zobrazovacích prostriedkov a vizualizácií v súčasnej kultúre sprevádza okrem pozitívnej reflexie a nadšenia (vizuálny obrat, imagológia) aj opačný postoj (okularofóbia) a v súvislosti s PP má niekoľko dôvodov a opodstatnení. Najčastejšie výhody sa týkajú vzťahov medzi „predpokladaným“, „očakávaným“ obsahom prezentácie a jeho znázornením alebo nepomeru medzi obsahom a prepracovanosťou vizuálnej stránky (k čomu nabáda výbava softvéru a napríklad aj série obrázkov prístupné vo vyhľadávачi Google, či spracované PP prezentácie ponúkané profesionálnymi firmami), ba dokonca obavy, že samotným procesom prezentácie sa autor snaží nahradiť nepríjemnosť obsahu. Prijímateľ nie je vtedy oslovený, ale skôr znechutený a odkaz prezentácie odmieta sledovať, či prijímať. (Aj takýmto spôsobom môže dochádzať k „schladzovaniu“ média). Avšak estetická úroveň

vizuálnej prepracovanosti prezentácie na jednej strane dáva príležitosť prezentovania aj vedeckých poznatkov v estetickom spracovaní, v čom optimisti (?) vítajú približovanie vedy a umenia. Na druhej strane sa občas estetika javí ako legitímna súčasť výskumu, napríklad takej disciplíny ako je *manažment* (P. Dickinson, M. Neumeier). Lebo podľa názoru Marty Neumeierovej: ak je proces rozhodovania pre biznis naozaj dôležitý a prezentovanie informácií je jeho súčasťou, tak kvality prezentácie budú tento proces determinovať (Reynolds 2009). V prípade používania PP ako predvedenia prijímateľovi v podstate dobre známeho predmetu, čiže produktu/ponuky alebo pri predstavovaní štruktúry firmy sa objavujú hlasy za prinavrátanie princípov renesančnej estetiky „krásna“, čiže zachovania harmónie proporcií, geometrickej symetrie a z nich vyplývajúcej elegantnej jednoduchosti, až minimalizmu (napríklad zásada *Lean Management*, Dzidowski 2010: 440). Z toho však netreba usudzovať, že v prípade prezentovania publiku málo známej témy nároky na estetické spracovanie vôbec neplatia. Zle spracovaná prezentácia blokuje totiž komunikáciu a znemožňuje odovzdávanie informácií (známy výrok: „Death by PowerPoint“ – Reynolds, internet).

Kde hľadať rudimentárne predpoklady pre pôsobenie PP

V kontexte estetiky a prezentácie (v slovníkovom význame prednesenie, predvedenie, odovzdanie) vedeckých, technických, či iných /sociálnych/ poznatkov treba podotknúť, že očakávania a podoby estetických zážitkov navodených prezentáciou sú odlišné od vedeckých poznatkov vnímaných ako esteticky hodnotné – ako krásno. A preto ich treba analyticky rozlišovať. A to napriek presvedčeniu, že matematické objavy sú aj krásne (Mészárosová 2010).

Ak však nechceme predstavu približovania vedy a umenia zatracovať, natíska sa otázka, čo je blízke

(spoločné) pre skúsenosť umeleckého, estetického zážitku a zážitku krásy v exaktných vedách? Zdá sa, že argument pociťovania slasti z objavovania, ako to nastoľuje Mészárosová, nie je dostačujúci, lebo je obmedzený len na dôsledok, a nehovorí nič o procese jeho vzniku, či predpokladaného dôvodu.

Možno až príliš zjednodušujúce je postrehnutie určitej základnej analógie medzi etapami zážitku vnímania estetických hodnôt literárneho diela a „krásy“ exaktných vied, je však lákavé, lebo ponúka príležitosť uvedomiť si, že predsa je niečo spoločné, aspoň na rudimentárnej úrovni.

V oboch prípadoch nepôjde len o samotný fakt vytvorenia diela autorom a nového vedeckého poznatku/objavu vedcom, ale aj o ich recipientov: s teóriami komunikácie povedané prijímateľov. V prvom pôjde o potrebu expresie, dlho rezervovanú len pre autorov/umelcov a pre čitateľa prístupnú len v obdivovaní umeleckých artefaktov a ich estetických hodnôt. Lenže, ako to predviedla poľská bádatelka, expresia je biologicky predurčená a teda je spoločná pre tvorca a prijímateľa. Podľa J. Brach-Czajna (1987: 142-149) proces prijímania/používania umeleckého diela sa skladá z troch etáp: OBJAVOVANIA, ADAPTÁCIE a EXPRESIE. Čitateľ najprv objavuje rôzne miesta a elementy, ktoré si všima ako niečím výnimočné, necháva viesť svoje uvažovanie smerom, ktorý určujú tie fragmenty a črty diela, ktoré vníma ako najbezprostrednejšie, bezpodmienečne naliehavé. Pozoruje ich, asociuje, odhaduje, stavia hypotézy, verifikuje. Ide o tvorivé činnosti analýzy, ktoré pri interpretácii musí ešte zintenzívniť. Po dokončení týchto činností čitateľ musí nadobudnúť presvedčenie, že dielo ako vonkajškový objekt bolo ním objavené. Až potom prichádza etapa privlastnenia si ho na základe rôznych spôsobov, ktorými si dielo adaptuje pre seba (vysvetľuje si rôzne aspekty cez svoje skúsenosti a zážitky – stotožňuje sa s nimi, a svoje skúsenosti vníma na pozadí diela a pod.). Vtedy ich vníma tak intenzívne a hlboko, až nadobudne presvedčenie, že sa môže

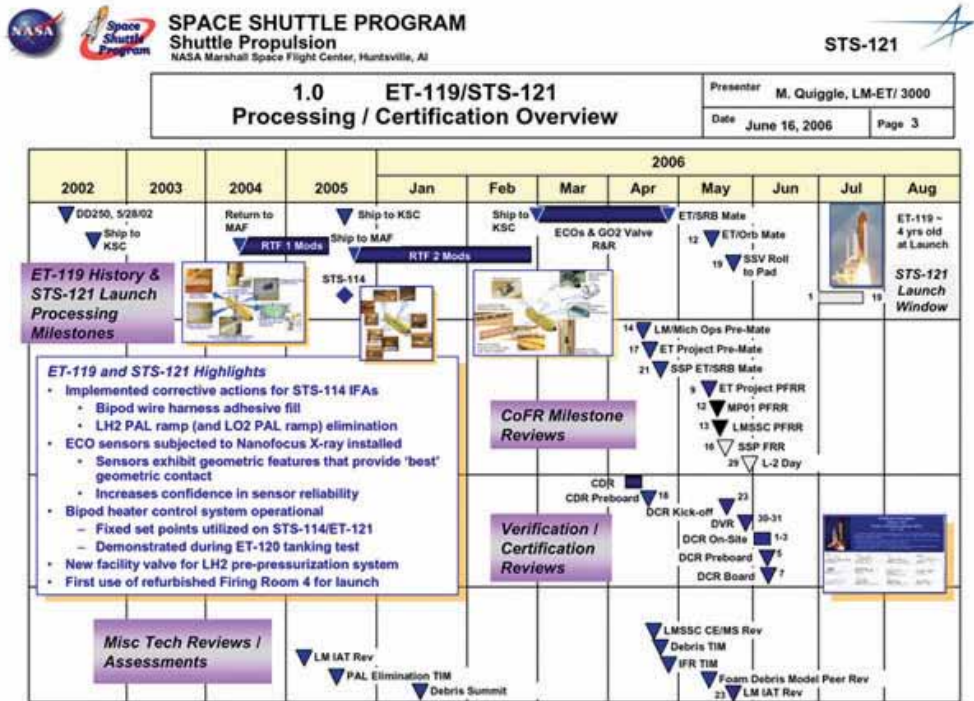
slobodne pohybovať medzi symbolickými formami známymi zo svojho vlastného života a estetickými symbolickými formami literárneho diela a môže ich striedavo používať. A teda, keď môže striedať vlastné poznatky, skúsenosti a presvedčenia s tými objavenými v umeleckom diele, vtedy je pripravený využiť ho ako svoju vlastnú expresiu. Môže totiž umelecké dielo „čítať“ ako svoju vlastnú výpoveď. Ako expresiu svojej existencie (vo svete).

Zdá sa, že tento načrtnutý fenomenologický model recepcie môže byť vhodný aj na percipovanie výsledkov tzv. exaktných vied. Aj v rámci nich je za jedinečnú danosť pokladaná schopnosť objavovania vedeckých princípov či javov. A ako biologicky predurčená je pokladaná len schopnosť učiť sa (podľa bio-sociologického výskumu). Avšak nie je nelogické všimnúť si, že v určitej etape procesu učenia sa je prítomné objavovanie. Totiž učenie sa je aj opakovaním, ktoré prebieha napríklad v procese „čítania“ výsledkov prác bádateľov exaktných disciplín. Čitateľ si všíma určité riešenia, sleduje ich postup, a môže sa s nimi stotožňovať nielen za predpokladu, že im rozumie, ale najmä za predpokladu, že prechádzajúc nimi aktualizuje myšlienkové postupy autora/objaviteľa, a to v krokoch, ktoré sa už aj preňho stávajú zrozumiteľné, ba jednoduché. Sú preňho bezpodmienečné, nevyhnutné, jednoduché a jasné. Objavenie tejto nevyhnutnosti (o ktorej Weinsberg tvrdí, že: „I keď je ťažké definovať matematickú krásu vo vedách, za jej nevyhnutné prvky sú považované jednoduchosť a nevyhnutnosť (...) Krása, ktorú nachádzame vo fyzikálnych teóriách, sa veľmi podobá kráse niektorých umeleckých diel, v ktorých by sme nechceli zmeniť jedinú notu, jediný ťah štetca...či jediný verš“) je pre čitateľa/používateľa nielen estetickou hodnotou (ako to interpretuje v citovanej práci Mészárosová), ale skôr zážitkom „matematickej expresie“. Krásu matematických riešení totiž nevníma každý človek, ale nasmerovanie na túžbu po jednoducho a bezpodmienečnom riešení a adaptovanie toho riešenia ako

zrozumiteľného, čiže „svojho“, sa zjavne blíži k opisovaniu etapám a podmienkam zážitku expresie

Ide tu o tvorivú, intelektuálnu činnosť, ktorú čitateľ/používateľ môže vykonávať na základe svojich znalostí skúmanej problematiky. A „čítaný“ postup a riešenie môže uznať za samozrejme a zvnútornené, čiže také, aké by zvolil aj on. Až vtedy sledovaný objav, môže sa pre čitateľa stať jeho „objavovaním“. Jeho expresiou poznávania sveta

Čo to v súvislosti s prepracovanosťou vizuálnej stránky PP a organizovaním množstva informácií znamená pre autorov PP prezentácií? Zážitok expresie sa vzťahuje tak na vizuálne spracovanie, ako aj na logiku voľby a usporiadania prezentovaných bodov, pre ktorú autor hľadá takú údernú (vtipnú) perspektívu, ktorú môžeme metaforicky (v treťom význame *presentation*) prirovnať dokonale k podmienkam maternice prispôbenej polohe plodu. Je zrejmé, že prezentujúci vie, alebo predpokladá, aké sú kompetencie publika, a v závislosti od toho sa rozhoduje, čo publiku mieni odovzdať a ako to bude prezentovať. Nezávisle od témy a problematiky je možné (?) uchopiť ich pomocou takých vyjadrovacích/zobrazovacích prostriedkov, aby u poslucháča/pozorovateľa aktivity spojené s objavovaním, adaptáciou a expresiou (kreatívne) rezonovali. Aby si povedal: takto by som „to“ prezentoval aj ja, to bol môj PP“. Načrtnutá predstava nárokov na PP prezentáciu je, samozrejme, idealizovaná, je v podstate konštruktom, ktorý sa len občas prakticky realizuje. V dôležitých situáciách autori PP prezentácií zverujú prípravu profesionálnym agentúram. V tejto súvislosti je legendárnou prezentácia Ala Goreho o klimatických zmenách. Profesionalizácia a odhodlanie používať pre prezentovanie a zdieľanie vedeckých výsledkov hypermédií ako protiváhu k textovým publikáciám v printových médiách (konferenčné zborníky, prednášky, odborné časopisy) je podnetná iniciatíva za akademické videá. Ide v nej najmä o snahu hľadať možnosti a opodstatnenie pre vypracovanie určitého druhu



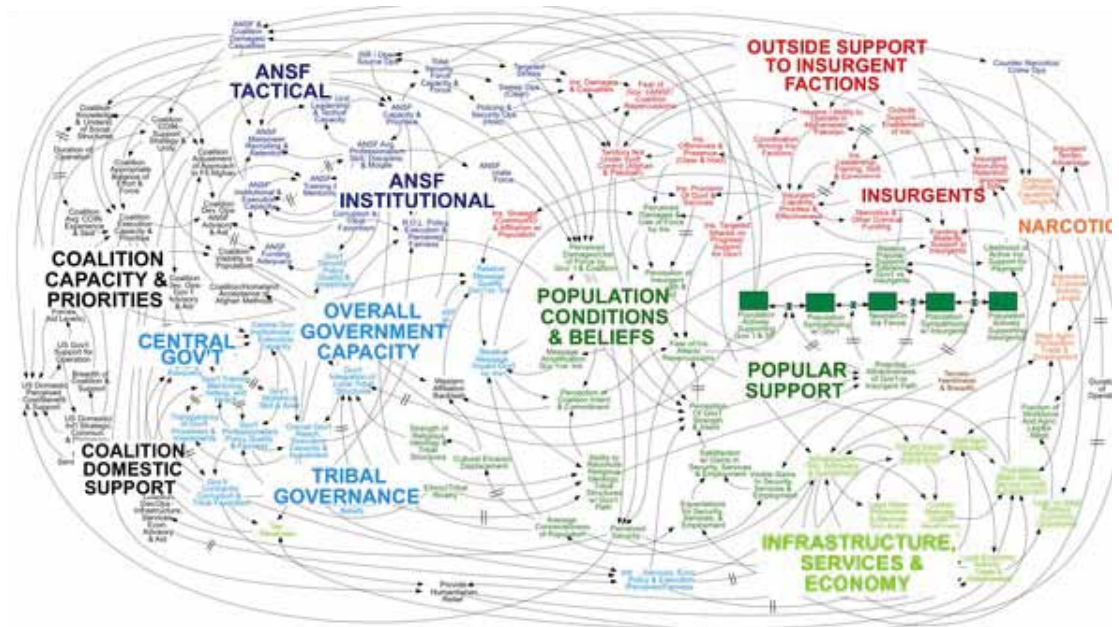
Snímka z knihy Eduarda Tufteho, *The Visual Display of Quantitative Information* (1999) (zdroj internet)

vizuálnej epistemológie, ako alternatívu pre diskurzívnu (epistemologickú) tradíciu (Sorensen, Eriksson 2012, internet).

Prečo nepoužívať PP?

Túto otázku navodil štúdiou *PowerPoint Does Rocket Science: Assessing the Quality and Credibility of Technical Reports* (2005) americký bádateľ vizuálnej informácie

Edward Tufte (autor *The Visual Display of Quantitative Information*, 1999). Tufte bol členom expertnej vyšetrovacej komisie NASA, ktorá s časovým odstupom (2003) analyzovala technické záznamy katastrofy raketoplánu Challenger (v r.1986) . Zápis katastrofy sa uchoval v podobe videozáznamov a technickej dokumentácie, ktorá bola vedená v programe PP. Komparácia obidvoch foriem záznamu mala za úlohu rekonštruovať priebeh udalosti a odhalenie príčiny katastrofy. Tufte



The New York Times (Elisabeth Bumiller, internet)

analyzoval PP metódou close reading, čiže pozorného čítania textu bez zohľadňovania akéhokoľvek kontextu a skúmal, ako formát PP ovplyvňoval/determinoval štruktúrovanie odkazovanej informácie i jej distribúciu a naopak. Zistil, že PP pri kontrole štartu Challenger mal z hľadiska usporiadania informácií hierarchizovanú štruktúru (6. informačných úrovní), ktorá nielen kopírovala, ale aj podporovala organizačnú štruktúru NASA a architektúru distribuovania informácií v tejto organizácii. A práve táto štruktúra a stratégia objednávaní určitých porcií informácií pre adekvátnu organizačnú úroveň bola zodpovedná za blokovanie postupnosti dôležitých údajov, ktoré sa jednoducho na ceste k rozhodovaciemu centru stratili. PP ako nástroj usporiada

nia a segmentovania informácií navyše túto hierarchiu dodatočne podporoval.

V kontexte použiteľnosti PP ako formátu na spracúvanie kvantitatívnych informácií, ktoré sú imanentnou zložkou technických správ a nárokov na požadovanú naračnú koherenciu a logický sled argumentácie, zistil Tufta nedostatky prezentácií. Išlo o nedostatočnú precíznosť v procese odovzdávania informácií, neúnosné množstvo perspektív na jednom textovom slajde, čo vylučovalo príležitosť pre naznačenie ďalších, zjavných súvislostí. Tie sa po ceste sieťou stratili, alebo kvôli naprogramovanej využiteľnosti plochy slajdu jednotlivých textových obrázkov boli nejasné, prípadne žiadne. Argumenty amerického vedca zjavne nasvedčujú tomu, že PP ako nástroj komunikácie v procese riadenia

zlyháva. Na obdobné skúsenosti s používaním PP textových slajdov v zhierarchizovanej armádnej štruktúre poukazoval generál americkej armády Gen. Stanley A. McChrystal (2010) zasvätený do príbehov vojenskej intervencie v Afganistane. Svoj názor na nahustenie informácií a maximalizovanie vizualizácie mnohostupňových analýz uzavrel v ironickej poznámke: „When we understand that slide, we'll have won the war.“

Podobné je to v prípade nárokov na precízne spracovanie dôležitých problémov, ako sú napríklad technické správy. V týchto súvislostiach Tufte odporúča namiesto PP-prezentácií používať taký softvérový nástroj, ktorý adekvátne spracuje celý proces dokumentovania a editovania všetkých relevantných elementov: text, tabuľky, grafy, fotografie a technickú či vedeckú notáciu. Pre technickú správu je podľa autora naďalej vhodná tradičná, diskurzívna forma, v ktorej sa do popredia dostáva podrobná – súvislá, a nie fragmentárna, torzovitá – argumentácia. Tá nie je ovplyvnená nedostatkami prehodnocovania informácií vynúteného obmedzeným priestorom textu/ slajdu, ktoré sa akoby automaticky dostavuje, keď je autor PP prezentácie napríklad nútený na každý obrázok napísať stručný názov, alebo iným spôsobom umiestniť (obsiahnuť) väčšie množstvo informácií, než ponúka priestor slajdu (navyše slajd premietaný na plátne je pre príjemcu často nečitateľný). Tento jav pozná každý používateľ PP, keď sa usiluje výstižne uchopiť sekvenciu alebo aspekt pripravenej látky a skordinovať ich s vizuálnym poriadkom slajdu. Automaticky sa dostavuje riešenie v podobe použitia na princípe pars pro toto: výstižnej citácie, maximálnej selekcie dát/údajov alebo kontextovo adaptovanej fotografie, či na princípe asociácie alebo výsledkov výskumu zvolené iné druhy vizualizácie. A práve tento nepomer medzi kvantitou obsahu a obmedzeným priestorom na jeho vyjadrenie (ktorý v CMC komunikácii môže používaním PP spôsobiť blokovanie, znehodnotenie komunikácie a preto je často dopĺňovaný e-mailovou korešpondenciou), upozorňuje na fakt, že

PP ako formát digitálnej dokumentácie nie je významovo samostatný a v situácii, kedy sa môže len „tváriť“ ako médium, ktoré plnohodnotne vystriedalo tlač, komunikačný úspech mu môže poistiť len verbálne moderovanie. Napokon aj Tufte trefne poznamenáva, že PP prezentácie intenzívnejšie používa moderátor ako poslucháč. Výskum amerického bádateľa na jednej strane dobre vystihuje dôvod, za akých okolností PP prezentácia nie je samostatnou výpoveďou, a preto je skôr súčasťou elektronického diskurzu (diskurzu vo význame T. A. van Dijka, čiže: použitie jazyka, odovzdávanie idey a sociálne interagovanie; tento význam S. Herring rozširuje o charakteristiky počítačového média).

Na druhej strane Tufte nevdojak otvára priestor pre pozitívnu reflexiu a síce, že PP prezentácia vyžaduje od jej autora invenčné prekonávanie jej kognitívnych obmedzení. Tie propagátor „účinných“ prezentácií Garry Reynolds jednoznačne spája s vizuálnou kultúrou, čiže aj estetikou prevedenia. Pre uvažovanie o PP v súvislosti s tradičnou prednáškou je však dôležitý najmä poznatok o tom, že sú to dva odlišné spôsoby organizovania a usporiadania odovzdaných – „skoro“ tých istých – poznatkov či informácií. Kým prednášku (občas publikované verzie) čitateľ môže prečítať a snažiť sa ju pochopiť, obsah PP prezentácie „bez sprievodu“ autorom (bez moderovania) často vníma ako odhad alebo snahu o vylúštenie rébusu.

PowerPoint napriek obmedzeniam

Nečudo teda, že takáto „významová záhadnosť“ alebo inak povedané „zamľčovanie“ (analogicky ako v poézii), ktoré je dôsledkom bodovej štruktúry prezentácie, viedlo k názoru o nevhodnosti PP pre dokumentovanie technických udalostí (napríklad katastrofa Challenger) a čo najväčšieho množstva jej nepriamych súvislostí (Tufte, *Kognitive style of PowerPoint*, internet).

Tieto obmedzenia robia PP nevhodným aj na vedenie archívnych záznamov (ako sú napríklad Mapy kultúry Slovenska), použiteľných na overovanie a spracovanie iných aspektov ako len tie, ktoré boli sledované pri vytváraní textových bodov PP. Po prvé tu ide o otázku zachytenia a prechovávaní tzv. redundantných informácií, na ktoré sme zvyknutí z písomných záznamov a vďačíme za ne zaužívaným zvyklostiam vypestovaným v kultúre písma a spojeným s požiadavkami na koherenciu textov; po druhé, entymametickým (vďaka ktorým text napriek svojej fragmentárnosti prezentuje skutočnosť ako určitého druhu kontinuum) vlastnostiam jazyka a textu. Napriek týmto súvislostiam sa niektorí odborníci na vizuálnu kultúru s nadsením zastávajú možnosti dizajnovania informácií a sú presvedčení, že aj účtovnícka bilancia môže mať formát PP (Pink 2009:9), lebo podľa nich dôležitejšie než napríklad účtovnícke tabuľky sú fundované ekonomické uvažovanie a ekonomické znalosti. Tento prístup do určitej miery potvrdzuje výskum vizuálnej komunikácie, podľa ktorej sa vytvorenie grafu obsahujúceho relevantné informácie či vizualizácia konkrétnej problematiky úzko spája s jej znalosťou a napokon s položením výstižnej otázky. Je dobré, ak získaná odpoveď obsahuje aj riešenie nastolenej problematiky, a v tom úzkom priestore je možné formát PP využiť na dokumentovanie výsledkov výskumu, resp. technických údajov. Je však isté, že nadobudnutie takýchto zručností nezabezpečí často opakovaný postulát o pestovaní „vizuálnej citlivosti“, „vizuálnej inteligencie“. Určitým druhom kombinácie týchto dvoch prístupov a očakávaní je iniciatíva Pecha Kucha, čiže štýl prezentácie (architektonických modelov, bádateľských zistení), ktorá obsahuje 20 slajdov, pre každý z nich je vyhradených 20 sekúnd.

V tejto súvislosti je dôležité to, ako budú informácie zobrazené, čiže napríklad ako autori dospejú k prezentovaným grafom, či akým druhom informácie naplnia naformátované tabuľky – napríklad grafy a tabuľky znázorňujúce riešenie výskumných, praktických úloh

(známe z riešenia komplikovaných architektonických otázok, vizualizácie mikrobiologických empirických koncepcií, riešenie dopravy a pod.). Tie na jednej strane sú už neodmysliteľnou súčasťou dnešného technologického inštrumentária, na druhej strane počítačové programy ponúkajú (generujú) občas viac možností uchopenia dát do grafov a tabuliek, než sú bádatelia schopní produktívne prehodnotiť a interpretovať. Túto skúsenosť kritizuje autor monografie *Semiologie Graphique* (1967) Jacques Bertin (internet). Podľa neho je možné generovanie bezcenných grafov obmedzovať ich dôsledným využívaním. Ich cieľom totiž nie je vizuálne „pretlmočenie“, uchopenie zhromaždených dát, ale podať cez prizmu znázornenia/vizualizácie relevantnú novú informáciu, čiže vytvoriť istú nediskurzívnu argumentáciu. (Princípom, ktorý riadi proces vzniku novej informácie, je postupovanie od jedinečného k všeobecnému. V tejto súvislosti sa spomínajú prvé grafy vypracované pri riešení epidémie v 19. storočí v Londýne a hľadani zdroja nákazy. Až nakreslenie grafov a ich správna interpretácia viedli k poznatku, že ním boli vodné toky odpadu.)

PP prezentácie sú používané na propagovanie vedy a výskumu a sú v takejto funkcii prístupné na internete. Rovnako sú stálou súčasťou prezentovania múzejných a galeristických zbierok. Často návštevníci prehľadávajú webové stránky galérií ešte pred jej (skutočnou) návštevou, prezerajú si známe artefakty z dejín umenia.

Organizovanie informácií predpokladá narábanie s určitým kvantitatívnym množstvom používateľovi známych (a neznámych) informácií a kontextov a je v podstate pre vyrobenie PP prezentácie kľúčové. Zdá sa totiž, že program PP vytvorený študentmi bol od začiatku koncipovaný ako príležitosť na predvedenie, prezentovanie informácií, ktoré boli pre prijímateľa nejako, aspoň čiastočne, známe. Išlo skôr o formát prezentovať inovatívnym, nevšedným prekvapujúcim spôsobom, alebo spôsobom posilňujúcim predstavivosť (prijímateľa) a pamäť (moderátora) pre podrobné

dáta, a teda aj priestor pre následnú diskusiu. A práve táto skutočnosť praje aktualizovaniu analógie so zabudnutou zručnosťou vytvárania účinných obrázkov imago agentes v gréckej kultúre vzdelávania. Imago agentes mali pôsobivým, až šokujúcim zobrazovaním (sic!) zapôsobiť na proces zapamätávania si určitého kvanta informácií (oproti tomu dnes vizualizácia poskytuje príležitosť pre zvnútornenie informácie a použitie na individuálny rozvoj). Pôsobili ako forma umelej pamäti. Keďže výrobcovia imago agentes spracúvali len určité časti znalostí, ich vizualizácia bola zrozumiteľná (primárne pre autora a učiteľa) na základe určitej spoločne zdieľanej vedomostnej kompetencie, ktorú aj dnes autor PP prezentácie musí brať do úvahy. A to najmä preto, aby mohol pracovať s pravidlom „nehovoriť priamo, ale len v náznakoch“, ako japonský odborník na dizajn a komunikáciu Kawasaki preložil princíp „Yugen“ ZEN estetiky (propagovanej Reynoldsom) na proces vyhotovenia PP.

Tak priestor pre „naznačovanie“ ako spomínaný priestor pre „zamlčovanie“ poskytujú príležitosť nielen na prekladanie ideí (a poznatkov či informácií) na grafy a obrazy, ako by povedali prívrženci imagológie,

ale umožňujú aj individuálnu expresiu. Z nej sa vyznáva v rozhovore s kritikom umenia britský multimediálny tvorca japonského pôvodu, Simon Fujiwara a tá provokovala hudobníka Byrnea k výroku: I ♥ PowerPoint.

A práve tohto priestoru na manipulovanie s PP ako s nástrojom sa ujali jeho nadšenci v spoločnosti počítačových grafikov, umelcov, či v „kultúre participácie“ najaktívnejších, spoločnosti používateľov počítačových hier.

Multimediálne PP

Hladina polemík, vtípkovania a zosmiešňovania PP v americkej tlači navodená kritikou Tufteho vypudila napokon aj opačné, nepredvídané, neplánované reakcie. Povestnou sa stal provokatívny nápad Davida Byrneho (2003) použiť racionalizované formy a štruktúry tohto v podstate obchodného nástroja iracionálnym – a teda „nevhodným“ spôsobom. Základným podnetom provokácie známeho hudobníka bola prehnaná a neopodstatnená podozrievavosť, ktorú prejavovali a prejavujú umelci voči všetkému, čo prichádza z prostredia biznisu.



Výsledok uplatnenia Reynoldsových predstáv o účinkoch ZEN estetiky v slajdoch v PP (internet)



David Byrne: I Love PP
(zdroj: internet, David
Byrne's PowerPoint Art)

Približne od tejto doby sa objavujú v internetových sieťach umelecké projekty, pre ktoré sú východiskom PP programy. Zamestnanci vlastníka licencie PP, Microsoft Most Valuable Professional (MVP) podporujú iniciatívu PowerPoint Heaven, čiže animátorov portálu, na ktorom nadšenci dokazujú, že PP nie je jednoduchým nástrojom, ale médium kreatívnych projektov (najstarší zápis z r. 2005). Prezentácie PPArt sa tiež nachádzajú na webových stránkach youtube. Z empirického pozorovania týchto projektov vyplýva, že autori preferujú krátke prezentácie, ktoré z genologickej perspektívy v podstate realizujú predstavu E. Balcerzana (1999) o multimediálnej genológii. Bádateľ predpokladal, že základnými prototypmi nových druhov budú: esej, fejtón a reportáž, ktoré môžu byť realizované nezávisle od média (hudba, film, literatúra a pod.) a môžu

byť multimediálne. To, čo má byť pre toto druhové systematizovanie rozhodujúce, je autorská intencia. Poľský bádateľ opomenul len jedno médium – počítač, a jeden druh, a síce počítačovú hru, ktorá je hojne zastúpená aj v PPArt. Frekventované využívanie počítačovej hry v projektoch PPArt zasa nasvedčuje tomu, že tá naozaj plní úlohu meta-média, adaptuje totiž rôzne formy: napríklad detektívku, komiks, reportáž, školskú prednášku. A za týchto okolností PowerPoint presvedčivo nepôsobí ako jednoduchý nástroj, ale je tvorcami využívaný ako médium počítačového umenia.

Ďalším podnetným príkladom je nevšedný nápad Simona Fujiwaru použiť PP v inscenácii s požičianým názvom Ezopovej bájky, *The Boy Who Cried Wolf*, ktorá je zložená z niekoľkých predchádzajúcich inštalácií a divadelných performancií Fujiwaru (internet).

PP prezentácia zapojená do divadelnej inscenácie (the Baltimore Contemporary Art Museum, november 2011) sa stáva performatívnym médiom a napovedá, prečo sa tento formát aj v prípade konferenčnej alebo univerzitnej prezentácie otvára na primárne divadelné pôsobenie na poslucháča.



Záver

Na základe argumentov a diskusie „za a proti“ PP (Eduard Tufte, David Byrne, Garr Reynolds) je možné konštatovať, že PP program je využívaný nielen ako graficko-jazyková štruktúra, čiže pragmatický nástroj, pomocník pre prednášajúceho, ale aj ako multimédium či hypermédium. Ibaže elektronické písmo na plátne (v PP prednáške) v menšej miere slúži kultúre písma (napriek citovaniu štylisticky náročných formulácií, ktoré sa podobajú skôr „verba visibilia“) a väčšmi elektronickému multimediálnemu diskurzu, a to najmä preto, že: 1. okrem písma využíva obraz a zvuk, 2. vizualizuje písmo, 3. posilňuje usporiadanie informácií

v súlade s postupnosťou slajdov, v čom sa podstatne líši od koherencie textu naplňujúcej podmienky tradičnej prednášky.

PP prezentovaný ako súčasť prednášky je skôr prekladom ideí a názorov prednesených rečovým prejavom do ich vizuálnej podoby. Ak PP nemá byť len podporou pre prednášajúceho, „najúčinnnejším“ je právanie so slajdom ako s minimalistickým plagátom. V tom význame sa môže chápať aj ako ilustrácia, ktorá dopĺňa, posilňuje komunikáciu (Baranska 2010). Zdá sa však, že prezentácie sú aj veľkou príležitosťou pre naplňovanie bežnej ľudskej túžby po expresii, ktorá práve vďaka obligátnej počítačovej výbave podsúva tým, ktorí nie sú schopní hľadať umelecké vyjadrovacie

prostriedky pre existenciálne pocity, náhradnú možnosť: predstaviť a šíriť výsledky svojich znalostí, resp. výsledkov výskumu s použitím vizuálnej estetiky. Samozrejme, nie ako nevyhnutnosť, ale ako slobodné rozhodnutie. V tejto súvislosti sa v kontexte humanitných vied najjednoduchšou javí analógia s esejou. PP prezentáciu môžeme totiž prototypovo definovať ako esejistické uchopenie prednesenej problematiky, kde informácie k téme sú chápané ako univerzálne a spôsob ich multimedialného stvárnenia (fragmenty z videí, filmov, výtvarného umenia, ktoré sú prístupné cez web. prehliadače) a následného zapôsobenia na poslucháča,

patria do poľa individuálnej expresie autora (prezentovanej ako ready made, imago agentes, plagát a pod., čiže na stále častejšej praxi použitia čohokoľvek za rozmanitých kontextov a okolností – prečo sa rozširuje pojem everymade). Tento trend najlepšie stelesňuje divadelné predstavenie Simona Fujiwaru, v ktorom použitie PP prezentácie môžeme analogicky s premenami použitia fotografie kvalifikovať (nie ako umelecký PP, ale) ako prezentáciu použitú umelcom v rámci realizovania umeleckého zámeru. A teda ako materiál, čiže performatívne médium.

Bibliografia:

- BALCERZAN, E.: W strone genologii multimedialnej, *Teksty Drugie*, č.6, 1999.
- BARAŇSKA, D. (2010), Prezentacja mulimedialna – komunikacja czy sztuka, In: NIE TYLKO INTERNET. Nowe media , przyroda i „technologie społeczne” a praktyki kulturowe, ed. J. Mucha, NOMOS, Krakow, 269 s.
- BARNEY, D.(2008), *The Network Society*, pol. prekl. Spółceństwo sieci, Warszawa: Wydawnictwo Sic!.
- BERTIN, J: Interview with Jacques Bertin (Juan Dürsteler) , *Inf@Vis!* <<http://www.infovis.net/printMag.php?lang=2&num=116>>, (pozerané 28.4. 2010).
- BRACH-CZAJNA, J. (1987), Odkrywanie-Adaptacja-Ekspresja in: *Studia filozoficzne*, č.8 (261), s.142-149.
- BUMILLER, E.: We Have Met the Enemy and He Is PowerPoint, *The New York Times*: <<http://www.nytimes.com/2010/04/27/world/27powerpoint.html>> (umiestnené: apríl 2010, pozerané: január 2011).
- BYRNE, D.: David Byrne really does ♥ PowerPoint, Berkeley presentation shows:<http://berkeley.edu/news/media/releases/2005/03/08_byrne.shtml>, 8 March 2005 (pozerané 25.1. 2011).
- BYRNE,D.: <<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=1595838&from=mobile>>, January 14, 2004: prístupné, september 2010 (z internetovej recenzie: David Byrne’s PowerPoint Art Musician Uses Business Program for Ironic Avant-Garde Art na knihu s DVD Bryna: Envisioning Emotional Epistemological Information, Steidl Publishing, 2003, čiže kolekcií PowerPointových prezentácií skomponovaných s jeho hudbou.).
- BYRNE,D.: <http://www.davidbyrne.com/art/eeeei/views/eeeei_still6.php>.
- CRYSTAL, D. (2001), *Language and the Internet*, Cambridge: University Press, 2001.
- DIJK. Van, J .(2010), *Spółeczne aspekty nowych mediów. Analiza spółeczneństwa sieci*, Warszawa:PWN.
- DZIDOWSKI, A. (2010): Estetyka jako inspiracja rozwoju nauk o zarzadzaniu, In: NIE TYLKO INTERNET. Nowe media , przyroda i „technologie społeczne” a praktyki kulturowe, ed. J. Mucha , Krakow: NOMOS.
- ERIKSSON,T, SORENSEN,I.E.: Reflektions on academic video, in: *International Jurnal Of Media. Technology & Lifelong Learning*, Vol. 8 – Issue 1 2012, <<http://www.seminar.net/index.php/component/content/article/75-current-issue/186-reflections-on-academic-video>>;, pozerané, december 2011).
- FUJIWARA, S.: <<http://11.performa-arts.org/event/simon-fujiwara-performa-commission>>, (prístupné: september 2011).
- JOHNSTON, S.: *Does PP Making Us stupid?...* <<http://www.itsunderstood.com/docs/PowerPointManifesto.pdf>>.
- KAWASAKY, G.: <<http://www.openforum.com/idea-hub/topics/the-world/article/the-zen-of-powerpoint-facebook-and-twitter-guy-kawasaki>> (pozerané: 15.1.2011).
- KLUSZCZYŇSKI, R. (2005), Od „web studies” do antropologii nowej wizualności. Współczesne badania nad cyberkulturą, *KULTURA WSPÓŁCZESNA*, 2005, č.1.
- MÉSZÁROSOVÁ,K: Krása a fraktálna geometria.<<http://mat.fsv.cvut.cz/gcg/sbornik/mesarsova.pdf>>, (pozerané január 2010).
- ORIT GAT,: <<http://rhizome.org/editorial/2011/nov/28/projected-projects-slides-powerpoints-nostalgia-an/>> (pozerané august 2011).
- <[http://en.wikipedia.org/wiki/Rhizome_\(art\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Rhizome_(art))> (pozerané jún 2011).
- ORIT GAT: <<http://rhizome.org/editorial/2011/nov/28/projected-projects-slides-powerpoints-nostalgia-an/>> (prístupné: november 2011).
- PINK, D. (2009): *A Whole New Mind* , Riverhead trade, 2005, citované podľa: Garr Reynolds, *Presentation Zen Design: Simple Design Principles and Techniques to Enhance Your Presentations*, New Riders Press, s. 9.

REYNOLDS, G.: <http://www.slideshare.net/garr/sample-slides-by-garr-reynolds?from=share_email> <<http://sixminutes.dlugan.com/presentation-zen-slide-examples/>>.

TUFTE, E. *Cognitive style of PowerPoint*: <http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Kultur_und_Medien/Medien_und_Kulturwissenschaft/Dozenten/Szentivanyi/Computerspielanalyse_aus_kulturwissenschaftlicher_Sicht/tufte1.pdf> (pozerané, august 2011).

TUFTE, E.: <http://www.edwardtufte.com/board/q-and-a-fetch-msg?msg_id=0001yB>.

Hry:

<http://www.youtube.com/watch?v=-cra5DmHQ_4&feature=related, napríklad: Ninja PowerPoint Game> (pozerané: september 2010)
<<http://www.itsunderstood.com/docs/>

PowerPointManifesto.pdf>

<<http://www.youtube.com/watch?v=2XBM2tZMKiU>>

<http://www.youtube.com/watch?v=L_9enczfGf8&NR=1>

<<http://www.youtube.com/watch?v=zFuimnjilKY&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=29YNj9diVqQ&NR=1>

<http://www.youtube.com/watch?v=-cra5DmHQ_4&feature=related>

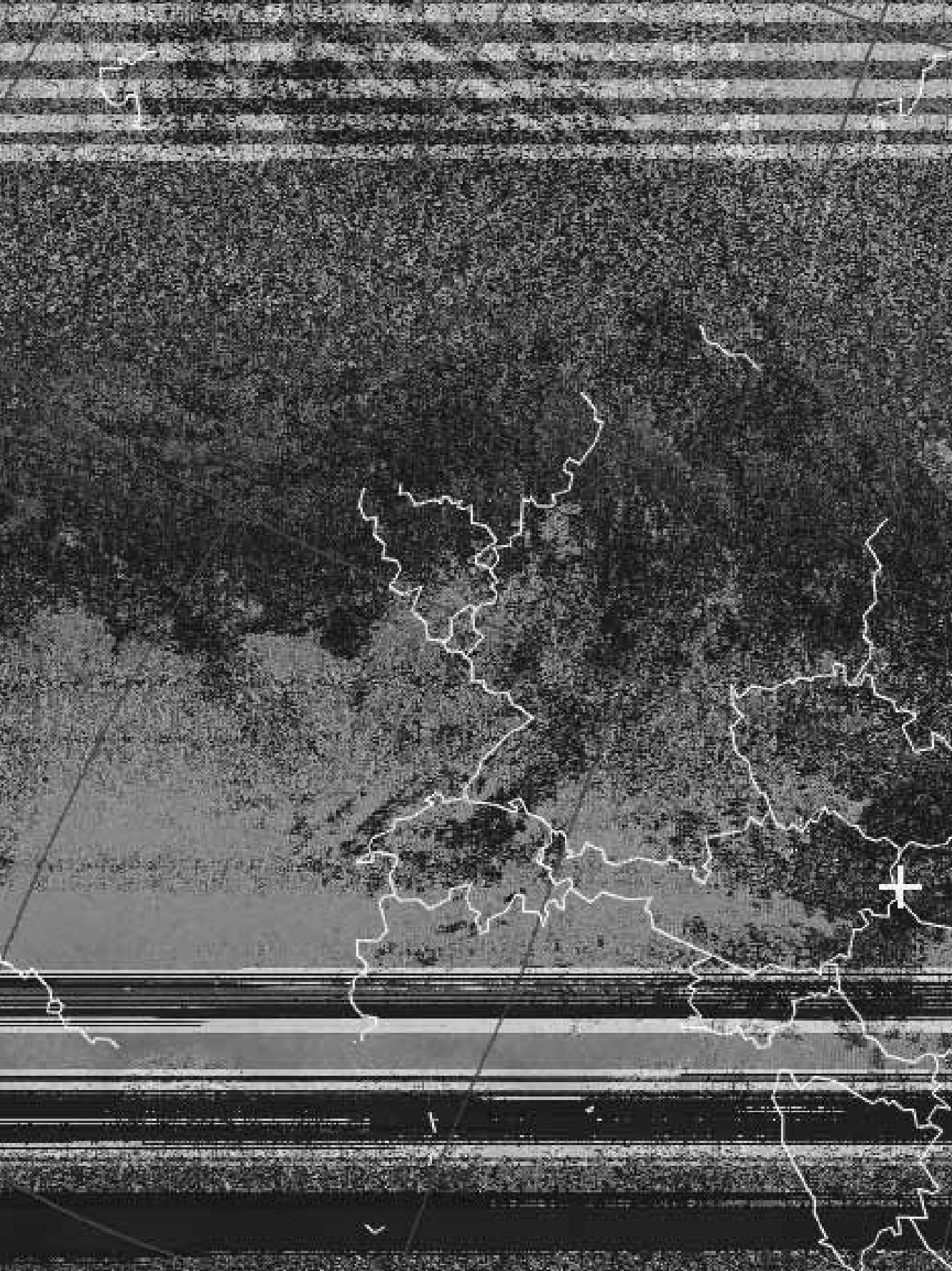
<<http://www.youtube.com/watch?v=2XBM2tZMKiU>>

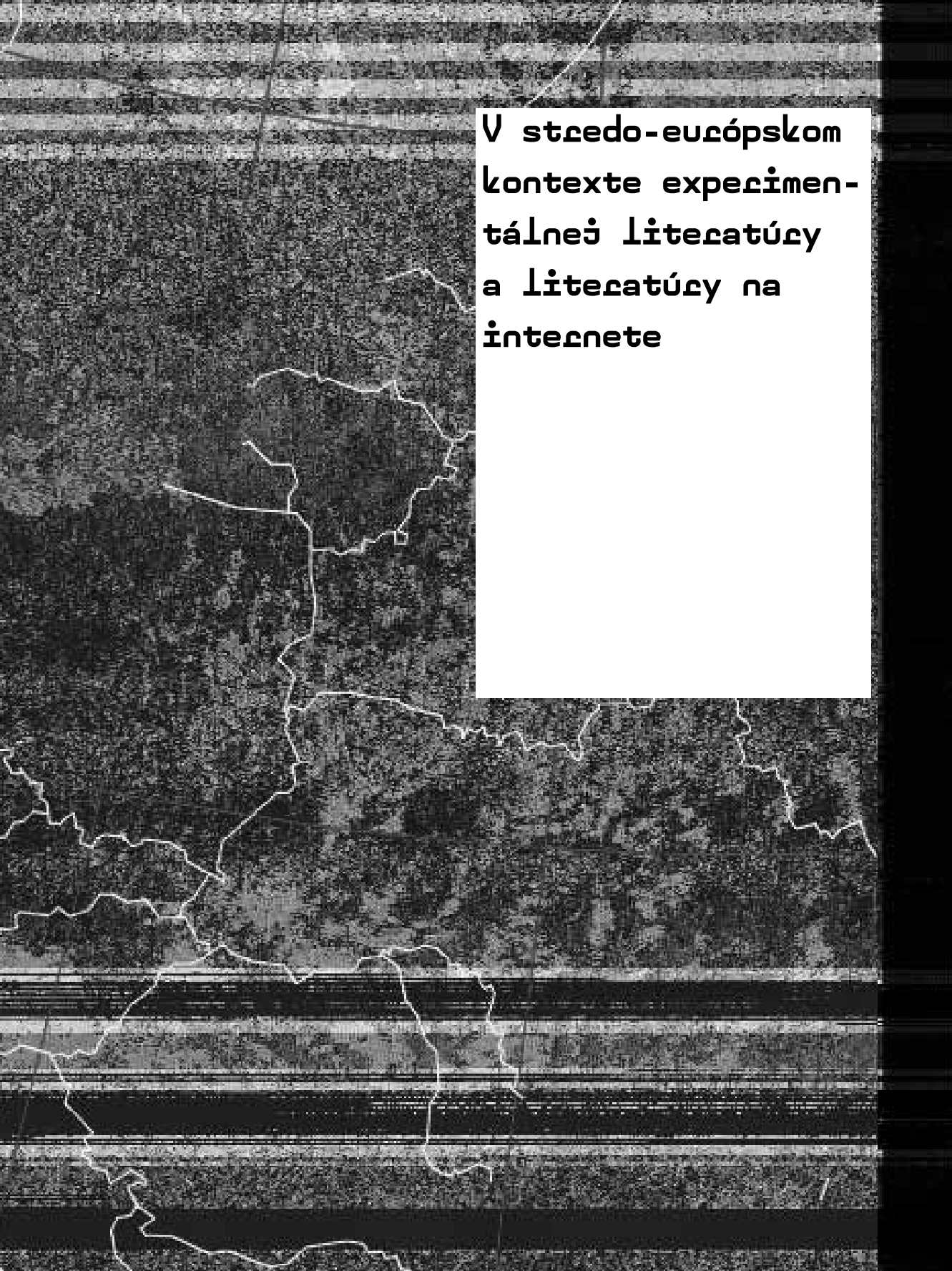
návody na vyrábanie hier v PP:

<<http://www.youtube.com/watch?v=KoSV6IDOTcA&feature=related>>

<<http://www.youtube.com/watch?v=LaPFGXeRR5g&feature=related>>

<<http://www.youtube.com/watch?v=KoSV6IDOTcA&feature=related>>, (novšie inštrukcie 2010)





**V stredo-európskom
kontexte experimen-
tálnej literatúry
a literatúry na
internet**

Michal Rehúš a Jarošlav Ščank

Nesystematický návod na použitie slovenskej experimentálnej poézie

Experimentálne prejavy v našej poézii neboli dosiaľ komplexne a systematicky zmapované. Do veľkej miery je to spôsobené uzavretosťou a izolovanosťou diskurzov o jednotlivých sférach umenia. Niektoré experimenty sa reflektujú v rámci literárnej vedy, ďalšie v kontexte výtvarnej alebo hudobnej vedy. Mnohé pritom majú intermediálny charakter a žiadajú si prepojenie teoretických prístupov.

Tento text si nekladie za cieľ vyčerpávajúco vymenovať a analyzovať všetky experimentálne pokusy v danej oblasti, ide len o exkurz – sondu do najdôležitejších pokusov a iniciatív. Obmedzuje sa len na obdobie od 60. rokov 20. storočia po súčasnosť, pričom jadro tvorí prehľad diania od prelomu 80. a 90. rokov. Tento dôraz je motivovaný skôr zohľadnením kritéria dostupnosti konkrétnych diel, než snahou naznačiť, že by práve obdobie po roku 1989 bolo vrcholovou etapou experimentovania v našej poézii, hoci práve v tomto čase experimentálne – najmä intermediálne – prejavy konečne výraznejšie prenikajú do verejného literárneho okruhu.

Pre potreby tohto výskumu budeme experimentom nazývať aplikáciu techník a postupov ako je fragmentárnosť, multilinearita, otvorenosť, intermediálnosť, intertextualita, kombinatorika atď. Vedie nás k tomu najmä fakt, že ide o aspekty, ktoré sa dajú aplikovať aj na elektronickú literatúru – ako tomu nasvedčujú publikácie napríklad od N. Katherine Hayles (2008), M. Pisarského (2011), Z. Husárovej (2011) a iných autorov. Ďalej budeme experimentálne prejavy v poézii spájať

s exploračno-kritickou reflexiou základného média, ktorým literatúra disponuje, teda jazyka, ako aj materiálnych médií, prostredníctvom ktorých existuje (stropis, kniha, internet). Pre experimentálne postupy v poézii, pokiaľ ich nestotožňujeme len s experimentálnou poéziou ako diferencovanou tendenciou v umení 60. rokov, je totiž príznačný práve podvratno-objavný prieskum vyjadrovacích možností poézie, spojený s narúšaním tradičného, automatického, inštrumentálneho prístupu k médiám, ktorými sa vyjadruje a šíri. Cez destabilizáciu najzákladnejších konvencií spojených s básnickou výpoveďou útočí na pasivitu a apatiu, ku ktorým v modernej aj postmodernej situácii vedie každodenné používanie týchto médií, ako aj na mocenské ciele v spoločensko-politickej (zneužívanie jazyka a médií na ideologické ciele), civilizačno-kultúrnej (antropocentrizmus, technokratické myslenie, konzumný spôsob života) a tiež umeleckej roviny (mocenská pozícia kultúrnych inštitúcií, komercializácia). Jej existencia teda nie je podmienená historicky, ale ostáva aktuálnou výzvou každému aktérovi umeleckej komunikácie.

Pokiaľ hľadáme experimentálne prejavy v slovenskej poézii, musíme sa vybrať najmä do jej okrajových zón, ba až na „okraje týchto okrajov“. Zaujímavá je pritom rozmanitosť periférnych sfér, ako aj to, že pohyb v nich prebieha oboma smermi. K literatúre sa približujú umelci iných druhov, a naopak, sami literáti hľadajú alternatívne formy výrazu a prejavu. Sčasti ide o hraničné oblasti, v ktorých sa k literatúre približujú iné umenia,

najmä výtvarné a hudobné. Ďalej ide o funkčné subsystémy literatúry, napríklad tvorbu pre deti a mládež. Tiež o zónu alternatívnej literatúry, existujúcej pred rokom 1989 v podmienkach neoficiálnej či neverejnej kultúry. A napokon o teritoriálnu perifériu, tvorbu zahraničných Slovákov existujúcu v komunikačnom okruhu krajanskej kultúry a tvorbu autorov, ktorí patria k národnostným menšinám žijúcim na Slovensku.

Z týchto dôvodov je povedomie o experimentovaní v našej literatúre pomerne slabé, nesúvislé a neurčité. Dôvod je prostý, veľká časť z prejavov, ktoré by mohli pôsobiť podnetne, ostáva nedostupná a neznáma, zverejnená v inom, od literatúry izolovanom kontexte, zverejnená s veľkým časovým odstupom a pod. Napríklad pri intermediálnych experimentoch, ktoré vznikli v kontexte domácej alternatívnej či neoficiálnej výtvarnej alebo hudobnej scény, ide o viacnásobnú existenciu na margu. O to menšia je ich známosť a rezonancia v našej literatúre.

K experimentálnym prejavom vo verejnom a neverejnom komunikačnom okruhu pred rokom 1989

Medzi najvýraznejšie experimentálne pokusy, ktoré vznikli v priestore slovenskej poézie v 60. rokoch 20. storočia, možno zaradiť tvorbu básnickej skupiny *Osamelí bežci* (Ivan Laučík, Ivan Štrpka a Peter Repka). Z tohto hľadiska sú pozoruhodné najmä prvé zbierky *Ivana Laučíka* (1944 – 2004) *Pohyblivý v pohyblivom* (1968), *Sme príbuzní na začiatku* (1970) a *Ivana Štrpku* (1944) *Krátke detstvo kopijníkov* (1969), *Tristan tára* (1971).

Experimentálny charakter tvorby *Osamelých bežcov* možno vystihnúť prostredníctvom Štrpkovho konceptu predbásne, otvorenej básne, príp. básne-siete. Štrpka ho formuloval vo viacerých esejach z konca 60. rokov (*Predbáseň, O otvorenej básni* a v ďalších). Jeho východiskom je popri zásadnom odpore voči akejkolvek ideologizácii básnickej výpovede odmietanie konvenčnej

predstavy, podľa ktorej je báseň niečo ako „*rôzne tvarovaná skrinka emócií a ideí*“ (Štrpka 2006: 41). Oba momenty spôsobujú odtrhnutie poézie od života a jej profanáciu, stratu dôvery aj zmyslu. Naproti tomu zmyslom tvorby *Osamelých bežcov* je spoločný tvar básne a autentická existencia človeka. Báseň, ktorá má smerovať k osvetleniu jedinečného autentického bytia a splývať s ním, však musí byť významovo otvorená tak, ako je otvorené toto bytie. Dôsledkom je netradičná básnická štruktúra:

„*BÁSEŇ-SIEŤ (je) otvoreným sieťovitým systémom v protiklade k definitívnemu uzavretému ukončenému tvaru označenému ako BÁSEŇ-RYBA, pôsobiaca sama v sebe ako konečná vec uzavretá do svojho systému*“ (Štrpka 2006: 32).

Príčinou je nespokojnosť s tým, že literatúra zvyčajne smeruje k jazykovému fixovaniu skutočností, ktorá je pritom živá a premenlivá a neobsiahnuteľná. *Osamelí bežci* sa pokúšajú vystihnúť práve ten kritický moment, v ktorom potreba zachytiť všetko, čo sa deje v ľudskom vedomí v jedinom okamihu, ešte nie je zošnurovaná deformujúcimi literárnymi konvenciami, ale naopak, nachádza výraz v otvorenej básni:

„*Báseň sa stáva médiom vedomia, ktoré odrážajúc zánik nepretržite naplňa svoje koncentrované trvanie cez báseň. Nebудuje sa ako náhradný tvar, ktorý pretrvá, ale predovšetkým ako celý tvar nesmierne intenzívneho vedomia.*“ (Štrpka 2006: 29).

„*Osamelobežecký*“ text nie je otvorený len vo vzťahu k autorovi, ale zároveň aj k prijímateľovi:

„*je vlastne akýmsi scenárom filmu realizujúcim sa vo vedomí človeka, schopného evokovať v sebe naznačenú citlivosť, až tu, v priestore, sa uzavrie tvar a naplní sa akčnosť básne, ktorá dosiahne svoj cieľ – účinkovať v priestore činu*“ (Štrpka 2006: 24).

Otvorená báseň teda kladie veľký dôraz na aktívny prístup čitateľa, ktorý má sprítomnené významy dotvárať svojou vlastnou autentickou (bytostnou, jedinečnou, celistvou) účasťou. Pravdaže, v tomto koncepte sa dá identifikovať zjavná podobnosť s koncepciou otvoreného diela, tak ako ju formuloval Umberto Eco.

Pokiaľ ide o napĺňanie týchto princípov v konkrétnych textoch Osamelých bežcov, výstižný je súbor znakov, ktorý prináša V. Marčok: narúšanie významovej plynulosti a jednoznačnosti vsuvkami v zátvorkách, kompozícia textu ako montáže z významovo eliptických častí, narúšanie konvenčnej predstavy o verši ako o relatívne uzavretej výpovednej jednotke, nedodržiavanie intonačných konvencií voľného verša, používanie nebáskických textotvorných postupov, ignorovanie pravidiel expozície textu, rezignácia na pointovanie básní apod. (Marčok 2010: 126).

Experimentálne tendencie v slovenskej poézii publikovanej pred rokom 1989 v oficiálnych kruhoch by sa s istou toleranciou dali rozšíriť aj o tvorbu ďalších básnikov. Nemožno nespomenúť Štefana Moravčíka, pre ktorého je jednou zo základných textotvorných metód brikolárske privlastňovanie a rekontextualizovanie cudzích textov rôznej funkcie či štýlu. Pozornosť si žiada častá tvorba Štefana Strážaya, ktorá od polovice 80. rokov s výraznými minimalistickými črtami smerovala k posilňovaniu autoreferečnej roviny, tvorba Daniela Heviera a Kamila Peteraja, ktorí od 80. rokov do poézie vnášajú poetiku rôznych žánrov populárnej kultúry, alebo minimalistická a na permutačno-variáčnom princípe postavená poézia Vojtecha Kondróta, ako aj čiastkové príspevky mnohých iných. Fragmentárnosť, intertextualita a rozplývanie žánrov je príznačné pre celú jednu tendenciu slovenskej civilizačnej poézie, ktorá sa presadila na začiatku 80. rokov a okrem menovaných zahŕňa aj takých autorov ako L. Feldek či J. Štrasser. Tieto príznaky sa v osobitej podobe stali podloží aj rukopisov K. Chmela či E. Grocha, ktorí sa viac aktivizujú po roku 1989.

Výrazne sa princíp hry s jazykom a s komponovaním textu, ktorého efektom býva prehodnocovanie významotvorných potenciálov výpovede, prejavil v bohatej básnickej tvorbe pre deti autorov ako Š. Moravčík, D. Hevier, J. Pavlovič či M. Ferko. Vo všeobecnosti možno povedať, že títo autori experimentujú najmä s rôznymi kombinatoricko-aleatórnymi postupmi, čo vedie k objavnej manipulácii so základnými výpovednými jednotkami jazyka, ale ich pokusy sa týkajú všetkých rovín výpovede, bežné sú medzižánrové presahy a častá je aj snaha o zapojenie vizuálnej roviny vnímania.

Do verejného literárneho okruhu sporadicky prenikali aj radikálnejšie experimenty. Opakovane ide napríklad o tzv. počítačovú, elektrónkovú či kybernetickú poéziu. O pokusoch s básnickými textami, generovanými počítačom, informujú Slovenské pohľady (roč. 81, č. 2: 29 – 34) v roku 1965 prostredníctvom prednášky bývalého štrukturalistu a teoretika nadrealizmu Klementa Šimončiča, ktorý žil od druhej polovice 30. rokov v USA. Vo svojom vystúpení sa zaoberá témou *Poetika surrealistov a básnické kompozície z matematických strojov*, všíma si niektoré princípy avantgardnej poézie českých a slovenských básnikov (R. Fabry, V. Nezval, Rak) a komentuje aj poéziu amerického básnika E. E. Cummingsa. Elektrónkovú automatizáciu, ktorú do písania môžu vnieť počítače používané na generovanie obrovského množstva náhodných kombinácií slov, Šimončič chápe vlastne ako kvantitatívny posun voči surrealistickej technike automatického písania, podmienený technickými inováciami. Upozorňuje pritom aj na organizujúcu úlohu autora, ktorý počítač programuje. Prináša tiež ukážku počítačovej básne (*Lyrická kompozícia z matematického stroja RCA 310. Podľa programovania Claira Philippyho*). Text, Šimončičom preložený aj do slovenčiny, vznikol zo základnej slovnej zásoby približne sto anglických slov, ktorú na princípe zámerného usporiadania aj náhody vytvoril počítač.

Ako kuriozitu uvádzame, že na tento materiál vo svojom denníku (pravda, publikovanom až v roku 1999)

parodicky zareagoval I. Kupec dvoma dadaistickými básňami, z ktorých prvá má názov *Elektrobáseň napísaná strojom KLOMP 965 dvadsiateho šiesteho februára*. Jej materiálom bolo 120 slov vybraných z troch strán Hečkovho románu *Červené víno*, pod skratkou stroja sa skrýva čierny bačovský klobúk Michala Považana (Kupec 1999: 140, 141).

V roku 1982 priniesol časopis *Romboid* (roč. 17, č. 2: 38 – 40) úvahu *Experiment s interakciou človek – počítač pri vytváraní básnického textu* podpísanú menom Rudolf Legel. Počítač má podľa tejto metódy slúžiť ako rýchly pomocník pri náhodnom generovaní a akumulovaní esteticky pôsobivých (neobčajných, absurdných apod.) slovných spojení. Úloha autora spočíva v tom, že do počítača vkladá slovníkové súbory a programuje spôsob výberu, ako aj finálnu úpravu vygenerovaného materiálu podľa svojich predstáv. Autor naznačuje aj možnosti ďalšieho uplatnenia. Pripojené sú ukážky *Analyticka geometria v priestore mojej hlavy* a *Laska*, ktoré zachovávajú grafické a pravopisné charakteristiky dobových počítačových výstupov (absencia diakritiky).

V období novembrových revolučných udalostí vznikla ďalšia pozoruhodná iniciatíva v oblasti využitia počítača pri tvorbe poézie. Ide o počítačové básne tvorcu inštalácií, objektov, performance a akcií Michala Murina (1963). Zachovali sa dve básne vytlačené na ihličkovej tlačiarni. Jedna má názov *Aj áno aj nie (Demokracia)* a je vytlačená na čistom papieri, druhá s názvom *AJ ANO AJ NIE* je zaznamenaná na notovom papieri. Obe vznikli 20. 11. 1989 v programovacom jazyku MUMPS (Massachusetts General Hospital Utility Multi-Programming System), ktorý bol pôvodne vytvorený pre zdravotnícky priemysel. Sú vytvorené podľa rovnakého programu, ktorý je aj ich súčasťou – nachádza sa v spodnej časti jednotlivých hárkov. Podstata textov spočíva v striedaní častíc „áno“ a „nie“ podľa preddefinovaného programu, pričom samotná báseň sa skladá z 20 riadkov/veršov po piatich slovách. Básne sa okrem použitého papiera líšia aj aplikovaným

písmom – zatiaľ čo prvá pozostáva zo slov napísaných s malými písmenami s diakritikou, druhá je vytlačená verzálkami bez diakritiky. Vzhľadom na dátum vzniku a podnázov prvej z nich možno obe básne vnímať v kontexte vtedajších udalostí ako vyjadrenie esencie (rodiacej sa) demokracie – jej pluralitného charakteru či zachytenie ambivalentných pocitov pri prechode k novému režimu.

Ďalšiu množinu predstavuje experimentálna tvorba z neverejného okruhu, ktorej publikovanie pred rokom 1989 bolo blokované totalitným režimom, respektíve zotrvanie autorov mimo oficiálnej literatúry bolo výrazom ich odporu voči mechanizmom autocenzúry. V nových spoločenských pomeroch býva jej sprístupnenie zväčša – a na škodu veci – vnímané už len ako príspevok k dokumentácii či rekonštrukcii vývinu našej poézie druhej polovice 20. storočia.

Spomedzi známejších autorov tvoriacich v čase normalizácie takpovediac „do zásuvky“ pripomíname solitéra Jána Ondruša (1932 – 2000) a jeho zbierku *Ovca vo vlčej koži*, ktorá vznikala od 70. rokov a vyšla až v roku 1997. Jej hlavným princípom je experiment, založený na tvaroslovnej a slovotvornej hre s významotvorným potenciálom jazyka a použitie postupov ako repetícia, variácia, permutácia a pod. Rôznym spôsobom vytvárané neologizmy, logicky prevrátené/s prevrátenou logikou, inverzné frazeologizmy a idiómy, zámerne defektné syntaktické konštrukcie a zvukové figúry na materiáli jazyka naliehavo i groteskne vyjadrujú neriešiteľnú, osudovú uviaznutosť (uväznenosť) človeka vo vlastnej existencialite: „*kto uviazol / uväzeň / koho zvedli / zväzeň / koho podvedli / podväzeň / koho zmlátili / obväzeň / koho zviazali / zväzeň*“ (*Zlomky IV*). Kniha predstavuje zdrviujúcu groteskno-satirickú výpoveď o symptomatických komunikačných zlyhaniach, vzájomnej odcudzenosti a ľahostajnosti, o existenciálnom vyhnanstve človeka v pulzujúcom jadre spoločnosti (Šrank, Rédey 2005: 261).

Z prostredia „ostrovov“ alternatívnej kultúry sem môžeme zaradiť aj poéziu Tamary Archlebovej (1951). Výber z rokov 1971 – 2004 priniesla knižka *Mliečna dráha* (2005). Archlebová v textových miniatúrach narúša autómýtus socialistickej spoločnosti o šťastnom a harmonickom živote v dostatku a spokojnosti. Podkopáva aj kultúrne stereotypy o ženskej úlohe (citovosti, obetavosti atď.). Pomerne často siaha po (avantgardných – koláž, montáž) výrazových prostriedkoch z mimoliterárnych umeleckých oblastí a ponúka tzv. ready-made básne. Ide o úžitkové a iné texty (z obalu sódoých bombičiek, zo škatule trvanlivého mlieka), ktoré názvom a autorizáciou zasadené do nového funkčného a významového kontextu ironicky odkazujú k dobovým reáliám a životnej skúsenosti. Napríklad báseň označenú ako *reminiscencia na socializmus* a datovanú rokom 1989 tvorí nápis na obsluhu výťahu rozpísaný do veršov: „*klec nutno / zatěžiti / rovnoměrně / a / břemena nutno / zajistit / proti posunutí*“.

V medzipriestore literatúry a výtvarného umenia

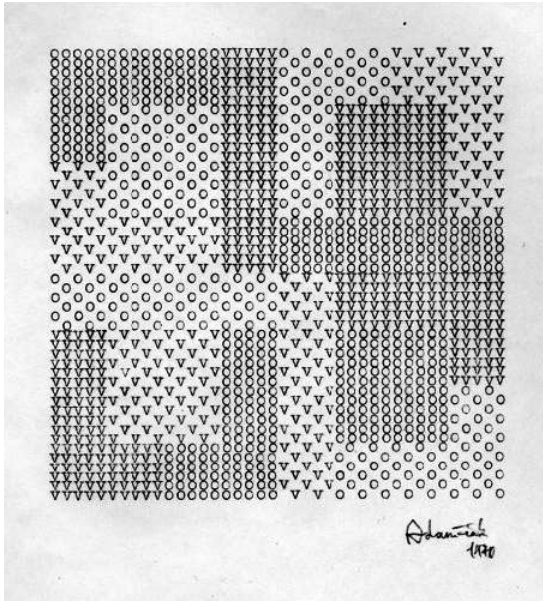
Výrazne ťažiskovým fenoménom pre experimentálne iniciatívy v slovenskej poézii sú aktivity Milana Adamčiaka (1946). Tento hudobník, muzikológ, tvorca akustických objektov, inštalácií a nekonvenčných hudobných nástrojov, performer, výtvarník a organizátor je najvýznamnejším a aj medzinárodne uznávaným tvorcom vizuálnej poézie na Slovensku na prelome 60. a 70. rokov 20. storočia. K tvorbe experimentálnej poézie sa dostal v roku 1964 pod vplyvom českých experimentálnych umelcov (Ladislav Novák, Jiří Valoch a i.). Na spracovanie svojich vizuálnych básní využíval rozličné techniky ako strojopis, kresba, pečiatkovanie. Známe sú predovšetkým jeho cykly strojopisnej experimentálnej poézie *Konštelácie* (1968), *Bipoémy* (1969), *Interpretácia kocky* (1970), *Typorastre* (1970 – 1971) a i.. Symbiózou viacerých umeleckých druhov sú jeho grafické či priestorové partitúry. Portfólio Adamčiakových

projektov s presahom do poézie je ale oveľa bohatšie a zahŕňa fónickú poéziu, konceptuálne texty, objektové, predmetové a tvarové texty či pohybové, destatické a priestorové básne. Tvorivo spolupracoval s Róbertom Cyprichom, J. Revallom, A. Mlynárčikom, J. Kollerom, M. Murinom, P. Machajdíkom a i.

V prípade cyklu *Konštelácie „reagoval na vtedajšiu situáciu obdobnými znakmi ako Koller, len v inom vizuálnom vydaní“* (Hrabušický 1995, cit. podľa Brozman 2008: 197). Dokumentujú to básne ?! a .?. V prvom prípade ide o vizuálny oxymoron, respektíve paradox, keď sú výkričníky zoskupené do tvaru otáznika, báseň .? sa zase skladá z jedenástich riadkov zložených z bodiek, pričom posledný riadok sa končí otáznikom. V cykle *Bipoémy* sa tiež využívajú dve rozličné interpunkčné znamienka zoskupené do špecifickej štruktúry, pričom pod výsledným tvarom sa nachádza vysvetlenie jednotlivých znakov, ktoré môže poslúžiť ako interpretačný kľúč. V básni *samohlásky a spoluhlásky* bodka reprezentuje samohlásky a dve bodky na úrovni spojovníka predstavujú spoluhlásky. Báseň má tak potenciál účinkovať ako otvorená štruktúra, do ktorej môže čitateľ vpisovať svoje vlastné hlásky pridrižvajúc sa autorom navrhnutej schémy.

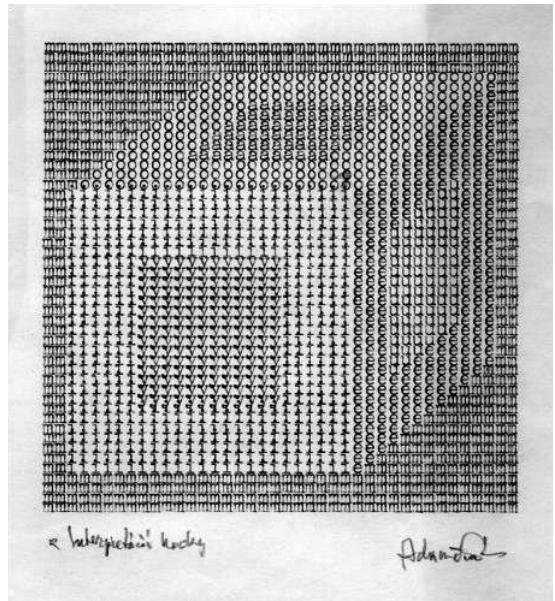
Pozoruhodný je aj cyklus *Typorastre*. Ide o vizuálne texty z jedného alebo dvoch písmen, ktoré sú zoskupené do tvarov ponášajúcich sa na ľudové ornamenty, aké poznáme z výšiviek, záclon, tkaných kobercov atď. Vlastne ide o akési „typografické výšivky“. Použité písmená sú transponované do názvov jednotlivých básní ako *ovo* alebo *o*. V prípade cyklu *Interpretácia kocky* – ako vyplýva už z názvu – ide o rozličné typografické stvárnenia kocky, pričom zaujme aj zakomponovanie perspektívy.

Popri bipoézii sú pozoruhodné aj ďalšie Adamčiakove metódy, ktorými vznikajú patexty, numerické, selektívne a preparované texty, montážne, mixážne a permutačné texty, vizuálne texty atď. Napríklad patexty môžu vzniknúť tak, že realizátor



Milan Adamčiak: ovo,
z cyklu Typorastre,
experimentálna
poézia, strojopis (1970)

Milan Adamčiak:
maeuoiuy, z cyklu
Interpretácia kocky (1970)



z vybraných kníh volí konkrétne slová na základe vopred stanoveného kritéria, ktoré potom graficky usporiada, prípadne vyberá len tie slová, na ktoré mu náhodne padol zrak. Numerické texty vznikajú vo dvoch fázach, deštruktívnej (programátorskej) a konštruktívnej (realizačnej). Prvá spočíva v tom, že z vybraného textu autor zostaví frekvenciu jednotlivých hlások, ktoré potom abecedne zoradí, prípadne graficky upraví. V druhej fáze na základe tohto materiálu prijímateľ zhotovuje vlastný text. Selektívne texty umožňujú prijímateľovi dopĺňať v texte vlastné slová na miestach a v rozsahu určenom autorom. Východiskovým materiálom je totiž text (autorov, prípadne cudzích), v ktorom autor niektoré výrazy zakoduje, vlastne „vybieli“. Pri metóde preparovania autor vo zvolenom texte ponechá len tie slová, ktoré ho zaujali, ostatné miesta necháva k dispozícii čitateľovi na dovtvorenie (Adamčiak 1969: 26, 27).

Nemožno obísť ani Adamčiakove mnohojazyčné „intertexty“ (Adamčiakov termín) či pečiatkové básne, vznikajúce napríklad tak, že

„používa jediné písmeno pečiatkovej tlačiarňičky, ktorým papier pečiatkuje v rytme hudby, ktorú počúva, resp. ktorú si predstavuje. Vo svojej poézii sa venuje aj posolstvám a vizualizáciou strojopisného písania rozširuje pocit z napísaného textu (Crime, Pace?-Paix?-Peace?-Peax?). Jednou z nejexpresívnejších výpovedí je vizuálna báseň s textom usporiadaným do zobrazenia obesenca na šibenici (Vertikála spojená s horizontálou pôsobí takmer dramaticky, 1968)“ (Murin 2009: bez paginácie).

Popri tvorbe M. Adamčiaka sú literárne inšpiratívne aj aktivity ďalších autorov pohybujúcich sa v kontexte nekonvenčnej hudby či na rozhraní hudby a výtvarného umenia, ako J. Cseres, J. Fujak, M. Machajdík, M. Murin.

Neoficiálna výtvarná scéna pred rokom 1989 je na podnety, ktorých súčasťou sú aj vykročenia smerom k literárnosti, veľmi bohatá, či už spomenieme

tvorbu M. Urbáska, D. Tótha, V. Popoviča, J. Meliša, O. Lauberta, J. Bartusza, P. Rónaia, J. Kollera, I. Kalného, R. Sikoru, A. Mlynárčika, P. Kalmusa, J. Budaja a mnohých iných. Ide o také tendencie a techniky, ako sú lettrismus, konkrétne umenie, rôzne formy experimentálnej poézie, grafické partitúry, koláže, autorské knihy (artist's book), mail-art, grafity, komiks, situacionistické formy a mnohé ďalšie.

Len na ilustráciu uvedieme, ako experimentálna – vizuálna poézia našla osobitité uplatnenie v tvorbe výtvarníka Rudolfa Sikoru (1946). Sám svoje kreácie z tejto oblasti nazýva strojopisné kresby. Tvoria cyklus s názvom *Zo zápisníka* (1968 – 1969). V jednotlivých dielach sa stretávajú „plnosesmantické časti s ryze vizuálnymi strojopisnými štruktúrami“ (Valoch 2006: 11), ale nachádzajú sa tu aj chaotické zhluky písmen. Okrem tohto originálneho kombinovania štandardného textu a strojopisnej vizuality zaujme aj zakomponovanie kresby a rozličného farebného tónovania strojopisných častí. V týchto strojopisných kresbách sa dá identifikovať napríklad „téma topografického záznamu či jakési parafráza na Sikorova vlastní souhvězdí“ (Valoch 2006: 11). Zjavná je tu teda spojitost s prírodnými procesmi, čomu popri vizuálnej stránke zodpovedá aj charakter sémantických častí, ako: „za morom / vysoká skala / a na skale nič // na skale nič, ale / v skale“ (Hrabušický et al. 2006: 80) alebo „vodné pary sa zrážajú / spadnú na zem vo forme dáždá alebo snehu... / toto vsiakne do zeme a kadiaľ – tadiaľ preteká / až príde do našich úst“ (Hrabušický et al. 2006: 81).

Príznačne je prienik týchto bohato rozvinutých tendencií do nášho literárneho vedomia len skromný. Dôkazom je elementárny fakt, že knižného publikovania v podobe zbierky či výberu sa dočkala literárna tvorba autorov, ktorí reprezentujú okrem vizuality aj internacionalitu nášho umenia druhej polovice 20. storočia. Eduard Ovčáček pochádza z Trínca, ale od prelomu 50. a 60. rokov, keď študoval v Bratislave, významne zasahoval aj do vývinu slovenského výtvarného umenia. József Juhász sa narodil v Kameníne

a patrí k maďarskej menšine na Slovensku, žije a tvorí v Nových Zámkoch.

Eduard Ovčáček (1933) sa okrem lettrizmu a konkrétneho umenia venoval aj konkrétnej a vizuálnej poézii. Výber z jeho tvorby z rokov 1962 – 1993 vyšiel pod názvom *Lekce veľkého A* (1995) a obsahuje také cykly ako *Fonetický slovník*, *Kruhy*, *Lekcia veľkého a* (reakcia na okupáciu v roku 1968), *Štvorce* či *Lineárne interpretácie*. Autor pracuje so strojopisom aj tlačiarenskými typmi, ktoré usporadúva podľa určitého algoritmu do mikrogramov, uvoľnených konštelácií, figuratívnych kaligramov či štruktúrnych emblémov (Pohribný 1995: 28). Vytvára z grafém slová a neologizmy vtahované do jazykových hier, prípadne ich dopĺňa o ďalšie prvky (čiary). Cieľom je obnaženie a ironizácia mocenských manipulácií s jazykom, očistné zbavenie znakov utilitárnych súvislostí a navodenie situácie komplexnej komunikácie.

József Rocco Juhász (1963), neskôr známy najmä ako performer a organizátor festivalov alternatívneho umenia (Festival experimentálneho umenia, neskôr Transart Communication), začínal ako básnik a tejto činnosti sa venoval aj popri experimentoch vo výtvarnej oblasti. Do portfólia jeho literárnych aktivít patrí aj vizuálna poézia, knižne zhrnutá v zbierkach *salám ešte je!* (*van még szalámi!*, 1992), *Si v obraze?* (*Képpen vagy?*, 2006) a *Rozober!* (*Szedd szét!*, 2008). Médiom Juhászovej symbiotickej poézie, v ktorej kombinuje slová, geometrické štruktúry a typografické prvky, je najprv propisot a potom počítačová grafika. V slovenčine Juhászovu tvorbu predstavil svojho času časopis *Dotyky* (1989: č. 8), ktorý uverejnil jeho rozhovor s L. Dojčanom a popri autorovom mail-arte, akustickej a akčnej poézii priniesol aj jeho vizuálnu poéziu, konkrétne epický cyklus *Pavúkova smrť* (*A pók halála*, 1989). Slovenský výber z Juhászovej poézie sa pripravuje. Aj medzi Juhászovými performance možno nájsť také, ktoré vytvárajú presah medzi nekonvenčným výtvarným prejavom a slovesným prejavom/textom, ide napríklad o akcie spojené vytváraním hybridných

interaktívnych médií. Písací stroj pripojený k počítaču ako klávesnica je v centre akcie *Digitálna kópia* (2000). V akciách *Žehlička* (2001) a *Interakcia v domácnosti* (2001) ide zasa o kombináciu žehličky a počítačovej myši. Žehlenie materiálneho trička vytvára virtuálny objekt, na ktorý – pomocou písacieho stroja napojeného na počítač – možno napísať ľubovoľný text a ten nakoniec vytlačiť (Markusková 2003: 7).

Na okrajoch národnej literatúry

Len zo sporadických ukážok v časopisoch a antológiách či z informačných príručiek je u nás známa experimentálna tvorba krajanských autorov, vojvodinských Slovákov Jaroslava Supeka a Jozefa Klátika.

Básnik a výtvarník Jozef Klátik (1949) knižne debutoval zbierkou básní v srbčine *Impulzy mäsa* (*Impulsi mesa*, 1976), ktorá je charakteristická tým, že jednotlivé básne sú zložené zo slov a číslic. Už z toho je zrejmé, že išlo o „*experimentálny antipoetický manifest*“, resp. „*svojrážnu reakciu na vtedajšiu akademickú poéziu*“ (Lenhart 2010: 15). Podľa autora sa dajú texty zahrnuté v zbierke vnímať viacerými spôsobmi: „*ako slovné básne bez čísel, ako slovné básne s číslami alebo ako samy číslice, ktoré obsahujú určité impulzy vo vesmíre každého slova a priestoru nachádzajúceho sa medzi slovami*“ (Lenhart 2010: 15). V roku 1976 publikoval aj bibliofílie v slovenskom jazyku *Text soli žltka* a *Semeno: po tom všetkom*. S ďalšou zbierkou *Anatómia labute* (1980) ich spája „*výkrik proti grotesknej absurdite spotrebiteľskej technokratickej spoločnosti*“ (Lenhart 2010: 15). Po dlhšej odmlke vydal zbierku básní *Prach zrkadla* (2009).

Počas publikačnej pauzy v oblasti poézie bol Klátik aktívny predovšetkým vo sfére výtvarného umenia. Venuje sa maľbe, grafike, ale aj mail-artu, land-artu, konceptuálnemu umeniu, elektronickým médiám. Významnú časť jeho tvorby reprezentujú práce z oblasti vizuálnej poézie, ktoré časopisecky uverejňoval počas 80. a 90. rokov 20. storočia. Neskôr vydal

aj knižné zbierky vizuálnych básní *Nemé oko* (2003) a *Koniec jazyka* (2009). Ide o koláže rozličných typografických prvkov – slov a číslíc a obrázkov z novín, časopisov a spotrebného tovaru:

Inou výraznou črtou Klátikových vizuálnych básní je zužitkovanie rozličných vyobrazení príťažlivých žien – obrázky modeliek a herečiek, výstrižky z reklám a erotických komiksov atď.:

„Pozornosť upúta najmä veľký počet reklám na spotrebiteľské výrobky (rôzne značky cigariet, čistiacich prostriedkov a nápojov, akými sú *Kent*, *Faks*, *Deit* atď.), ktoré Klátik používa ako vizuálne výrazové prostriedky vo funkcii symbolov modernej konzumnej spoločnosti, pričom poukazuje na zvyšujúcu sa masovú priemyselnú produkciu týchto predmetov“ (Lenhart 2010: 16).

„Využívanie týchto obrázkov možno na jednej strane pochopiť ako konštatovanie priemyselnej exploatácie ženského tela s cieľom predaja tovaru, na druhej strane možno jednotlivé časti tela (napr. *pery*, *vlasy*, *nohy*) vnímať ako zvláštne vizuálne-estetické prvky v rámci celkovej kompozície vizuálnej básne“ (Lenhart 2010: 16).



Jozef Klátik: vizuálna báseň z knihy *Koniec jazyka* (2009)

Tvorivé začiatky multimediálneho umelca Jaroslava Supeka (1952 – 2009) sú spojené predovšetkým s vizuálnou poéziou, ready-made literatúrou a autorskými knihami (artist's book), no venoval sa aj mail-artu a multimediálnej tvorbe. V rokoch 1973 a 1974 zostavil tri unikátne, v jedinom exemplári vyrobené knihy s názvami *Kniha I*, *Kniha II: Záznam* a *Kniha III*. Prelínanie textu a vizuálnych prvkov v nich realizoval zdôrazňovaním viacdimenzionálnosti grafickej podoby písmen a kombinovaním textu s kresbou a kolážou (por. Lenhart). Kniha v Supekovom ponímaní predstavovala „*autonómny umelecký priestor, ktorý dotvára viacrozmerovosť literárneho textu alebo v prípade neprítomnosti textu predstavuje vizuálne umelecké dielo*“ (Lenhart 2010: 17). Ďalšími prácami z oblasti autorských kníh boli napríklad *Papierové vrecúško* (1973 – 1978) v podobe papierovej schránky, do ktorej autor ukladal vlastnú vizuálnu poéziu, ako aj ďalšie originálne knihy *MZS* (1978), *Dva kruhy* (1978), *Žltý zošit* (1978), *Hnedý zošit* (1978), *Zelený zošit* (1978), *Červený zošit* (1978), *Modrý zošit* (1978), *Supekmatizmus* (1983) a *Rozbitý výkres* (1984). Vlastné vizuálne experimentálne básne z obdobia 1977 – 1983 Supek zahrnul do zbierky *Gýčová poézia (Kič poezija, samizdat, 1984)*. Nachádzajú sa tu ručne zaznamenané, „vykreslené“ básne, ktoré sú konkrétnym prejavom spĺývania textu a obrazu, čiže zároveň kreslenia aj písania. Tieto Supekove básnické prejavy možno zaradiť do širšieho rámca konceptuálnej experimentálnej poézie, ktorá s cieľom problematizovania jazykovej sémantiky využívala znakové (slovné, typografické, vizuálne, numerické) alebo zvukové aspekty básne.

Do slovenského vojvodinského umeleckého a literárneho života vstúpil Supek v roku 1983 prostredníctvom časopisu *Nový život*. Provokatívny charakter mala najmä experimentálna báseň *Variácie na Sládkovičovu Marínu* (uverejnená v roku 1984), v ktorej Supek „nahradil verše Sládkovičovej básnickej skladby asemantickými veršami, ktorých riadky nakoniec prechádzajú do radu interpunkčných znamienok (pomlčky, čiarky, dvojbodky,

bodkočiarky, výkričníky), čo pripomína princíp experimentálnej strojovej poézie“ (Lenhart 2010: 18). Z tohto obdobia pochádzajú aj dva veršované cykly – *Nebásne: city* (1985) a *Nebásne: Na poéziu budú všetci brúzgať* (1988). Prvý sa skladal z 9 a druhý zo 16 minimalistických veršových útvarov „*Charakteristikou všetkých týchto „nebásní“ je kontradiktórne uvádzanie prozaických viet do veršovej formy a zároveň zaznamenávanie momentov tvorivého činu úplne odpoetizovaného písania*“ (Lenhart 2010: 19). Ďalšie knihy tendujúce skôr k experimentálnej próze ... a mier (1989) a *Pluvanec do tváre* (2003) spája princíp ready-made a narušenie logocentrizmu literatúry.

Popri experimentoch slovenských autorov žijúcich v zahraničných enklávach možno zaznamenať netradičné prístupy k poézii aj medzi spisovateľmi národnostných menšín žijúcich na Slovensku, ktoré sporadicky, prostredníctvom prekladu, vstupujú aj do slovenského komunikačného okruhu. Ako ilustráciu uvedieme poému *Sonáta časopriestoru*, ktorú László Cselényi (1938) vydal v roku 1984 v origináli (*Téridő-szonáta*) a v roku 1987 aj v slovenskej verzii, ktorá je oproti pôvodine menej rozsiahla a aj z iných dôvodov predstavuje osobitý variant východiskového diela. Ako píše v doslove prekladateľka M. Podhradská, autor sa pokúsil do jedného celku skĺbiť svoju tridsaťročnú tvorbu. Motiváciou mu bola povodeň na Žitnom ostrove v roku 1965 po prerhnutí dunajskej hrádze pri Čilistove. Skladbe je teda vlastné prestupovanie individuálneho a kolektívneho aspektu z hľadiska času a priestoru: je obrazom osobných dejín subjektu i regiónu (v prírodno-geografickom aj spoločensko-politickom zmysle) v ich vnútornej a vzájomnej rozmanitosti, dramatickosti, hádam až nesmiernosti. Dielo je komponované podľa princípov sonátového cyklu: má štyri časti, pričom každá má presnú štruktúru postavenú na gradácii a opakovaní, variáciách, citáciách apod. Ide o polyfonickú skladbu, čo sa odráža v jej veršovej variabilite, grafickej pestrosti, štýlovej mnohorakosti (od dokumentárneho žurnalizmu cez poetiku avantgárd až po folklórne

ponášky a mýtus) či v prelínaní subjektívnej výpovede s cudzími hlasmi prostredníctvom intertextuálnej dimenzie. Takýto tvar pôsobí významovo expandujúco, k čomu prispievajú aj jazykové experimenty na úrovni jednotlivých slov: ich rozdeľovanie lomkami vytvára v texte ďalšie významové roviny. Pevná štruktúra diela je tu teda v záujme významovej pohyblivosti, relativity, ambivalencie.

Experimenty na prahu postmodernej situácie

Popri iných úkazoch je svedectvom spočiatku pozvoľnej a po novembri 1989 všeobecnej demokratizácie pomerov v našej literatúre aj rastúci záujem o experimentálnu tvorbu v súčasnej poézii a rozširujúci sa priestor na jej prezentáciu.

Zaujímavým pokusom o stimuláciu experimentálnej poézie bol zámer Valéra Mikulu (1949) „zaviesť občasnú rubriku EX, venovanú experimentálnej (excentrickej, extravagantnej, extrémnej, exkrementnej, exkvizitnej atď.) literatúre“ (1990: 108) na stránkach časopisu Slovenské pohľady. Prvá časť rubriky vyšla v 12 čísle roku 1990 a pozostávala z textov, o tvorbu ktorých redakcia požiadala približne tridsať slovenských básnikov a poetiek. Redakcia ich oslovila s konkrétnou úlohou, keď im ponúkla dve sady slov vyexcerpovaných z básne Jána Stacha a Jána Kostru. Z týchto slov mali oslovení autori napísať báseň. Odpovedalo však len päť tvorcov (Mila Haugová, Ján Štrasser, Štefan Moravčík, Peter Repka a Martin Prebudila). V rovnakom čísle zhodou okolností vyšli aj ukážky z minimalistickej tvorby Jaroslava Supeka. Ďalší pokus v rámci rubriky EX sa odohral v čísle 7 roku 1991, v ktorom bola predstavená francúzska skupina Oulipo. Okrem teoretického textu o skupine sa Štefan Moravčík a Valér Mikula odhodlali aj konkrétne demonštrovať techniky tejto experimentálnej iniciatívy. Štefan Moravčík ilustroval metódu S + 7 na textoch *Ja som bača veľmi starý...* (S + 7), *V richtárovej studni...* (S + 7, V + 7). Konkretizoval ju takto:

„Metóda S + 7 je jednou z konkretizácií metódy SI ± n, ktorá spočíva v tom, že v existujúcom texte (umeleckom či neumeleckom) sa slová (SI) nahrádzajú inými slovami tohto slovného druhu, ktoré ich predchádzajú alebo po nich nasledujú v slovníkoch v istej vzdialenosti (n). S + 7 jednoducho znamená, že všetky substantíva (S) vo východiskovom texte sú nahradené vždy siedmym substantívom, ktorý po nich nasleduje v slovníku. V + 7 znamená to isté so slovesami (verbum)“ (Mikula, Moravčík 1991: 118).

Valér Mikula tiež demonštroval techniku príslovia: „vezmeme dva verše, ktoré sa rýmujú, z každého vezmeme posledné slovo a takto získané fragmenty spojíme“ (Mikula, Moravčík 1991: 119). Ako východiskový prameň použil báseň *Ave Eva* od Jána Kostru. V č. 4 z roku 1992 V. Mikula uviedol aj tvorbu z „dielne, či presnejšie, komputérne“ (1992: 118) pod pseudonymom Anton Cucflek, založenú na parodickom prepisovaní, gumovaní a inom manipulovaní s textami básní rôznych slovenských autorov (napríklad *Nepárne a párne slabiky Viliama Klimáčka*, *Negácie Rudolfa Čižmárika*, *Permutácie Ivana Koleniča* apod.)

Razantnejšie presadenie experimentálnych prístupov súvisí s príchodom generačne mladších básnikov a poetiek na prelome 80. a 90. rokov a následne v 90. rokoch. Ich aktivity neústia do vývinového pohybu našej poézie v modernistickom duchu, ale prejavujú sa skôr rozširovaním, diverzifikovaním palety básnických prístupov čo do pestrosti a rozmanitosti i entropie, zato však v duchu postmoderného pluralizmu, synkretizmu aj eklektizmu. Namiesto pohybu na časovej osi sa teda rozvoj odohráva v priestorovom zmysle. Mladí básnici pritom v pomerne krátkom časovom období zaplňajú priestor našej literatúry prejavmi, ktoré aktualizujú intenzívny rozvoj modernej a avantgardnej literatúry, ktorý trval celé desaťročia. V ich tvorbe rezonuje romantizmus, symbolizmus, impresionizmus, dekadencia, secesia, avantgardné smery prvej aj druhej vlny (surrealizmus, dadaizmus,

civilizmus, konceptualizmus, minimalizmus, pop-art...). Vo všeobecnosti pritom nejde o opakovanie vývinu či epigónstvo, ale o individuálne inšpirácie, aktualizácie a adaptácie postupov, ktoré predstavujú bohatstvo modernej literatúry, o ich kombinovanie a rekontextualizovanie v postmodernom ambivalentnom, afirmatívno-polemickom duchu. Svoje miesto v tejto širokej škále prístupov nachádzajú aj najrôznejšie experimentálne prejavy.

Výrazným hlasom do našej poézie prelomu 80. a 90. rokov prehovoril dramatik, prozaik, autor detskej literatúry a básnik Viliam Klimáček (1958) v zbierkach *Až po uši* (1988), *Zdravotní knížka pro vojáky základní služby* (1991) a *Karamelky* (1992). Do literatúry vstúpil z alternatívneho, študentsko-divadelníckeho prostredia a nekonformnosť sa prejavila aj pri jeho literárnych aktivitách.

Na svoje prvé pokusy spomína: „*Začiatkom osemdesiatych som si začal sám vydávať zbierky básní v náklade jeden z ruky do ruky kolujúci kus. Prvá bola Prózia, potom deväťnázvová kniha (voľba titulu na vás), medzitým nejaké maličkosti a vrcholilo to zbierkou Šibi, topánkovou krabicou, zvnútra vylepenou mapou sveta, plnou básní a miniojektov na pozeranie a na čítanie*“ (Klimáček, Slobodníková 2000:14).

K týmto privátnym pokusom treba prirátať ešte *Automatický kalendár* (1988), útvar usporiadaný do nekonej textovej slučky (Marčok 2010: 112). Doménou V. Klimáčka bola tzv. hlasová poézia ovplyvnená džezom, ale aj slovtvorbou V. Chlebnikova a prezentovaná ako „*litanické polospevy a rytmizovaná reč, trochu scatu a minimálne hry na saxíku*“ (Klimáček 2005: 22).

Pokiaľ ide o knižnú podobu týchto textov, v *Karamelkách* definovaných ako „*vybrané prstoklady z ilustrovaného jazzu*“, autor sa postmoderne hravo, s bohatým využitím avantgardných metód vyžíva v narúšaní gramatických a syntaktických pravidiel. Na

vyjadrenie fonetickej dimenzie svojich textov používa dadaistickú deštrukciu aj poetistickú typografiu, texty vizualizuje na spôsob kaligramov, štandardnú typografiu kombinuje s písaným textom. Dopraje si persiflovanie vžitých literárnych konvencií (napríklad folklórnych) a prienik paraliterárnych žánrov do vysokého umenia (komiks, hlavolam), prostredníctvom grafického a kompozičného experimentu siaha aj na inštitút knihy, keď parodizuje jej povinné vybavenie. Klimáček oslobodzuje znevažuje oficiálny charakter takých štandardných parametrov knihy (paratextov), ako napríklad profil autora na záložke prebalu („*stále v GUnaGU a až po uši 88 prvá kniha žena dcéra trojizbový nabúraná em bé*“) či venovanie, informáciu o autorskom práve, číslovanie strán (na spôsob účtovania pív v krčme), obsah (umiestnený uprostred zväzku), doslov (s provokatívne poklesnutým názvom *Ftedy fčera furt*) a pod. Tým „*výslovne popiera očakávanú autoritársku ‚tlačенú textúru‘ knihy*“ (Marčok 2010: 113), ktorá literatúru odtrháva od živeľnej skutočnosti a zväzuje ju násilím do definitívneho tvaru, jednoznačného významu či lineárneho čítania.

Za zmienku stojí aj spolupráca V. Klimáčka a výtvarníka D. Tótha na knižke pre deti *Noha k nohe* (1996). Klimáček v nej rozvíja hravé experimentálne tendencie svojich predchádzajúcich diel. Kniha je rozdelená na 7 častí, tzv. krokov, pričom je zaujímavé, že jednotlivé strany nie sú číslované. Táto skutočnosť je zvýraznená najmä v súvislosti s obsahom, ktorý je uvedený na konci knižky a od ktorého sa zvyčajne očakáva, že prostredníctvom uvedenia strán uľahčí orientáciu. Klimáček tu prezentuje rozličné prístupy k tvorbe a vnímaniu poézie a vizuálneho umenia. Napríklad v druhom kroku predstavuje kuchynské umenie, ktoré spočíva v „*premene*“ náhodných škvŕn na obruse od krupicovej kaše a kakaa na abstraktné maľby. Aplikáciou tohto prístupu na oblasť literatúry je *Básnička do múky vysypanej na stole*. Súčasťou tejto časti knižky je aj slovno-grafická partitúra, ktorá sa nachádza v texte nazvanom *Dur-molová symfónia*. Vo

štvrtom kroku zaujmú experimenty na písacom stroji, piaty krok je odkazom na českého grafika a maliara Vladimíra Boudníka, ktorý v rámci vlastného umeleckého smeru (explozionalizmus) obťahoval do svojich diel opadanú omietku. V šiestom kroku nájdeme báseň venovanú ďalšej českej osobnosti experimentálneho umenia Jiřímu Kolářovi (*Návod na použitie kapra*). V poslednom, siedmom kroku nájdeme rozličné variácie vizuálnej poézie.

Básnická tvorba Jany Beňovej (1974) reprezentuje trend autobiografickej zážitkovej poézie. Jej zbierky *Svetloplachý* (1993), *Nehota* a *Lonochod* (obe 1997) sú v podstate voľnými súbormi denníkových záznamov, básnických poznámok k „zaiskreniam“ v poetkinom citovom svete. Viaceré Beňovej postupy (hovorový jazyk blízky detskému prejavu, traktovanie závažných tém výrazovými prostriedkami konzumnej literatúry: horoskop, labyrint, skladačka, rébus apod.) možno chápať aj ako nadväzovanie na poetiku V. Klimáčka.

Rozmanitá je Beňovej práca s typografiou básne, ktorá začína pri zvýrazňovaní a zdôrazňovaní slov či ich sekvencií verzálkami. Beňová odporuje literárnosti, básnickým konvenciám v záujme autentického prejavu aj tým, že vlastný básnický text kombinuje s návodmi na použitie a bezpečnostnými pokynmi z visačiek, s úryvkom zo slovníka či s horoskopom z dennej tlače a tieto texty zasadzuje do kontextu intímneho života. Napríklad k veršu „*Priatelía z detstva mali bavlnené čelá*“ pripojí odtlačok visačky z plyšovej hračky. Nielen praktické, pre poéziu banálne, neadekvátne či „nízke“ texty vnáša tak do svojich básní, ale aj stopy materiálnych vecí, ich reprodukcie. Súčasťou básne sa stáva naskenovaná či oxerovaná zápalková škatuľka alebo detská hračka/figúrka ťavy. Piktogramy, ktorými je v *Nehote* nahradené číslovanie strán, možno chápať aj ako alternatívne tituly jednotlivých básní. *Budík* zo záveru knihy napríklad navyše spôsobí nové iskrenie významov, ak ho zohľadníme pri čítaní básne, ktorú označuje: „*je mi líto že si mi včera rozbil – budík – EŠTE*

MOKRÚ HLAVU“. Niektoré tieto pokusy majú pritom aj „temnejší“ významový potenciál: za jednu z najpôsobivejších Beňovej básní možno považovať titulnú ilustráciu *Lonochodu*, schematické znázornenie („pavučinu“) intímnych vzťahov, ktoré pôsobí na prvý pohľad zábavne, ale v tiráži sa z neho vyklúje schéma šírenia AIDS. Za pozornosť stojí báseň *Srdcová záležitosť*, ktorú tvorí graf z kardiografického vyšetrenia. Za povšimnutie stojí i dátum jeho vyhotovenia, ktorý možno domyslieť ako 19. november 1989. (V knihe je v podobe „9 nov 19“.) Okrem oscilácie medzi expresívnou a odosobnenou, vecnou výrazovou polohou sa tu teda stretáva aj kontext intímneho a verejného spoločenského života (historických udalostí).

Beňová pracuje s elementami spätými so súčasnou univerzálnou ľudskou skúsenosťou (spotrebné texty apod.), čím udržiava svoje básnenie v medziach prístupnosti a ľahkej čitateľnosti. Pri všetkej bohatosti predvádzaných „neprístojností“ však nemožno povedať, že by jej aktivita mala subverzívnu povahu. Skôr sa hrá s mnohostranným tónovaním svojho uhla pohľadu, tvorí intuitívne, dopúšťa sa pritom pôvabných a roztopašných „vylomenín“, čo jej však nebráni správať sa i literárne naivne.

Na prelome 80. a 90. rokov vstúpila do literárneho sveta poetka Taťjana Lehenová (1961), blízka poetike J. Urbana a I. Koleniča, ktorá debutovala zbierkou *Pre vybranú spoločnosť* (1989). Z hľadiska experimentu je však významnejšia najmä jej druhá zbierka *Cigánsky tábor* datovaná rokom 1988 a vydaná v roku 1991. Už na prvý pohľad je markantný jej experimentálny charakter. Aj zbežné prelistovanie čitateľa utvrdzuje v tom, že tu vlastne nejde o zbierku vo zvyčajnom ponímaní, pretože na rozdiel od vonkajšieho zdania, tradičného formátu, väzby a prebalu, predstavuje jej vnútro, teda grafické riešenie, typografické usporiadanie a vzájomné vzťahy textov, v našich pomeroch nekonvenčný a náročný estetický aj myšlienkový koncept. Na prvý pohľad je zreteľné ostenatívne demonštrovanie

vzťahov vnútrotextových (rôzne roviny v jednom texte), intratextových (odkazy v rámci rôznych textov jednej knihy) a intertextových (odkazy na iné knihy), ktoré dosahuje použitím rôznych typov písma a pestrým, štylisticky aj významovo príznakovým zalomením textov. Takisto očividné sú ponuky adresované čitateľovi, aby na básňach aktívne participoval tak, že si vyberie niektorý z predložených textových variantov, či do svojho čítania zahrnie aj pripojený poznámkový aparát alebo si zvolí jednu z trás, ktoré mu ponúkajú evidentné (typo)grafické signály. Kniha sa tak prezentuje ako náročná intelektuálna hra.

Postupy ako paradox, irónia a paródia sa tu z pozície parciálnych štylistických prostriedkov presúvajú do kompozičnej roviny a stávajú sa tak podstatnými tvarotvornými činiteľmi, spôsobmi písania. Palimpsestovo relativizujú také konvencie, ako je venovanie či autorská poznámka alebo vlastné tvorivé počínanie subjektu, o čom svedčí prezentovanie mnohých textov ako variantov a cvičení. Posilňuje sa už v autorkinom debute zreteľná tendencia k druhovému synkretizmu, v *Cigánskom tábore* založená na prelínaní epickej kompozície, lyrickej reflexívnosti a dramatického dialogického princípu. Zvýrazňuje sa žánrová pluralita súboru, v ktorom je najfrekvencovanejšia prírodná, reflexívna, intímna a erotická lyrika, a to nielen vo vážnej, ale aj odľahčenej, parodickej či persiflážnej polohe. Túto pestrosť umocňuje rozmanitá žánrová štylizácia textov, medzi ktorými nájdeme báseň-list, momentku, predstavu, vizuálnu báseň, autoportrét a pod. Nehovoriac o tom, že Lehenovej relativizácia básnických výrazových konvencií sa prejavuje aj v presahoch k výrazovým prostriedkom hudby či výtvarného umenia.

A predsa nie je výsledkom supertvar a supervýznam, ale naopak. Celá zbierka je vystavaná ako zámerne nesúdržný a rozptýlený textový rámec, v ktorom síce jednotlivé texty na seba neustále odkazujú, avšak natoľko pohyblivými a vrstevnatými väzbami, že dospieť k ich jednoznačnej syntéze je vlastne nemožné. Čitateľ

spočiatku môže tieto skutočnosti vnímať ako recepcionú prekážku. Ako upozornil už Miroslav Zelinský (1991: 34), výsledkom takýchto pokusov býva najskôr zážitok neuchopiteľnosti, čiže čitateľova konfrontácia s priebežným, procesuálne vznikajúcim a náhle zanikajúcim významom, ktorý len ťažko stabilizovať a rekonštruovať, pretože sa pred nami neustále otvárajú nové a nové významové horizonty. Spolu so zmienenou autoreferenčnosťou, intertextuálnosťou, polymorfnosťou a dekonštrukciou literárnych noriem sa táto performatívnosť a významová mnohoznačnosť, neuchopiteľnosť či priam expanzívnosť zbierky podieľajú na tom, že *Cigánsky tábor* možno vnímať ako postmoderné dielo stvorené v duchu svetových predstáv „otvoreného diela“ (Eco) či domácich realizácií „otvorenej básne“ (Osamelí bežci), respektíve ako hypertext.

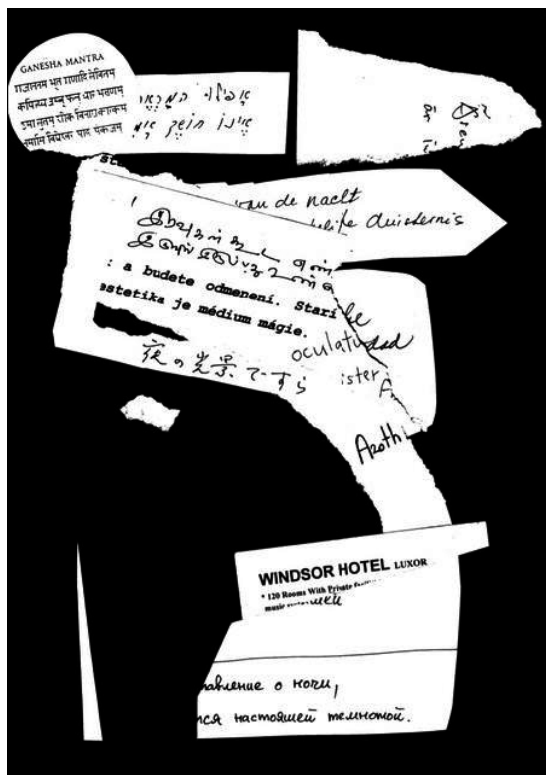
Kamil Zbruz (1964), jeden z členov tzv. barbárskej generácie, inšpirovaný dadaizmom, pop-artom a conceptualizmom, sa experimentálne vyrovnáva s tým, že jazyk je voči realite nekompetentný. Provokačné zameranie jeho tvorby manifestuje nechť zúčastňovať sa na falšovaní neredukovateľnej osobnej skúsenosti kanonizovanými básnickými prostriedkami a stereotypmi myšlienkových operácií. Z jeho recesistickej multižánrovej knihy *Spitý imidž (Magazín pre dolných desať tisíc, 1993)* vyplýva, že písanie je hra, ale aj márne táranie. V tomto súbore, ktorý mystifikačne pomenúva ako „úsmevný román“, sa stretávajú texty v širokej škále od fiktívnych žurnalistických útvarov cez persifláže klasických i populárnych literárnych žánrov až po *Manifest barbárskej generácie*. Jazykový, formálny a typografický experiment je príznačný aj pre ďalšie Zbruzove tituly *Oddychovka* a *Sírius* (oba 1998). Zachytávajú, ako zlyháva ľudská snaha sformulovať svet na svoj obraz. Dokumenty profánnej reality, útržky z komiksov, tlačových správ a banálne odkazy intervenujú do pokusu subjektu o napísanie básne, ktorá je nakoniec do zbierky zaradená v podobe preškrtaného strojopisu. Koherencia knihy sa totálne rozpadá zásluhou

zámerne chybného zoradenia strán. Na pozadí tejto očistnej deštrukcie sa objavujú aj zreteľné indície, že jedinec na ceste k vnútornej slobode a plnej existencii vo svete zahľtenom civilizačným (vedeckým, informačným, ideologickým, reklamným, umeleckým a iným) odpadom musí hľadať alternatívne nástroje poznania: intuíciu, hru, náhodu, meditačné techniky, nadzmyslové zážitky a pod. Výrazom toho je úryvok zo zbierky *Ticho*, ktorý spolu s komentárom vyšiel v zborníku *Barbar(u)ská ruleta* (1998). Pozostáva z bielych, nepopísaných strán, ktoré autor dáva k dispozícii čitateľovej meditácii. Po deväťročnej prestávke sa Zbruž

pripomenul knihou *Primitív* (2007). Prepojil v nej dve stabilné zložky svojho písania – provokačno-recesistickú rovinu deštrukcie umeleckých konvencií a hermetickú rovinu (odkazy na svetové náboženstvá, ideologické systémy aj ezoterické duchovné náuky) – do sugestívneho tvaru, cez ktorý čitateľ priamo pri percepcii zažíva niečo z extatického stavu očistného vyprázdnenia vedomia smerujúceho k bezkonfliktnej jednote so svetom zbaveným obmedzujúcich protikladov.

Najnovším Zbružovým experimentálnym výtvorom je knižný projekt s názvom *Energy* (2011). Kniha je tvorená pozoruhodnou textovo-vizuálnou kolážou.

Kamil Zbruž: *Energy* (2011)



V nej sa prelínajú viaceré vrstvy – strojopisný a rukou písaný text v rozličných jazykoch a kresby zachytené na výstrižkoch a útržkoch, cestovné lístky a iné dokumenty súvisiace s cestou do Egypta. Usporiadanie jednotlivých fragmentov vytvára viacvrstvové obrázky s rozličnou mierou abstrakcie – niekedy sa radia geometrickou logikou, inokedy sú rozmiestnené do podoby ľudskej tváre, završujú vznikajú abstraktné čierne-biele obrazce. Textovú zložku tejto časti tvorí preklad vety „*ani predstava noci nie je skutočnou tmou*“ do dvadsiatich štyroch jazykov.

Básnik Marián Kubica (1955) sa prezentoval dvomi zbierkami textov, v ktorých významnú úlohu zohráva aj vizualita. O ich experimentálnom charaktere svedčia už názvy *Báseň ako báseň* (2004) a *Báseň bez všetkého* (2006), ako aj okolnosť, že autor ich signoval kurióznou šifrou Kubica – Čím Marián. Zatiaľ čo prvá polovica prvej Kubicovej zbierky obsahuje relatívne tradičnú viazanú poéziu, ktorú ozvláštňujú len slovné hračky a vsúvanie pomlčiek medzi jednotlivé slová a slovné spojenia (trvalý a signifikantný znak Kubicovej poézie), druhá polovica zbierky a celá druhá zbierka predstavujú razantnejší príklon k experimentu a konceptualizmu. Viaceré vizuálne básne zo zbierky *Báseň ako báseň* (obsiadnuté v časti s názvom – *báseň – v stratke ...*) sú postavené na zoskupovaní a zoraďovaní zvukovo podobných slov, pričom výsledkom ich výberu a ukladania do priestoru a rozličných pozícií býva sémanticky otvorená štruktúra. Pozoruhodná je aj báseň s názvom – *báseň – kolo ... v – z – n – i – k – u ...* Tá je zostavená takmer výhradne z osobných a ukazovacích zámen, ktoré sa zlievajú aj do akýchsi zvukových trsov. Vlastne tu možno hovoriť o istom type zvukovej poézie. Ako naznačuje už názov, báseň má cyklický charakter založený na opakovaní troch strof. Tie nasledujú za sebou vždy v rovnakom poradí, pričom počas celej básne sa táto trojica strof zopakuje štyri razy za sebou.

Osobitý koncept predstavuje zbierka *Báseň bez všetkého*. Je založená na striedaní a paralelnom toku

štvorverší a vizuálnych básní. Obe zložky sú zároveň postavené na neustálom opakovaní a permutovaní jednotlivých motívov/slov/veršov. Tak ako majú štvorveršia pevne stanovenú štruktúru (rovnaká rýmová schéma), tak aj vizuálne básne majú ten istý vizuálny pôdorys. Jednotlivé schémy sú na základe permutácie napĺňané obmedzeným súborom slov/obrazov. Neoddeliteľnou súčasťou zväzku je aj grafická zložka: textové pasáže sa striedajú s ilustráciami I. Csudaia, ktoré variujú motív kruhu či kola. Tento základný geometrický prvok odkazuje na bohatú symboliku (slnko, mesiac, kozmos, večnosť, kolobeh a pod.). Spirituálny či ezoterický význam tohto symbolu sa do popredia dostáva najmä na centrálnom liste zväzku, ktorému dominuje ilustrácia v úprave, asociujúcej duchovné sústredenie, osvietenie, povznesenie. Okolo tohto stredu je navyše celá zbierka usporiadaná symetricky: texty prvej polovice knihy sa v druhej polovici opakujú v zrkadlovom poradí. Akoby malo ísť o meditačnú pomôcku, slúžiacu na odpútanie sa od informáciami a zmyslovými senzáciami preplneného vonkajšieho sveta, čomu by zodpovedala redukcia Kubicových básní na niekoľko základných prvkov organizovaných podľa presných pravidiel, ako aj oslabenie referenčnej, „zobrazovacej“, ale vlastne aj elementárnej, vecnej významovej roviny.

V roku 2000 vydal básnickú knihu *Jednosmerný spánok* Rado Matejov (1974), inak známy ako literárny publicista a kritik. Ide o koncept, ktorý zámerne stavia na vehementnom ironizovaní básnických konvencií. Knižku tvorí 12 básní vytlačených na ľavých stranách a poznámkový aparát k nim, umiestnený paralelne, na pravých stranách knihy, ktorý v sebe ukrýva aj ďalšie básne, ich fragmenty či piesňové texty a je výrazne bohatší ako „primárne“ texty, do ktorých zasahuje (len titulný text je bez poznámok.) Extrémnym výsledkom tejto metódy by mohla byť napríklad báseň zložená len z odkazov na odkazy, z indexov, piktogramov. *Jednosmerný spánok* namiesto „jednosmerného“,

lineárneho čítania si žiada postupovať podľa jednotlivých odkazov, smeroviek a sledovať ich neprestajné vetvenie. Predstavuje pokus o hypertext, ktorého významová expanzívnosť je ale stále spochybňovaná. Súdržnosť „primárnych“ textov je totiž narušaná ich skladaním z nesúrodých častí, replík, nedopovedaní, náznakov, poznámkovú časť autor zasa zámerne zostavuje aj z „nezvládnutých“ textov, z imitácií (?) detských pokusov, teenagerských „písáčiek“ a náčrtkov (?) piesní. Matejov podľa parodického kľúča vytvára aj po viacerých stránkach patologického lyrického hrdinu, akéhosi delikventa, namiesto lásky, básnickej témy par excellence, narazíme na znásilnenie. Takýto prístup ironizuje a demýtizuje ako obvyklú básnickú, tak aj kritickú či interpretačnú prax aj nároky dotknutých disciplín. Matejovova subverzia ale zostáva v polohe recesie, pr-
 voplánových schválností.

Radikálne postmoderné iniciatívy z prelomu storočí

Zásadne nový prístup k básnickému textu priniesol do slovenskej poézie svojím debutom *Strach z utópie* (1994) básnik, prozaik, publicista a prekladateľ Peter Macsovszky (1966). V textoch, ktoré sám nazýva *sterily*, majú charakter experimentálnej intelektuálnej hry. Rezignoval v nich na estetické evokovanie ilúzie o splynutí textu s realitou a chápanie básne ako autentickej subjektívnej výpovede a sústredil sa na skúsenosť s od-cudzením slova a skutočnosti. Vytvára najmä dva typy textov (Šrank 2009: 82, 83). Prvým typom sú autoreferenčné básne, ktoré dominantne či výhradne odkazujú samé na seba, na vlastnú textovú realitu, keď komentujú svoj vznik, štruktúru a recepciu (por. Rédey 2005: 54, 55). Demonštrujú tak významovú prázdnotu vžitých básnických konvencií. Druhým typom sú textové inštalácie založené na metóde privlastňovania, upravovania a usúvzťažňovania najrôznejších textov bez pri-márnej estetickej hodnoty (filozofické, umenovedné,

populárno-náučné a pseudovedecké opisné a výkladové texty či metatexty). Prostriedkami intertextuálneho nadväzovania sa tak akcentuje neadekvátnosť, nejednoznačnosť aj nespoľahlivosť jazyka ako základného dorozumievacieho nástroja. Macsovszského básne, ktoré neodkazujú ani na vonkajšiu životnú, ani na vnútornú realitu subjektu, ale len na virtuálnu textovú realitu. S nadhľadom a vtipom vyjadrujú zlyhávanie ľudských pokusov o zredigovanie sveta jazykom v užšom (subjektívnom, umeleckom) aj v širšom (objektívnom, poznávacom) zmysle. Tieto metódy, inšpirované zahraničnými literárnymi, výtvarnými a hudobnými avantgardami aj neoavantgardami, najmä dadaizmom, konceptualizmom a minimalizmom, autor v ďalšej tvorbe rozvíja, výrazovo variuje, tematicky obo-hacuje a tvarovo-kompozične aktualizuje.

V zbierke *Ambit* (1995) obohacuje túto metódu o ďalšiu, keď imitovaním symbolického jazyka hermetikov a alchymistov zvädza čitateľa do sveta nekonečného metastázovitého bujnenia komentárov, analógií a voľne zameniteľných významov. Výsledkom je skúse-nosť, že človek je bezvýchodiskovo stratený v metare-alite vlastných projekcií a konštrukcií. Projekt *Cvičná pitva* (1997) tiež prináša texty, ktorých zámerom nie je komentár reality, nie sú to pripomienky k bytiu, ale po-známkou k písaniu. Macsovszky sa vzdáva aj vonkajšej podobnosti s konvenčnou poéziou a objavuje vlastnú básnickú jednotku: *paragrastrofu*. Texty tohto antitratá-tu sú len náčrtmi, „skicami skíc“ k finálnemu textu, ktorému nie je súdené nadobudnúť definitívnu podobu. Tým, že sa odpútal od naivnej ambície dosiahnuť textom realitu, vyvolal k životu vôľu jazyka produkovať zmysel, ale aj nezmysly, magické možnosti aj hrozivý potenciál jazyka. Zachytávanie, podnecovanie a hyperbolizácia týchto daností jazyka stratégiou de-formovania výpovede vyúsťuje do syntaktických a sé-mantických absurdít, paradoxov a apórií.

Macsovszského analyticko-meditatívny prístup k písaniu sa v zbierke *Sangaku* (1998) prejavil výrazovou,

kompozičnou aj tvarovou dekoncentráciou jednotlivých textov. Autor si zakladá na mnohonásobnom zaostrovaní na predmet záujmu, na simultánných a paralelných definíciách a redefiníciách, sylogizmoch a paradoxoch, ktoré odhaľujú limitovanosť myšlienkových stereotypov. Pokračuje v tematizovaní písania ako eskamotérstva a manipulovania. Inovatívnym momentom je aplikovanie vyskúšaných dekonštruktívnych postupov na sféru telesnosti, erotiky a sexuality. Opiera sa pritom o sterilný, chladný jazyk kyberporno grafie a biochémie, takže pôsobí zvlášť dráždivo. Na určujúcu funkciu princípu slasti napokon odkazuje aj barokové rozkošatenie textov. Pevnou zložkou básnikovej aktivity sa – popri sústavnom osvojovaní si cudzích textov – stáva aj manipulovanie s vlastnými predošlými textami. (Např. cestou rewritingu/prepísania už uverejnených starších básní.)

Jednotlivé texty zbierky *Súmračná reč* (1998) či kniha ako celok predstavujú kompozične akýsi rebrík veršov, ktoré reprezentujú paradoxnú mnohotvárnosť a neuchopiteľnosť ľudskej integrity. Vytvárajú polyfóniu výrokov, definícií a názorov, ktoré sa ambivalentne zmiešavajú a podmieňujú, ale aj polemizujú a navzájom sa popierajú. Naopak súbor *Gestika* (2002) charakterizuje formálna i výrazová striedmosť a ústretovosť voči čitateľovi: básne sú inšpirované princípmi kaligrafického umenia. Macsovsky ďalej publikoval polemický súbor *Klišémantra* (2005), v ktorom reaguje aj na viaceré bezprostredné prejavy inertnosti slovenského umelecko-intelektuálneho prostredia. Do motívického záberu knihy *Tovar* (2006) vstupujú civilizačné reálie, profánne životné situácie aj vnútorné stavy subjektu a v najnovšej zbierke *Príbytok cudzieho času* (2008) subjekt reflektuje frustrujúce aspekty fyzického života (starnutie). Autor publikuje experimentálnu poéziu aj v maďarčine. Macsovského tvorba pôsobí v kontexte našej súčasnej poézie esteticky aj vývinovo produktívne. Práve jeho vystúpenie zmenilo tvár slovenskej poézie 90. rokov, iniciovalo záujem o dôsledne subverzný

či problematizujúci prístup k básnickému gestu u viacerých mladších básnikov (M. Habaj, N. Ružičková a i.) a udržiava si pozornosť aj medzi autormi najmladšej vlny (K. Kucbelová).

Na dekonštrukciu konvenčných básnických kategórií sa výrazne orientuje aj básnik, prozaik a vydavateľ Peter Šulej (1967). Vo svojich prvých zbierkach *Porno* (1994), *Kult* (1996) a *Pop* (1998), tvoriacich voľnú trilógiu, eliminuje tradičnú básnickú spontánnosť a zážitkovosť, ktoré považuje za sprofanované, a stavia účinok textov na dôslednej arteficiálnosti. Inšpiruje sa pritom postupmi konkrétnej a konceptuálnej poézie 60. rokov a avantgardnými smermi začiatku 20. storočia, ako aj popkultúrou. Ironické rozkrývanie básne na „hardware“ len občas preruší zmyslovo konkrétny či emocionálne pôsobivý motív, ktorý prezrádza prítomnosť ľudskej bytosti. Šulejov subjekt je štylizovaný do podoby kyberpunkového neoromantika žijúceho v postindustriálnom svete, ktorý stráca reálnosť a dôležitosť, no o to viac človeka pohlcuje a pretvára. Pre mnohé autorove texty je príznačné opakovanie, variovanie a permutovanie veršov, slov či celých slovných skupín, zredukovaných na heslá, značky a logá.

Nateraz jeho posledná zbierka *Koniec modrého obdobia* (2008) je završením druhej trilógie, ktorú spolu s ňou tvoria zbierky *Návrat veľkého romantika* (2001) a *Archetypálne leto* (2003). Nachádzame v nej charakteristické črty postmoderného písania, akými sú montáž, autoreferencia, intertextualita, paródia, irónia, pastiš atď. Okrem toho autor naďalej rozvíja svoje kyberpunkové východiská, ktoré sa prejavujú prostredníctvom jazyka a tematizácie moderných technológií a súvisiacimi (možnými) zmenami v environmentálnej a sociálnej oblasti i v živote jednotlivca. Viaceré oporné body, ktoré vymedzujú pole záujmov Šulejovej tvorby, odkrýva autor vo svojom (kvázi)programovom texte s názvom *Žiadne (el manifesto negativo) / zoradené*. V ňom per negationem (používajúc vymedzovacie zámeno „žiadne“) vymenúva jednotlivé motívy a autorské stratégie,

ktoré síce v intenciách názvu navonok akoby odmieta, avšak v skutočnosti demonštruje a odkazuje na ich uplatňovanie. Keďže sa však nachádzame na „územi“ postmoderného textu, nemožno tieto manifestačné a programové vyhlásenia vzťahovať na Šulejovu tvorbu absolútne a bezvýhradne. Vo viacerých prípadoch totiž ide o hru s čitateľom, ktorý ma charakter (seba) irónie. Ak však odhliadneme od týchto pasáží, z textu možno vyabstrahovať explicitné priznanie ku konkrétnym autorským stratégiám, ako používanie cudzích textov, vnorených zátvoriek, mott a citácií, narážok na „temporálne popové ikony“ či experimentovanie a konceptualizácia, kombinatorika a (lomkové) programovanie. Čo sa týka motívických a tematických zložiek, Šulej pomenúva materiál a rekvizity z oblasti prírodného sveta, mytológie, histórie, osobných skúseností a spomienok („žiadne príhody zo života ani odžité situácie“), ako aj mineralógie, geológie a pod.

Výrazným formálnym znakom Šulejových básní sa zbierkou *Archetypálne leto* stáva začleňovanie lomiek na začiatok, do vnútra alebo na koniec veršov. Šulej vysvetľuje interpretačný význam lomiek v závere zbierky nasledujúcimi slovami: „pri lomkovom veršovom systéme je nutné vybrať si jednu z významových rovín...“. Toto usmernenie zreteľne signalizuje, že čitateľ má aktívne spoluvytvárať báseň. Autor lomkami často oddeľuje (alebo spája?) antagonistické a protichodné kvality: „je jar / jeseň všetko kvitne / padajú listy“, „získavame / strácame“, „otáznik / výkričník s bodkou mimo množiny“. Cez lomkové programovanie sa v Šulejovej poézii znova ohlasuje kombinatorika, ako to dokazuje napríklad verš „je jar / jeseň všetko kvitne / padajú listy“. Ak sa neuspokojíme s konvenčným čítaním, vďaka lomkám sa tu ponúkajú až štyri varianty/možnosti čítania.

Debutom 80-967760-4-5 (1997) sa básnik, prozaik a literárny vedec Michal Habaj (1974) prihlásil k radikálne anestetickej poetike P. Macsovszkého (označil sa na obálke za Veľkého Epigóna), zároveň ním však vykročil aj vlastným smerom, keď sa sústredil na prienik poézie

a popkultúry. Jednotlivé básne sú zostavené z privlastnených textov rôzneho pôvodu (najmä literárna veda), prípadne parodicky imitujú ich konvencie. Svojím autoreferenčným zameraním rezignujú na chápanie básne ako autentickej intímnej výpovede a sústreďujú sa na odpudivo provokatívne odhaľovanie jej simulačnej podstaty a nekompetentnosti voči realite. Každý pokus o ucelenú a zmysuplnú výpoveď je zámerne dotiahnutý do „fiaska“, „zacyklenia“ a rozkladu (napríklad eliminovaním plnovýznamových slov). Antiestetickosť zbierky podčiarkol Habaj aj tým, že za názov vybral čiarový pokladničný kód, pridelený inštitucionálne. Tým sa tiež vysmieva z konvenčného vnímania autora ako záruky originality, zmyslu a vážnosti básnickej výpovede. Ďalším iritujúco hravým zmiešaním „vysokého“ a „nízkeho“ je „zavírenie“ poézie popkultúrou. V rovine kompozície zbierky je napríklad zjavná inšpirácia princípmi televízneho programu, podobný profanizujúci význam má štylizácia lyrického subjektu do funkcie seriálového hrdinu, čiže bežného konštraktu. V intenciách vyššie naznačenej relativizácie výpovedných kompetencií básne pritom v zbierke dominujú práve medzižánrové formáty, metatexty: básne-reklamy, básne-upútavky, návody na použitie a súťaže.

V ďalšej tvorbe sa Habaj postupne odpútava od manifestačnej provokatívnosti debutu, no zbierky *Gymnazistky. Prázdniny trinástročnej* (1999), *Korene neba. Básne z posledného storočia* (2000) a *Básne pre mŕtve dievčatá* (2003) s ním spája viacero typických vlastností. Autor rád parodizuje formálne konvencie poézie. Napríklad jeho obľúbeným strofickým útvarom je štvorveršie s „náhodným“ metrom a (zväčša) bez rýmu, ktoré nazýva „katastrofa“. Zbierky komponuje ako koncepty, súbory tvarovo identických textov, ktoré sú variáciami a rozličnými uhlami pohľadu na vybrané témy s určitými motívickými a námetovými dominantami. V jazykovo-štylistickej rovine sa zvykne prelínať básnická rétorika rôzneho pôvodu (romantická tradícia, moderna, avantgardy a pod.) s jazykom informačných

technológií a mediálnej komunikácie (por. Rédey 2005: 72, 73). To sa prenáša aj do motívickej štruktúry a obrazotvorných stratégií. Habaj navyše svoje básne formuje ako palimpsesty, v ktorých ostentatívne, transparentne aj skryto remixuje privlastnené texty najrôznejšej proveniencie, štatútu a hodnoty (domáci aj medzinárodný literárny kánon i periféria, reklamné slogany, hitové popevky, odkazy na filmy a i.). Vytvára tak intertext otvorený čítaniu na viacerých úrovniach.

Michal Habaj je tiež autorom mystifikačnej identity Anna Snegína, ktorá vydala dve knihy poézie (*Pas de deux*, 2003, *Básne z pozostalosti*, 2009). Podobnú rodovú mystifikáciu vytvoril už predtým Peter Macsovszky, ktorý publikoval pod gynomom Petra Malúchová zbierku *Súmrak cudnosti* (1996). Tieto spochybnenia inštancie fyzického autora majú za následok radikálne posilnenie významovej plurality daných textov, ich interpretačnej otvorenosti a flexibility, kreativity čitateľa. Subverzívne sa tiež vyjadrujú k exkluzivistickým predstavám o literatúre či k jej spájaniu so spoločenskými (politickými aj inými) inštitúciami, mýtmi a manipuláciami. Prehodnocovanie vzťahu k autorstvu našlo v rámci tejto tendencie výraz aj v kolektívnej knihe *Generator X: Hmlovina* (1999), ktorá vznikla na princípe kolektívneho autorstva M. Habaja, A. Habláka, P. Macsovszkého a P. Šuleja.

V poézii Nóry Ružičkovej (1977) sa prejavuje jej dvojdomosť, prepájanie literatúry a výtvarného umenia. Už v zbierkach *Mikronauti* (1998) a *Osnova a útok* (2000) sú zaradené aj básne pripomínajúce záznamy či projekcie výtvarných performance a inštalácií, ktoré zbavujú intimitu každodenný životný priestor (bytový interiér, populčný exteriér) a všedné úkony (domáce práce), takže sa stávajú modelovými vyjadreniami inak nekomunikovateľných vnútorných stavov subjektu. V zbierke *Beztvárie* (2004) sa symbióza výtvarného a slovesného prejavu odráža v celkovej úprave zväzku, ktorý je aj po ilustračnej a grafickej stránke dielom autorky. Témou knihy je problém ontologickej neurčitosti, nestálosti

a nepostihnuteľnosti identity subjektu. Tejto existenciálnej neistote zodpovedá aj permutačno-variačný princíp budovania zbierky, ktorý nesmeruje k finálnemu vyjasneniu zmyslu, ale konfrontuje čitateľa s permanentným rozptyľovaním významu. Obraznosti dominujú motívy vody, tekutosti, uplývania. Tieto kompozičné a motívické parametre čitateľovi signalizuje už výtvarná úprava obálky. Na prednej strane dominuje séria štyroch záberov prelievania tmavej tekutiny umiestnená do stĺpca. Problematizuje konvenčne protikladný vzťah medzi takými pojmami ako prázdnota – plnosť, nárast – úbytok, hladina – dno. Aj grafická úprava jednotlivých textov odkazuje na tento kontext: texty sú namiesto názvov označené len výrazným znamenkom „-“ sugerujúcim hladinu či strop. Majú rôzny vertikálny aj horizontálny rozsah a zalomené sú na spodný okraj strany, akoby boli do knihy naliate či vliate do určitého tvaru. Toto grafické riešenie vnáša do čítania knihy osobité významové napätie.

Zbierky Kataríny Kucbelovej (1979) *Duály* (2003), *Šport* (2006) a *Malé veľké mesto* (2008) obsahujú celkovo štyri básnické cykly, respektíve skladby, budované na dialektike kontextualizácie a fragmentácie, kombinatoriky a asociatívnosti, formálne korektnej i paradoxnej logiky. Nejde pritom o veľké textové plochy, autorka stavia skôr na tvarovej, výrazovej a motívickej striedmosti, selekcii a disciplíne, ale aj na podnecovaní významovej expanzie, interpretačných možností. Odosobneným výrazom nadväzuje na experimenty P. Macsovszkého, P. Šuleja a N. Ružičkovej, ale jej konexie siahajú aj k starším vývinovým faktom domácej (Osamelí bežci) aj zahraničnej civilizačnej poézie (T. S. Eliot, J. Kolář), a k minimalizmu, konceptualizmu či akčnému umeniu. Namiesto evokovania či sugerovania subjektívnych zmyslových excesov prostriedkami tradičnej perceptuálnej poézie sa Kucbelová zameriava na presun elementárnych, samozrejmych vnemov a situácií osobného a mestského života do roviny mentálnych procesov. Ide v nich hlavne o problematiku

identity subjektu, a to najmä na kultúrno-civilizačnej a existenciálnej rovine. Intímna rovina zostáva decen-
tne v úzadí. Autorkine texty sa vyznačujú významovou
otvorenosťou, rozptylom, entropiou až desémantizá-
ciou. Cieľom je v duchu konceptuálnych umeleckých
projektov viac zaangažovať intelekt čitateľa ako jeho
zmysly a city.

Internetové umenie a elektronická literatúra

Literárna tvorivosť na internete sa vzhľadom na jeho
demokratickosť a otvorenosť realizuje najmä v podobe
sebvýpovedí, ktoré primárne neašpirujú na estetickú
funkciu a nerefektujú svoje médium, ale existujú v po-
dobe prejavov sociálnej funkcie. Aj v tomto prostredí
však možno zaznamenať pozoruhodné experimentál-
ne aktivity, ktoré využívajú technické možnosti inter-
netu. Ide o diela spadajúce pod označenie *internetové
umenie*, čiže výtvary, ktoré vznikli priamo na internete,
využívajú jeho technické a komunikačné prostried-
ky a zároveň sú jeho prostredníctvom distribuované
(Freeman-Vlková 2000). Súčasťou internetového (a
v širšom zmysle digitálneho) umenia je aj elektronická
literatúra, čo je označenie pre digitálne literárne diela,
ktoré sú interaktívne, programované, hravé, interme-
diálne, performatívne, nestále a často kolaboratívne
(Husárová).

V rámci *internetového umenia* si pozornosť zaslужuje
klingská poézia. Ide o kódovú/kódovanú poéziu (code
poetry), ktorá sa pod spomenutým názvom udomáčni-
la a rozvíjala na komunitnom serveri *kyberia.sk*. Medzi
jej zakladateľov patrili experimentálny hudobník *Daniel
Tóth* (nick :::, 1982), postupne sa okruh jej tvorcov roz-
šíril. V súčasnosti sa jej venujú najmä intermedial-
ni umelci *Jonáš Gruska* (mrkva, 1990), *Amalia Roxana
Filip* (chaosdroid, 1979) a ďalší.

Klingská poézia môže mať viacero podôb – od sé-
mantických textov, ktorých zvláštnosť spočíva vo vi-
zuálnom kódovaní prostredníctvom typograficky

príbuzných písmen cez sémanticky a vizuálne neukot-
vené „texty“ (chaotické zhluky písmen, slov) až po ob-
dobu klasickej vizuálnej a konkrétnej poézie. Práve
posledný typ je najzaujímavejší. Vzhľadom na to, že
klingská poézia je vytváraná a publikovaná na inter-
nete prostredníctvom HTML kódovania, jej výstupy sú
ovplyvnené možnosťami, ktoré poskytuje toto prostre-
die. Okrem relatívne jednoduchých typograficko-deko-
ratívnych obrazcov podobných Adamčiakovej tvorbe
tu teda nájdeme aj básne, v ktorých sú výraznejšie za-
komponované rozličné grafické prvky a objekty.

V oblasti elektronickej literatúry/poézie môžeme
na Slovensku zaznamenať len dve podstatnejšie ini-
ciatívy, pričom obe vznikli v roku 2010. Prvou je básneň
Pulz, ktorú vytvorila teoretička elektronickej literatú-
ry *Zuzana Husárová* (tachykardia, 1983) spolu s vývojá-
rom webových aplikácií *Lubomírom Panákom* (drakh,
1979) a druhou je *Basen* od multimedialného umelca
a grafického dizajnéra *Jonáša Grusku* (1990).

Básneň *Pulz* ([http://projekty.delezu.net/electronicka-
literatura/pulz/](http://projekty.delezu.net/electronicka-literatura/pulz/)) charakterizujú jej autori prostrední-
ctvom označenia/skratky g.a.k.o.i., čo znamená, že ide
o generatívne, autopoietické, kolaboratívne, s otvo-
reným koncom a intermedialne elektronické literárne
dielo. Generatívnosť spočíva v tom, že v prípade po-
slednej strofy básne vyberá systém jeden z viacerých
uložených minipulzov. Generatívne je aj vizuálne rieše-
nie s použitím vodiacej čiary, na ktorej sa rozmiestňu-
jú jednotlivé slová, ako aj kompozícia slučiek hlavnej
melódie (zvuková dimenzia). Autopoietický, resp. auto-
referenčný charakter sa týka poslednej strofy, ktorá je
minipulzom vytvoreným zo slov celej básne, čiže časť
básne je tvorená z nej samej. Kolaboratívnosť je umož-
nená vďaka tomu, že po prečítaní celej básne môže
čitateľ/ka vytvoriť vlastnú minibásneň naklikaním zobra-
zených slov pulzu. Otvorený koniec básne súvisí s jej in-
teraktivitou a spočíva v tom, že čitateľ (pars pro toto“)
vložením svojej básne rozširuje zoznam textov, z kto-
rých sa generuje strofa ďalších pulzov. Intermedialita

sa dosahuje zapojením textovej, vizuálnej (vykresľovanie čiar) a zvukovej stránky.

Báseň Jonáša Grusku (<http://zvukolom.org/ola/basen/>) je internetová stránka/system založený na tom, že textová zložka nie je produktom autora, ale generuje sa z textových prvkov preberaných z vopred vybranej internetovej stránky. Zakaždým, keď sa internetová báseň načíta, systém sťahuje nové dáta – informácie z preddefinovanej stránky (ide o portál poľského denníka Gazeta Wyborcza). Systém umožňuje zmeniť cieľovú internetovú adresu a prakticky použiť akýkoľvek RSS kanál z akejkoľvek <http://cecr.ed.gov/initiatives/maps> stránky. Vďaka tomu jestvuje aj slovenská verzia básne, ktorá čerpá z dát z denníka Pravda (<http://zvukolom.org/ola/basen/sk/>). Gruskova báseň je interaktívna, keďže jej funkčnosť je založená na čitateľovom pohybe kurzorom, čím môže v hraniciach nastavenia objavovať a meniť obsah i členenie básne. Báseň zároveň obsahuje funkciu, ktorá umožňuje, aby čitateľ zmenil či nahradil jednotlivé slová pomocou

tlačidla Tab. Báseň však nie je nekonečná, má v sebe naprogramovaný reťazec zániku. Počas čítania (pohybovania kurzorom) sa jednotlivé slová a verše začínú skracať, až sa stanú úplne nečitateľné. Nová verzia básne sa zobrazí pri novom načítaní stránky.

Zatiaľ čo väčšinová literárna produkcia na internete plní najmä sociálnu funkciu, elektronická literatúra/poézia cez radikálne zmeny v chápaní všetkých zložiek literárnej komunikácie, ktoré sú spôsobené najmä dôrazom na multimediálnu interaktivitu, oslovuje nielen jeho recepčné dispozície, ale aktivizuje aj jeho kreatívne schopnosti (por. Piorecký 2010: 494, 495). Výrazne sa teda spája s princípom hry. Aj v možnosti slobodne voliť pomer medzi hrovou recepciou, v ktorej si pýta slovo komplexná individualita čitateľa, a hrovou zábavnosťou, ktorá uspokojuje konzumentské nároky súčasného človeka, sú skryté ďalšie výzvy pre našu experimentálnu tvorbu.

Bibliografia:

- ADAMČIAK, M. (1969), 'Ensemble comp.', *Mladá tvorba*, roč. 14, č. 10, s. 22 – 28.
- BROZMAN, D. (2008), 'Milan Adamčiak – autor grafických partitúr', *Zrkadlenie – Zrcadlení* [online], roč. 5, č. 4, s. 195 – 197, [cit. 2011-01-30]. Dostupné na internete: <<http://www.slovacivosvete.sk/data/files173.pdf>>.
- FREEMAN-VLKOVÁ, M. (2000), *Internetové umění vs. Umění na internetu*, [cit. 2011-01-30]. Dostupné na internete: <<http://www.avu.cz/~vivid/netart.html>>.
- GERŽOVÁ, J. (ed.) (1999), *Slovník světového a slovenského výtvarného umění druhé polovice 20. století*, Bratislava: Profil.
- HAYLES, K. N. (2008), *Electronic Literature : New Horizons for the Literary*, Notre Dame: University of Notre Dame.
- HRABUŠICKÝ, A. et al. (2006), *Rudolf Sikora Sám proti sebe Against myself*, Praha: Národní galerie v Praze.
- HUSÁROVÁ, Z. (2011), 'Following Paths of Electronic Literature', *Journal of Writing in Creative Practice*, Vol. 4, No. 1, pp. 25 – 36.
- JUHÁSZ, J., DOJČAN, L. (1989), '... a chytiť do siete vlastnú perspektívu', *Dotyky*, roč. 1, č. 8, s. 10 – 13.
- KLIMÁČEK, V. (2005), *GUnaGU. Príbeh jedného divadla*, Levice: Koloman Kertész Bagala.
- KLIMÁČEK, V., SLOBODNÍKOVÁ, K. (2000), 'Fantómový portrét Viliama Klimáčka', *Bibiana* [online], roč. 7, č. 3, s. 14 – 20, [cit. 2011-01-30]. Dostupné na internete: <http://www.bibiana.sk/fileadmin/bibiana.sk/docs/revue/fullsize/rocnikVII_3_2000.pdf>.
- KUPEC, I. (1999), *Denník*, Bratislava: Slovenský spisovateľ.
- LEGEL, R. (1982), 'Experiment s interakciou človek – počítač pri vytváraní básnického textu'. *Romboid*, roč. 17, č. 2, s. 38 – 40.
- LENHART, S. (2010), 'Neoavantgardná tvorba vojvodinských Slovákov (Jozef Klátik a Jaroslav Supek)', *Kloaka* [online], roč. 1, č. 3, s. 14 – 21. [cit. 2011-01-30]. Dostupné na internete: <http://kloaka.membrana.sk/downloads/kloaka_3-2010>.
- MARČOK, V. (2010), *V poschodovom labyrinte*, Bratislava: Literárne informačné centrum.
- MARKUSKOVÁ, H. (2003), 'Úvodné slovo', JUHÁSZ, R. J.: *Divergencie 1986 – 2002*, Nové Zámky: Galéria umenia Nové Zámky.
- MIKULA, V. (1990), 'Experimentálna literatúra', *Slovenské pohľady*, roč. 106, č. 12, s. 108 – 112.
- MIKULA, V. (1992), 'Experimentálna literatúra', *Slovenské pohľady*, roč. 108, č. 4, s. 118 – 123.
- MIKULA, V., MORAVČÍK, Š. (1991), 'Experimentálna literatúra', *Slovenské pohľady*, roč. 107, č. 7, s. 111 – 122.
- MURIN, M. (2009), *Otvorené diela alebo Genug*, Bratislava: Galéria Linea, [cit. 2011-01-30]. Dostupné na internete: <http://www.lineask.sk/?page=fotogaleria&id_galery=56>.
- PIORECKÝ, K. (2010), 'Proměny čtenářství v procesu remediací', *Česká literatura*, roč. 58, č. 4, s. 490 – 508.
- PISARSKI, M. (2012), 'Kybertext je viac než "kyber"', V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre: Ed. B. Suwara, Z. Husárová, Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, s. 61-74.
- POHRIBNÝ, A. (1995), 'Medzi omegou a alfou', OVČÁČEK, E., *Lekce velkého A*, Praha: Trigon.
- RÉDEY, Z. (2005), *Súčasná slovenská poézia v kontexte kultúrno-civilizačných premien*, Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, Filozofická fakulta, Ústav literárnej a umeleckej komunikácie.
- ŠIMONČIČ, K. (1965), 'Poetika surrealistov a básnické kompozície z matematických strojov', *Slovenské pohľady*, roč. 81, č. 2, s. 29 – 34.

ŠRANK, J. (2009), *Nesamozrejmá poézia*, Bratislava: Literárne informačné centrum.

ŠRANK, J., RÉDEY, Z. (2005), 'Rytíři textových polí I.', *Rytíři textových polí I. (Antologie slovenské poezie postmoderny)*, Zlín: Vydavatelství Ing. Marek Turňa.

ŠTRPKA, I. (2006), *Na samý okraj (písania)*, Ivanka pri Dunaji: F. R. & G..

VALOCH, J. (2006), 'Rudolf Sikora – konceptuální myšlení v proměnách doby', HRABUŠICKÝ, A. et al., *Rudolf Sikora Sám proti sebe Against myself*, Praha: Národní galerie v Praze.

ZELINSKÝ, M. (1991), 'Poškrábané srdce', *Slovenské pohľady*, roč. 107, č. 7, s. 33 – 35.

Gabriela Magová

V maďarskej sieti. Od digitalizovaného k počítačovému dielu

V nasledujúcej prehľadovej štúdií mapujem spôsoby existencie literatúry na internete v maďarskom prostredí, sledujem, ktoré podoby literatúry a s literatúrou spojených textov sa v sieti objavili a objavujú, ako sa využívajú možnosti, ktoré médium internetu poskytuje, rozoberám aj prípadnú reflexiu myslenia o digitálnej literatúre. Na základe vybratých príkladov sa pokúšam načrtnúť rozličné spôsoby vytvárania sietí, v ktorých ako koncentrátori výmeny informácií, prostredníctvom projektov, súťaží a podobne, pôsobia štátne inštitúcie, redaktori projektov, redakcie literárnych časopisov či tvorcovia literatúry. Uvedené príklady si nekladú nároky na úplnosť, ale majú poukázať na mieru životaschopnosti literatúry a s ňou spojených aktivít v sieti, a aj na pomer teoretickej reflexie diania na tomto poli a praktického využitia média internetu literárnymi tvorcami a koordinátormi.

Maďarské jazykové prostredie sa s fenoménom digitálneho textu a s ním súvisiacich okolností vyrovnáva podobne ako iné „malé“ jazykové prostredia. Za posledných zhruba desať – pätnásť rokov sa usilovalo nazhromaždiť a sprístupniť základné poznatky o digitálnych médiách, vyvinulo značné úsilie v digitalizácii klasickej literatúry a vznikli aj pokusy o nové podoby literárnych diel, dokonca ešte skôr (1995) boli publikované hypertextové romány a kolektívne romány písané na internete (online).

Reflexia odborného myslenia o digitálnej literatúre a pod.

Na začiatku zhrniem, ako sa v maďarskom kontexte reflektuje odborné myslenie o digitálnej literatúre. Na internete je k dispozícii niekoľko hutných článkov, ktoré prehľadne sprostredkujú okolnosti a súvislosti literatúry a nového média. Za jeden z najvecnejších možno pokladať priam príručkový text *Irodalom a digitális közegben v1.0* (Literatúra v digitálnom prostredí) Pétera Józsu, v ktorom autor krátko oboznamuje s pojmom hypertextu s odkazmi na pôvodné zdroje, heslovite opisuje cestu vývinu tejto podoby textu od diela Vannevara Busha cez Teda Nelsona, „sieťové romány“ M. Niskanena, M. Eskelinena po *Patchwork Girl* Shelley Jacksonovej; venuje sa teoretickým problémom lineárna štruktúra, multilineárna štruktúra, myšlienkové pole) a obsahuje zaujímavý dodatok – Chronológiu hypertextu od r. 1941, teda od zostrojenia prvého stroja fungujúceho na binárnom základe Konradom Zusom (Z3) a publikovania diela J. Borgesa *Záhrada s chodníkmi, čo sa rozvetvujú*, do r. 2002. Pojmom hypertext sa vo svojej štúdií z roku 2000 zaoberá aj Zoltán Szűts, ktorý v závere ponúka zoznam pojmov súvisiacich s témou a okrem iného pomenúva v ňom hypertext slovom „átszöveg“. Túto zaujímavosť uvádzam preto, lebo je medzi ostatnými pojmami pomerne ojedinelá tým, že ide o „preložený“, kalkovaný pojem. V ďalších teoretických textoch sa neujal a poukazuje na skutočnosť, že maďarské teoretické myslenie, inak typicky

pretvárajúce, premenúvajúce, pracuje v tomto „prostredí“ skôr ponechávajúco.

Ďalším prehľadovým článkom bez uvedenia autora je sumarizácia utópií a ideológií v kyberpriestore a kibetér ideológiái és utópiái – Bevezető tanulmány (Ideológia a utópia kyberpriestoru – Úvodná štúdia). Ide o text Katalin Erdődiovej a Dorotty Nagyovej, publikovaný aj v tlačenej forme (2001). Príznačné je, že text je publikovaný v sieti bez uvedenia mien autoriek, avšak tlačaná práca K. Erdődiovej a D. Nagyovej dokazuje, že autorkami sú tieto dve teoretičky. Štúdia sa zaoberá najdôležitejšími dokumentmi o danej téme a analyzuje základné „pojmy, hľadiská, okolo ktorých sa združuje „povinné čítanie“, resp ustanovujú „zmeny týchto pojmov, presne ich definujú v konkrétnych textoch“. Ide o pojmy: „sloboda, idea, moc, vedenie, jednotlivec, hraničná oblasť, technológia, informácia“ (Erdődi – Nagy 2001). Základnou tézou práce je, že „napriek tomu, že je kyberpriestor globálnou sieťou, diskurzy s ním spojené sa viažu na presne ohraničenú, úzku vrstvu, ktorej účastníkmi sú akademickí vizionári tvoriaci teórie, súčasní „konzoloví kovboji“ s dobrým technickým vzdelaním a rôzne s nimi previazané alebo nimi založené organizácie (ktorých účinnosť je často pochybná). V pozadí sa objavujú informatické konzorciá, monopoly, ktoré všetkým hýbu a majú vďaka peniazom reálnu moc. Dôležité je, že hoci je internet, označovaný ako informačná superstráda, teoreticky vecou celého sveta, účinné a inšpiratívne diskurzy o ňom sú záležitosťou voľne poletujúcej inteligencie, teda záležitosťou malej skupiny. (...) Druhá polovica tézy zasa zdôrazňuje, že základné texty o kybertexte sa zoskupujú okolo rovnakých kľúčových slov, používajú rovnaké pojmy, od textu k textu s iným obsahom. Medzi vybratými a analyzovanými textmi sú napr. Esther Dyson-Dr. Alvin Toffler-George Gilder-Dr. George Keyworth: *Cyberspace and the American Dream: A Magna Carta for the Knowledge Age*, Hakim Bey: *The Temporary Autonomous Zone*, John Perry Barlow: *A Declaration of*

Independence of Cyberspace, The Mentor: *The Hacker's Manifesto* atď.

Dorottya Nagyová je aj autorkou textu *Internet a právo*, ktorý možno nájsť vo forme pdf (Nagy 2004). Zaoberá sa v ňom problémom *cyberlaw* (kybernetické právo), pričom opakovane zdôrazňuje, že tento pojem nemožno skúmať bez usúvzťažnenia s ďalšími právnymi pojmami, ako sú všeobecnejšie pojmy autorských práv, slobody prejavu, ochrana osobných údajov, e-hospodárstvo, digitálny podpis a pod.

Z publikácií v tlačenej forme je potrebné spomenúť zbierku preložených základných textov o digitálnych naratívoch z roku 2008 *Naratívny 7. Rozprávanie, hra a simulácia v digitálnom médiu*, ktorý zostavili Kristóf Fenyvesi a Miklós Kiss. Redaktorkou edície je renomovaná maďarská literárna teoretička Beáta Thomka. Zborník je zostavený zo štúdií najväčších súčasných „svetových“ teoretikov (Marie-Laure Ryan, Laurent Jenny, Dave Ciccoricco, Söke Dinkla, Roberto Simanowski, Gonzalo Frasca, Jesper Juul, Espen Aarseth, Henry Jenkins, Markku Eskelinen a Torben Grodal). Keďže časť textov je v čase publikovania nová obsahom aj hľadiskom, z ktorého boli zozbierané, okrem predslovu a doslovu obsahuje kniha aj tematickú bibliografiu.

Staršou publikáciou, ktorá je prístupná v sieti a súvisí s problematikou, je študijná príručka *Hypertext + Multimédia* z roku 1996, zostavená Jánosom Sugárom (1996). Obsahuje tri základné texty súvisiace s centrálnymi pojmami teórie médií, ako napr. hypermédiom, ktoré sú preložené do maďačiny: text Vannevara Busha *Cesta k novému mysleniu; Hypersvet, nový domov ducha* Teda Nelsona a prvú kapitolu Landowovej knihy, *Hypertextuálny Derrida, postštrukturalistický Nelson?* V prílohe figurujú ešte opis projektu Xanadu Teda Nelsona a životopis Douglasa Engelbarta, vynálezcu okna na obrazovke, textového editora či myši.

Digitalizované formy tlačenej literatúry

Elektronické knižnice

V ďalšej časti textu sa venujem oblasti života literatúry v sieti, ktorá je azda najrozvinutejšia. Sú to podoby pôvodne tlačenej literatúry, ktorá sa digitalizovala a je zverejnená na internete.

Ide v prvom rade o digitalizované knižnice, ktoré sú v maďarskom prostredí mimoriadne obľúbené. Digitálna literárna akadémia (*Digitális Irodalmi Akadémia*, ďalej DIA, <http://www.pim.hu/object.d8f182da-fdfa-45ba-914f-2688ce822346.ivy>) bola založená roku 1998. Jej úlohou má byť, ako sa to deklaruje na jej stránkach, prenášanie diel spisovateľov najbližšej minulosti a súčasnosti do digitálneho veku, aby sa zachovali ich hodnoty, aby sa ďalej sprostredkovali a popularizovali. Tento projekt je zaujímavý aj z hľadiska práva, totiž všetkým žijúcim členom akadémie platí mesačné tantiémy a tým podporuje najvýraznejších autorov súčasnosti v ich literárnej činnosti, takže tieto tantiémy sú chápané ako akési tvorivé štipendium. V knižnici sa zhromažďujú zásadne kompletné diela autorov prebraté z pôvodných vydaní v dôveryhodných úpravách – to znamená, že úlohou knižnice nie je zverejňovanie prvých vydaní diela, ale digitalizácia literárneho diela, preto sú texty podrobované zjednocujúcim formálnym úpravám. Spracúvanie textov sa deje v súčinnosti autorov – členov DIA (žijúcich) alebo literárnych odborníkov, ktorí pripravujú v prípade potreby aj kritické vydania diel. Pravidelne dopĺňané a aktualizované sú aj prameň, bibliografie a životopisy autorov. DIA bola od začiatku vedená Petőfiho literárnym múzeom, potom prešla pod vedenie Digitálnej knižnice a multimediálneho centra Jánosa Neumanna, a od r. 2007 sa vrátila pod ochranu múzea (PIM). Zo začiatku musela DIA obnovovať zmluvy s autormi každý rok, no odkedy funguje opäť pod PIM, na základe rozhodnutia Ministerstva školstva a kultúry, môže uzatvárať s členmi doživotné zmluvy. Okrem literárnych diel sa medzitým v tejto

virtuálnej zbierke ocitli aj výtvarné diela, fotografie, rukopisy, hlasové záznamy, súčasťou fungovania akadémie sú aj pravidelné literárne a iné akcie, teda sa stala súčasťou živého kultúrneho diania.

Ďalšou digitálnou knižnicou je širšie poňatá *Maďarská elektronická knižnica – Magyar Elektronikus Könyvtár* (<http://mek.oszk.hu/>). Poskytuje prístup k textom z mnohorakých oblastí života, od prírodných vied cez spoločenskú vedu, kultúru až po rôznorodé príručky a ďalšie typy textov. Táto databáza sa v poslednom období vypracovala na jeden z najznámejších textových archívov. Ako sa uvádza na stránke, „vytvorilo sa okolo nej hotové hnutie, pretože každý môže aj najmenšou mierou a najjednoduchšími prostriedkami prispieť k rozvíjaniu knižnice a rozširovaniu stavu, môže navrhovať vlastné diela nahraté v počítači alebo diela iných, pod podmienkou, že tým neporuší autorské práva. Môže navrhovať na preberanie a archiváciu materiály, ktoré figurujú na iných serveroch, môže pomáhať v preformátovaní dokumentov, alebo len jednoducho v popularizácii MEK. Môže podporovať prvú virtuálnu knižnicu či už peniazmi alebo prácou.“

Novším projektom v maďarskej sieti je „literárno-historická príručka“ *VillanySpenót – Elektronický Spenót* (www.villanyspenot.hu). Jeho názov je odvodený od tradičného pomenovania šesťzväzkových akademických, samozrejme tlačenej, dejín maďarskej literatúry zo šesťdesiatych rokov, ktoré toto vtipné pomenovanie získali v literárnovednom žargóne vďaka farbe obálky. Tvorcovia – literárni vedci sa pokúšajú o vytvorenie internetovej literárnohistorickej príručky podobnej Wikipédii, ale s istými odlišnosťami – podobná je tým, že nemá žiadnu definitívnu podobu a materiály do nej neustále pribúdajú (autori tvrdia, že sa z tejto príručky dajú zachytiť len „momentky“), odlišuje sa najmä skutočnosťou, že pridávať a upravovať texty môžu len konkrétne osoby (literárni vedci), ktoré aj disponujú autorskými právami. V súčasnosti obsahuje kompilácia zhruba 200 odborných literárnohistorických článkov

a niekoľko ďalších menších článkov (ťaháky), má vyše 400 registrovaných používateľov, ktorí môžu využívať texty na svoje potreby a majú k dispozícii aj niektoré technické „vylepšenia“, ako napr. stiahnutie súborov do pdf a pod. Momentálne funguje beta-verzia stránky, teda je neustále opravovaná a vylepšovaná. Prístupná je pre registrovaných užívateľov, ktorí sú aj vyzývaní, aby posielali príspevky, štúdie (aj také, ktoré boli uverejnené na iných miestach, napríklad v literárnych časopisoch a pod.)

Podstatou takýchto projektov, teda digitalizácie kultúrneho materiálu a nových poznatkov o ňom je snaha o jeho zachovanie, sprístupnenie širšej verejnosti, v menšej miere prispievajú tvorcovia týchto databáz k vytváraniu odlišných, úplnejších predstáv o dielach napr. pripájaním sekundárnej literatúry, obrazových a zvukových materiálov a pod. Tu sú vysporiadané aj autorské práva a dá sa povedať, že pohnútkami tvorcov je konvenčné kompilovanie tradičných artefaktov, s možnosťou ďalšieho prípadného – aj nekonvenčného – použitia.

Časopisy

Inou formou tlačenej literatúry na internete sú internetové podoby printových literárnych časopisov, ktoré sú úplne, alebo, zväčša čiastočne zhodné s tlačеныmi verziami (z najvýznamnejších napr. *Holmi*, umelecký časopis *Prae*, či *Versmondó – Recitátor*, odborný časopis venovaný poézii), prípadne ponúkajú obsah nových čísel a v archíve majú prístupné články zo starších vydaní (*Jelenkor*), alebo dokonca sú len odkazmi na tlačенý časopis s uvedením obsahu čísla. Elektronický život najvýznamnejších literárnych a kultúrnych, umeleckých časopisov spočíva, ako je to zvyčajné aj v iných jazykových kontextoch, v tom, že okrem kompletnej produkcie, ktorá sa zjavuje v tlačenej verzii, majú internetové stránky doplnkové interaktívne rubriky ako osobné blogy, internetové denníky a pod. Napríklad spomínaná elektronická verzia časopisu *Versmondó*, ktorú

spostredkúva Spolok maďarských recitátorov, je spojená s atraktívnou stránkou *versradio.hu* s databázou zvukových nahrávok básní, videonahrávok aj zhudobnených básní (aj videoklipov), ktorá bola roku 2010 zvolená aj za webstránku roka. V zozname nahrávok prevažujú klasické diela, ale stránka obsahuje aj nové diela žijúcich autorov (z ktorých niekoľkí svoje diela sami prednášajú), ale aj rubriku „Freestyle“ s nahrávkami paródií a iných nekonvenčných spracovaní básní.

(Pôvodne) digitálne publikovaná literatúra

Literatúra pôvodne vytvorená elektronicky má v maďarskej sieti tiež pomerne dôležité miesto. Najpopulárnejšie sú elektronické, elektronické literárne a kultúrne časopisy na internete, či už všeobecného alebo špeciálneho zamerania. Najvýznamnejším fórom literatúry na nete je portál *litera.hu*. Ide o prepracovaný a úspešný projekt online magazínu o literatúre, ktorý zastrešuje aj ďalšie pridružené literárne elektronické projekty, ako je *Knižná kolónia*, stránka kníhkupeckej siete Libri (*konyvkolonia.hu*) a portál o maďarskej (a inej) literatúre v angličtine *Hungarian Literature Online* (*hlo.hu*). Treba zdôrazniť, že *litera.hu* je na internetové pomery konzervatívny časopis tvorený odborníkmi, dalo by sa povedať, s atribútmi zodpovedajúcimi „serióznemu“ tlačnému periodiku, ktorý však využíva možnosti existencie v sieti (permanentné, plynulé dopĺňanie údajov, aktuálnosť) – čo azda v slovenskom kontexte nemá pendant, možno s výnimkou projektu *kloaka.membrana.sk* a jeho elektronického blogu, ale aj v tomto prípade ide o experimentálny (nekonzervatívny) časopis.

Zo žánrovo zameraných online časopisov možno spomenúť *Holdudvar magazin* (*Magazín mesačný prsteneč*), ktorý je portálom nadšencov žánru sci-fi. Zo stránok venovaných kritike by som zasa vyzdvihla kultúrny portál *Revizor* (www.revizoronline.com), kde má okrem filmu, divadla, tanca, hudby a výtvarného umenia dôležité

miesto aj literatúra, pričom v rubrike prevažujú recenzie a analýzy literárnych diel, prípadne rozhovory s autormi. Podobne ako *litera.hu*, sleduje umelecký život a reaguje na aktuálne udalosti (festivaly, prezentácie nových kníh). Podobnými projektmi sú aj literárne prílohy všeobecných časopisov, ktoré pracujú na podobnej báze (*es.hu*, *mno.hu*; *index.hu*).

Ďalšie literárne a kultúrne portály majú menej konzervatívnu podobu a s menšími či väčšími ťažkosťami by sme ich mohli nazvať amatérskymi portálmi. Ich tvorcami, administrátormi aj prispievateľmi sú zväčša amatérski, často anonymní literáti. Ako to už býva s projektmi tohto typu, s „demokratizáciou“ (ako opakom elitárstva konzervatívnych, profesionálnych časopisov) prichádza absencia prirodzenej hierarchizácie či filtra kvality, a z toho vyplýva aj menší okruh záujemcov. Zväčša sa v takomto spoločenstve ustáli skupina čitateľov, ktorí sú aj autormi príspevkov a komunita funguje sama pre seba. Za všetky spomeniem časopis *Virtus* (*virtus.hu*), ktorý sám seba označuje za „nový typ slobodného a kvalitného periodika“. Avšak, „o tom, čo znamená kvalita, rozhoduješ ty“. *Virtus* nemá redakciu a redigujú ho sami čitatelia prostredníctvom systému hodnotenia príspevkov. Nielenže je výsledná podoba časopisu prispôbená vkusu hlasujúcej väčšiny, ale dokonca ani nemá jednu výslednú podobu, pretože prihlásenému čitateľovi „ukazuje“ tie články, ktoré sa mu na základe jeho hlasovania môžu pravdepodobne páčiť – pri prvom vstupe teda má pred sebou viac-menej náhodne vybrané texty a na základe ďalšieho hodnotenia dokáže systém čoraz presnejšie určiť, čo ho zaujíma.

„Amatérska“ tvorba

Stránky, ktoré ponúkajú priestor na prezentáciu amatérskych autorov, sa objavujú vo veľkom počte, či už ide o blogerské stránky (napr. <http://blog.poet.hu>) alebo opäť istú formu literárnych časopisov, ako napríklad interaktívny literárny časopis Spoločnosti žijúcich básnikov *Énekes Vazul* (*Spievajúci Vazul*). Ako

v každom inom jazykovom prostredí, aj tu sa ukazujú základné znaky dynamiky takejto tvorby, ako sú čiastočná alebo úplná anonymita autorov, voľné narábanie so zdrojmi ako napr. preberanie cudzích textov, rýchly a jednoduchý prístup k zdrojom, kopírovanie bez udania zdroja, existencia diel v rôznych podobách, „ľudová kritika“, absencia snobizmu – teda vytesnenie „nezaujímavej“ tvorby, ktoré, vzhľadom na nedôležitosť „autorského podpisu“ a voľnosť s narábaním textov, podľa konvenčných názorov pripomínajú situáciu pred érou písanej literatúry (absencia jedného konečného tvaru diela), resp. pred érou kníhtlače (absencia autorského podpisu).

„Profesionálna“ tvorba

Okrem literárnych blogov ako ďalšej formy literatúry písanej na nete za zmienku stoja aj nie veľmi rozšírené osobné stránky „profesionálnych“ spisovateľov. Okolo niektorých takýchto osobných portálov sa vytvárajú čitateľské skupiny a stránky tak prekračujú vlastný rámec. Stránka Jenőa Nagya s názvom www.boldogsag.net, v preklade stastie.net je rozsiahla zbierka autorových esejistických textov a veľkého množstva textov rôznych autorov najmä zo staršieho obdobia, tematizujúcich napríklad politiku, hospodárstvo, dejiny, ale aj otázku židovstva a podobne. Nagyove texty sa ocitajú v dialógu s týmito dielami a vytvárajú impozantný (a trocha „naivný“) celok, sieť, ktorej koordinátorom je Nagy a ktorá má obohacovať život čitateľa – milovníka literatúry. Druhým typickým príkladom je stránka spisovateľa a novinára Szilárda Podmaniczského *podmaniczky.com*. Popri textoch publikovaných už v tlačenej podobe alebo aj na internete (najmä publicistika) sa na stránke nachádza aj „denník“ autora, ale nejde o skutočný denník referujúci o aktuálnych okolnostiach života spisovateľa, ale skôr o úvahy reflektujúce najvnutornejšie myšlienky a názory – vyznania (Suwara 2005). Ide teda o uzavreté, zakonzervované dielo podávané ako otvorený denník. Od roku 2006 je k tejto

aktivite spisovateľa pridružený aj Podmaniczského umelecký fond, ktorý založil spisovateľov brat a ktorý má prostredníctvom „alternatívnych“ prostriedkov, ako je napr aj online šírenie diel, napomôcť ich popularitu a dostupnosť; bratia vytvorili aj stránku *librarius.hu*, kde sa kumulujú texty rôznych autorov, kultúrne aktuality, anotácie vydaných (tlačených) kníh a pod. Podobným, o čosi otvorenejším weblogom je spisovateľská stránka Ivána Andrassewa *andrassew.blogspot.com*, ktorá funguje ako pomerne aktívny literárny salón, tým, že otvára prepojenia na linky súvisiace s jeho písaním a názorovou orientáciou, funguje ako literárny uzol a zahŕňa do dialógu spisovateľov a blogerov s podobnými záujmami. Tieto stránky spomínam preto, lebo predstavujú príklad nerozhodnosti „profesionálnych“ literátov v situácii, keď sa majú vyrovnáť s ponúkanými možnosťami internetového literárneho života. Uvedomujú si na jednej strane, že takáto prezentácia slúži ich popularite, na druhej strane hazardujú s vlastnými autorskými právami. Odzrkadľujú sa tu celkové, široké okolnosti prechodu života literatúry z „papieru“ do nového média, ale asi je namieste tvrdenie, že autorom takýchto aktivít ide v konečnom dôsledku o jedno – o publikovanie, propagáciu a predanie tlačeného diela. Napokon, podobné úsilie sa dá vidieť aj na mladom zoskupení TELEP (*telep.freeblog.hu*), ktorý tvoria jedenásti básnici (narodení v rokoch 1974 až 1987), čo sa do skupiny sformovali v „kybernetickom priestore“ a ktorých kritika označuje ako „prísne sebaurčujúce a samo seba formujúce zoskupenie“, pričom túto kvalitu získavajú aj prostredníctvom tvorivej atmosféry vzájomných kritických reakcií (Macsovszky 2010). Nevedno, či utvorenie takejto samoregulačnej atmosféry možno skutočne pripísať ich fungovaniu v internetovom svete okamžitej spätnej väzby, isté je však, že to, čo autori získali je reputácia – v podobe publikovania diel v tlačenej podobe.

Otvorené a kolektívne diela

Maďarský internetový literárny život má skúsenosti aj s kolektívnymi dielami písanými online. Asi pred desiatimi rokmi sa spustil na webstránke novín Magyar Nemzet projekt „storučného netrománu“ *Dúlalav*, ktorý mal pod kontrolou spisovateľ Ferenc Temesi, okrem iného autor slovníkového románu *Prach*, prirovnávanému k podobnému dielu M. Paviča *Chazarský slovník*. Tento projekt sa síce spomína ako úspešný (najmä vďaka redaktorskej a supervízorskej práci F. Temesiho), ale v súčasnosti je nedostupný a jeho niekdajšiu existenciu dokladujú len sporadické články, ktoré ešte (asi náhodou) neboli vymazané z databáz. Mnohé ďalšie projekty neboli úspešné ani natoľko, zrejme preto, lebo bez dôkladnej redakcie, bez akéhokoľvek filtrovania, nebolo možné udržať ani ich minimálnu estetickú úroveň. Predsa len však existujú príklady šťastnejšieho konca: za všetky možno spomenúť spoločné internetové poviedky spisovateľa Károlya D. Ballu s Evou Berniczky a Pálom Békésom, alebo kvantitatívne najúspešnejšie podujatie na stránke spisovateľa Sándora Majorosa <http://www.regenytar.hu/archivum.php>, na ktorej je dostupných takmer 45 dopísaných románov, niekoľko ďalších rozpísaných. Romány (miniromány, občas rozsahu poviedky) sú najčastejšie dielom niekoľkých autorov. Autori sa na stránke registrujú a prispievajú podľa zverejnených pravidiel. Ich príspevky sú hodnotené návštevníkmi stránky. Ďalej stránka obsahuje aktuality, hodnotenie ročnej tvorby, hodnotenie diel a na aukcii si možno tieto romány aj kúpiť za symbolickú cenu, pričom vyzbierané peniaze sa používajú „na chod knižnice“ a (nezverejnené) odmeny pre autorov. Znova sa však žiada zdôrazniť, že podobné aktivity sú najmä neprofesionálne, združujú menšie skupiny často amatérskych nadšencov a ani supervízia jednej či niekoľkých literátov nezaručuje estetickú kvalitu výtvorov. Ak už ide o pokusy s istými estetickými ná-

rokmí, často sú ciele tvorcov podobné ako v prípade blogových stránok autorov.

Diela využívajúce možnosti elektronického formátu

Podkapitola má názov podľa delenia P. Józsu, ktoré zasa zodpovedá deleniu Raineho Koskimaa (2000), no možno ho porovnať aj s delením podľa Lopesa (digital art, digitally made).

Hoci sme svedkami upadania tendencie veľkých kolaboratívnych diel pre kvalitu ich obsahu, na poli individuálnej tvorby je situácia iná. Suverénne najúspešnejší príklad internetového románu je *1 link* Jakea Smileasa. Jake Smiles je nielen autorom, ale aj rozprávačom románu, ktorý by sa dal charakterizovať ako príbeh človeka (kyberpunkera), žijúceho v dvoch sférach, v realite (manželka, dieťa, škodovka) a v internetovej interaktívnej hre. Dielo vzniklo v súťaži rozbehnutej roku 2000, keď vydavateľstvo Magvető a Axelero Internet vyhlásili súbeh o prvý maďarský online román. Z mnohých synopsí porota vybrala sedem, ktorých autori potom mohli prezentovať každý týždeň kapitolu zo vznikajúceho diela. Po šiestich týždňoch sa začalo nové hlasovanie, na základe ktorého čitateľa a porota určili troch autorov, ktorí mohli dokončiť svojich 33 kapitol románu. Počas trvania súbehu čitateľa priebežne hodnotili a komentovali vznikajúce diela a autor Smiles s nimi diskutoval, takže dielo je aj výsledkom interaktívneho dialógu. Súťaž sa skončila na jar roku 2001 a autor román vydal aj v podobe knihy (vzápätí za ním vydal román *MetaXa* aj László Garaczi, ktorý s ním skončil v súťaži druhý. Garaczi je jeden z najvýznamnejších spisovateľov súčasnej maďarskej literatúry a v tejto súvislosti je zaujímavé, že hoci identita Jakea Smileasa zostala utajená, špekulovalo sa o tom, že tiež ide o zabehnutého spisovateľa). Hoci sa súťaž odohrala pred desiatimi rokmi, úspech tohto diela aj napriek tomu, že od vzniku knižnej podoby už tiež nie je prístupné v žiadnom internetovom archíve, neochabol. Jake Smiles

má fanklub na Facebooku, o jeho románe si fanúšikovia zbierajú recenzie a aj odborné články a informujú sa o tom, v ktorom antikvariáte sa dá kniha kúpiť – pravdepodobne preto, lebo okrem faktu, že ide o provokatívne, undergroundové kyberpunkové dielo, je vysoká aj jeho štylistická a estetická kvalita. Napriek tomu je zaujímavé, že odmenou za napísanie, výhrou, bolo publikovanie diela v papierovej podobe. Dovolím si tvrdiť, že aj jeho bohatá kritická recepcia sa viaže na toto knižné vydanie. Žiaľ, nie je možné porovnať, ako sa knižná podoba odlišuje od pôvodnej digitálnej. Podľa recenzií, samozrejme, nebolo možné zachovať jej atribúty, ako sú spôsob prechádzania stránky, usporiadanie textu, ani prvky počítačovej hry. (Podľa niektorých názorov nie je možné plnohodnotne pochopiť filozofiu románu, ak čitateľ nepozná pravidlá hry.) To, čo zostalo, je zrejme v tematickej rovine, v žargóne a čiastočne v možnosti nelineárneho čítania.

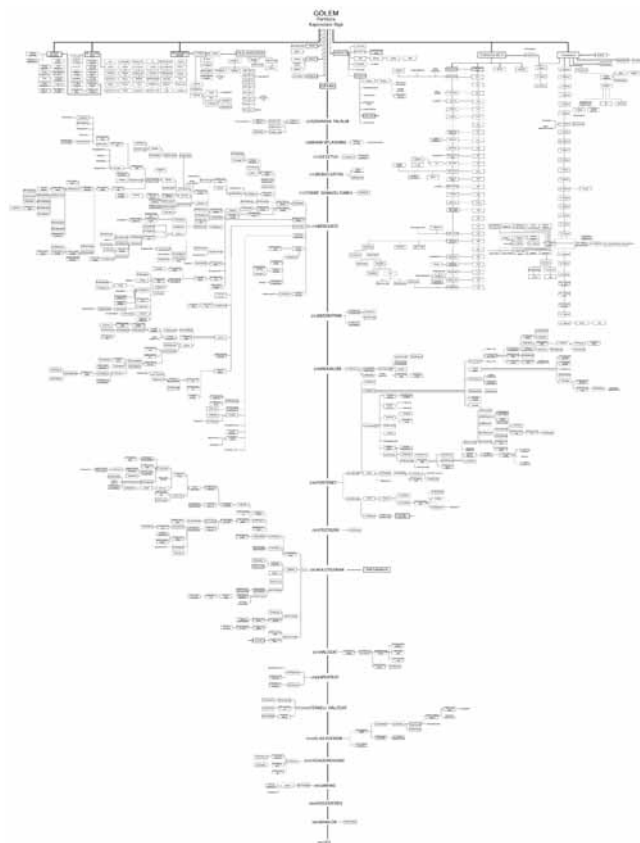
Na záver by som sa zmienila o dvoch relatívne starších dielach, ktoré sa najčastejšie spomínajú v prehľadoch literatúry spojennej s médiom počítača. Jedným je dielo Tibora Pappa *Disztichon Alfa. Első magyar automatikus versgenerátor* (Distichon Alfa. Prvý maďarský generátor básní) z roku 1994, ktorý nadväzuje na výtvar Raymonda Queneaua *Cent mille milliards de poèmes* (1961, v elektronickej podobe 1975), v ktorom sa zo štrnásťich veršov (riadkov) desiatich sonetov v ich vzájomnej kombinácii dá vytvoriť stotisíc milárd originálnych sonetov. Papp rozvíja Queneauovu myšlienku a namiesto celých veršov berie za základ jazykové štruktúry a databázu slov (vypĺňajúcich miesta jednotlivých štruktúr) a jeho program z nich vytvára veršové formy, distichony, ktorých je viac ako 16 miliónov, pričom všetky majú z hľadiska jazyka zmysel a vyhovujú aj z hľadiska poetologického. Program generujúci básne je na diskete vložený do obálky knihy, ktorá je sama len pomôckou a komentárom programu. Okrem iného ponúka aj prehľad básnických, jazykovedných a programovacích prác

od roku 1959. Posledná kapitola knihy podáva vyše 25 príkladov takto vyhotovených básní v podobe obrázka vytlačeného z plochy obrazovky. Autor si kladie aj také základné otázky ako „čo je vlastne dielo?“, „čo sa dá pokladať za jeho existenciu?“, „čo je jeho uskutočnenie?“ (Virae 2011). Obmedzenie diela spočíva v tom, že sa dá „prezerat“ iba na počítačoch Apple Macintosh.

Za veľký, asi najdôležitejší míľnik v tvorbe hypertextového literárneho diela sa pokladá ojedinelý román maďarského spisovateľa Žijúceho v Nemecku,

aktívneho účastníka avantgardného umenia Pétera Farkasa (1955) *Gólem* (<http://www.interment.de/golem/>), vznikajúci na internete v rokoch 1996 – 2005.

Román, alebo ako ho označuje kritika, esejistický román či románová zbierka esejí, prípadne filozofický román, nesie podtitul „hyperperiodické približovania“ a radikálne sa vyrovnáva s tradíciou lineariry. Pod podtitulom sa nachádza informácia o autorských právach, podľa ktorých je autorom čitateľ (@čitateľ). Na úvodnej stránke sú uvedené vonkajšie informačné linky.



Péter Farkas: *Gólem*
(1996 – 2005)

Podľa B. Tótha, ktorý sa odvoláva na Marie-Lauru Ryanovú a jej prácu *Narrative as Virtual Reality*, kde hovorí o štruktúrach interaktívnej narativity, treba chápať Gólema ako text rizomatickej štruktúry, prípadne štruktúry sveta príbehu (Tóth, s. 9), ale prihliadnuc na to, že v podstate tu nie je ani jedna základná jednotka, od ktorej by sa odvíjali ďalšie, možno podľa neho hovoriť dokonca o viacnásobne anotačnej štruktúre s krížovými odvolávkami. Resp. základných jednotiek, ktoré nazýva Tóth podľa samého Farkasa „passzus” (pasus, pasáž), podľa ktorých sa dá text čítať lineárne (a ktoré sú napríklad v Esterházyho románe *Termelési regény* – Budovateľský román – dva), je v Góleme sedemsto – a počet linkov je 5974. Prijímanie či „čítanie” takéhoto textu so zložitou, a pritom strohou grafickou štruktúrou je veľmi sťažené. Text nedovoľuje hlbšie ponorenie do príbehu, neustále ťahá dopredu a súri čitateľa, aby sa chytil ďalších a ďalších odkazov. Nie je možné ho analyzovať, nedá sa o ňom napísať anotácia, je to „hermeneutický chod naprázdno”, „komunikačná slepá koľaj”. Farkas však nesúhlasí so zánikom linearity, ako ho naznačil Mallarmé a opísali Derrida a Benjamin, ale ho chápe ako technickú otázku. Hypertext je nástroj. Asociatívne reťazenie stavebných prvkov nie je kopírovaním, ale spôsobom fungovania mozgu (Pethes 2001). Lineárny text je nástroj, ktorý znemožňuje presné vyjadrenie „ducha”, oklieštuje možnosti jeho prejavu a poskytuje mu len nedokonalé a chybné prostriedky (vec vs. „chybný preklad”).

Gólem bol napriek svojej „neukončiteľnosti” ukončený roku 2005, odvtedy je prístupný v sieti v podstate bezo zmien, ale netrúfam si povedať, či ide o rezignáciu autora na projekt, alebo len akési dočasné zanechanie. Do istej miery možno za jeho ústupok voči tomuto experimentu pokladať aj skutočnosť, že roku 2004 vydal knihu s názvom *Törlesztés – Splácanie*, ktorý má podtitul *Vyvedenie z Gólema* (Farkas 2004).

Záver

Z uvedených poznatkov sa utvoril akýsi obraz o tom, ako sa maďarské jazykové prostredie, maďarská spoločnosť stavia k využívaniu možností internetu, k výdobytkom digitálnej techniky vo vzťahu k tvorbe literárneho (literárno-umeleckého) diela. Hoci sa po masovom rozšírení internetových služieb literárnovedná aj širšia odborná obec pomerne rýchlo zoznámila s kľúčovými teoretickými prácami danej oblasti, počas nasledujúcich vyše desať rokov sa pozornosť spoločnosti upriamila najmä na konzervatívnejšie podoby využívania média internetu. Vytváranie digitálnych knižníc digitalizovaním a archivovaním „národného kultúrneho majetku” sa pokladá priam za štátny záujem – a to v mnohých prípadoch poukazuje aj na boj s problematikou autorských práv, na úsilie, aby spoločné dedičstvo zostalo „spoločným” a predišlo sa v čase voľného zhromažďovania umeleckých (literárnych) diel ich neoprávnenému prisvojovaniu si a následnému obohacovaniu. Preto značná časť tvorcov týchto databáz trvá na prítomnosti odborníkov, najmä filológov, literárnych vedcov a knihovníkov.

Ako veľmi dynamický sa ukazuje aj život literárnych časopisov a kultúrnych príloh časopisov, či už online verzií pôvodne tlačенých, alebo internetových. Mnohé z nich popri archivovaní starších publikácií prevádzkujú bohatý interaktívny dialóg prostredníctvom sprostredkúvania aktuálnych udalostí alebo blogov. Za pozitívnu možno považovať skutočnosť, že medzi časopismi sú aj renomované portály, ktoré sprostredkujú aj ozajstnú špičku literárnej aj literárnovednej tvorby, čo nie je napríklad typické pre slovenské prostredie. Zaujímavým javom sú aj osobné spisovateľské stránky, ktoré sa svojou funkciou približujú funkcii kultúrnych časopisov a podobne vytvárajú priestor na umeleckú komunikáciu. Vo všetkých prípadoch však prevláda využívanie internetu na komunikačné ciele a na zviditeľnenie tvorby, a nie na estetické ciele. V závislosti od

kolektívu alebo osobností tvorcov sa tieto projekty vo väčšej či menšej miere, s kolísavým úspechom vyrovnávajú s požiadavkou estetickej úrovne vznikajúcich diel, často aj cieľom preniknúť do kruhov tlačenej literatúry, ktorá sa stále pokladá za reprezentatívnu.

Za nevyužitú sa dá považovať možnosť vytvárania hypertextových diel, digitálnych diel, kódových diel, prác s využívaním generácie textu, hoci v raných obdobiach rozšírenia technických možností vznikli ojedinelé, nie neúspešné pokusy o takúto tvorbu, a na neúspech boli odsúdené aj kolektívne diela písané online, ktoré sa ako populárna forma pohrávania sa s identitou autora rozšírili na začiatku tisícročia.

Bibliografia:

- ERDŐDI, K. – NAGY, D. (2001), *a kibertér ideológiái és utópiái – Bevezető tanulmány* [online], Budapešt: BKÁE, [cit. 2011-11-17], Dostupné na internete: <<http://www.free-web.hu/gaudy/kiberterq.html>>.
- FARKAS, P. (2004), *Törlesztés – kivzetés a Gólemból* [online], 2004-04-21 [cit. 2011-11-21], Dostupné na internete: <<http://www.litera.hu/hirek/farkas-peter-torlesztzes-kivezetes-a-golembol>>.
- FARKAS, P. (1996 – 2005) *Gólem* [online], [cit. 2011-11-21] Dostupné na internete: <http://www.interment.de/golem/golem_kapcsolasi.pdf>.
- FENYVESI, K. – KISS, M. (2008), *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, Tanulmánykötet, Budapešt: Kijárat Kiadó, 286 s.
- JÓZSA, P. (2010), *Irodalom a digitális közegben v.1.0* [online], 2010-02-21 [cit. 2011-11-16], Najprv publikované na adrese www.hipertext.info, teraz dostupné na internete: <<http://mek.oszk.hu/02300/02313/html/fugg1.htm>>.
- KOSKIMAA, R. (2000), *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond*, [online], [cit. 2011-11-18], Dostupné na internete: <<http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>>.
- MACSOVSZKY, P. (2010), 'Skupina TELEP alebo (preč) od knihy k internetu a späť', *Revue svetovej literatúry*, 2010, roč. XLVI, č. 2, s. 40-42.
- NAGY, D. (2004), *Az Internet és a jog*, [online], 2004 [cit. 2011-11-17], Dostupné na internete: <http://www.info-nia.hu/digitalis_folyoirat/2004_1/2004_1_nagy_dorotya.pdf>.
- PETHES, N. (2001), 'Az elnémulás iróniája', *Lettre International* [online], jar; č. 40, 18 [cit. 2011-11-25], Dostupné na internete: <<http://www.c3.hu/scripta/lettre/lettre40/pethes.htm>>.
- RYAN, M.-L. (2001), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- SUGÁR, J. (1996, ed.), 'Hypertext + multimédia', Budapešt: Artpool, Predslov bol zverejnený v internetovom literárnom časopise *Litera* [online], [cit. 2008-11-19], Dostupné na internete: <<http://www.litera.hu/hirek/narrativak-7-elbeszeles-jatek-es-szimulacio-a-digitalis-mediaban>>.
- SUWARA, B. (2005), 'Návraty strateného autora (K problematike auto/biografie v poľskej literatúre 20. storočia.)', *Slovak Review*, Roč. 14, č. 1 (2005), s. 1-13.
- SZŰTS, Z. (2000), *A hypertext* [online], [cit. 2011-11-30], Dostupné na internete: <<http://magyar-irodalom.elte.hu/vita/tszz.html>>.
- TÓTH, B., *Hipertext olvasás*, [online], [cit. 2011-11-17], Dostupné na internete: <http://www.interment.de/farkaspeter/golem/hipertext_olvasas.pdf>.
- VIRAE (2011), *Papp Tibor: Disztichon Alfa – az első magyar versgenerátor*, [online], 2011-05-23 [cit. 2011-11-16], Dostupné na internete: <http://551.freeblog.hu/archives/2011/05/23/Papp_Tibor_Disztichon_Alfa_-_az_első_magyar_versgenerator/>.

Jana Kuzmíková

Slovenská literatúra na internete

Po nástupe digitalizácie kultúry si aj akademické pracovisko, akým je Ústav slovenskej literatúry SAV, uvedomovalo potrebu umiestniť slovenskú literatúru na internetovej sieti. Koncom roka 2006 sa stalo garantom elektronickej knižnice, ktorú organizačne zabezpečuje vydavateľ denníka SME. Projekt digitalizácie klasickej slovenskej literatúry dostal názov Zlatý fond. Jeho partnermi sa stali Slovenská národná knižnica, Digitálna knižnica pre nevidiacich, Univerzitná knižnica v Bratislave a kníhkupectvo Martinus.sk. Práve uplynulo päť rokov, odkedy virtuálna knižnica funguje v rámci internetového trhu, doteraz bezplatne.

Cieľom projektu Zlatý fond je:

- digitalizovať a na internete zverejniť najhodnotnejšie diela slovenskej literatúry na domovskej stránke www.zlatyfond.sme.sk
- koordinovať prácu dobrovoľníkov na digitalizácii jednotlivých literárnych diel,
- popularizovať slovenskú literatúru.

Projekt sprístupňuje najmä najnovšie, jazykovo a štylisticky najmodernejšie vydania známych diel slovenskej literatúry, pričom kladie dôraz na preberanie celých textov. Staršie a pôvodné vydania sú digitalizované zriedkavo. Ústav slovenskej literatúry usmerňuje výber diel, vypracúva encyklopedické heslá o autoroch a informačné bloky o digitalizovanej poézii, próze i literárnej vede. Po piatich rokoch knižnica obsahuje 1600 diel v elektronickej podobe. Väčšinou ide o literárnu produkciu 19. a začiatku 20. storočia. Bližšie do súčasnosti

nemožno zasahovať,, pretože podľa slovenskej legislatívy sú autorské práva chránené sedemdesiat rokov po smrti autora. Iniciatívne sa však podarilo získať aj autorské povolenia a následne práce modernejších či súčasných spisovateľov ako J. Ondruš, D. Hevier ai.

Na dobre prehľadnej hlavnej stránke fondu www.zlatyfond.sme.sk návštevník nájde zoznam diel, informácie o projekte a diskusiu, blog projektu a najčastejšie otázky čitateľov. Návštevníkovi stránky by nemala uniknúť výzva na pripojenie sa k dobrovoľným spolupracovníkom, pričom sa okamžite môže zoznámiť s podrobnou príručkou digitalizátora. V decembri 2012 pracovalo na internetovej knižnici približne 250 digitalizátorov. V centrálnom poli hlavnej stránky sa nachádza odkaz na celkový plán digitalizácie, kde sa záujemca dozvie o stave projektu, teda o dielach, už prístupných v digitálnej podobe, o tom, ktoré texty sú momentálne v procese skenovania a korigovania a ktoré sa pripravujú na spracovanie. Aktualizačný RSS výstup neustále informuje o aktualitách na domovskej stránke.

Zo staršej literatúry v katológu nájdeme Konštantína Filozofa, Jozefa Ignáca Bajzu, Pavla Dobšinského, L. Štúra, J. M. Hurbana, Hviezdoslava, z autorov prvej polovice 20. storočia napríklad Jána Červeňa, Rudolfa Dilonga, J. G. Tajovského, Janka Jesenského, zo súčasnejších básnika Jána Ondruša alebo Jána Stacha. Ak si otvoríme heslá jednotlivých autorov alebo ich texty, ukáže sa nám aj odkaz na odborné spracovaný prehľad o živote a diele autora s odporúčanou literárnovednou bibliografiou v závere. Ak používateľ nerozumie niektorým výrazom, má

k dispozícii aj link na slovník s patričnými vysvetlivkami. Na hlavnej stránke sa nachádza tiež zoznam piatich najčítanejších diel Zlatého fondu. Momentálne s prevahou vedie Chalupkov spev *Mor ho!* Nasleduje Bottova *Žltá ľalia*, Chalupkov *Branko*, Sládkovičova *Marína* a Chalupkova báseň *Valibuk*. Ukazuje sa, že zo slovenskej romantickej literatúry (berúc do úvahy aj v učebných osnovách predpísaných klasikov) je najvyhľadávanejší a pravdepodobne aj najobľúbenejší Samo Chalupka. Je evidentným favoritom predovšetkým mladej generácie, ktorá tvorí čitateľskú základňu internetovej knižnice. Okrem menu Zlatého fondu na hlavnej stránke nájdeme aj priebežne inovované rubriky a upútavky. Tam poskytovateľ domény umiestňuje titulky, respektíve odkazy na aktuálne správy, reklamy, recenzie, rozhovory, teda na všetko, čo sa deje v rámci slovenského literárneho života. Ďalej je návštevníkovi k dispozícii aj historický literárny kalendár. Zábavným a pútavým nápadom je tzv. zludevítovač, ktorý umožňuje prekladanie textu z modernej slovenčiny do štúrovčiny. „Ludevít – národní prekladač“ má odkaz na samostatnú podstránku s viacerými aktivitami.

Na hlavnej stránke projektu funguje tiež dnes priam už „povinný“ link na profil Zlatého fondu na Facebooku. Takisto nevyhnutným je link Novinky mailom, odkiaľ sú zasielané nové knihy, správy a literárne novinky priamo do užívateľovej mailovej schránky. Tieto aktivity môžeme považovať za popularizačné činnosti poskytovateľa slovenskej literatúry na internete. Žiaľ, popularizácia slovenskej literatúry je, zdá sa, najslabším článkom projektu Zlatý fond. Vychádzame z toho, že profil Zlatého fondu na Facebooku má v tomto období okolo 4 300 priaznivcov, ale reakcie čitateľov na jednotlivé statusy sú minimálne. Statusy projektového manažéra Zlatého fondu majú v podstate len informačný účel, takže nemotivujú čitateľa k spätnej väzbi, k ďalšej diskusii alebo inej iniciatíve. Z profilu na Facebooku nemožno vyvodiť, aký je stav kvantity a kvality čítania užívateľov Zlatého fondu, prípadne

akým spôsobom sledujú literárne dianie na Slovensku. Ak by existoval výskum recepcie slovenskej literatúry, súčasná podoba profilu Zlatého fondu by preň nebola relevantná.

Z hľadiska popularizácie literatúry by bolo okrem iného potrebné inovovať aj technologické zabezpečenie prekladača do štúrovčiny. Celkovo užívatelia odpočívajú tvorcom fondu nasledovné úpravy a zlepšenia:

- prepracovať a zlepšiť formátovanie a zobrazovanie diel pri čítaní,
- pridať recenzie na diela, poskytnúť viac rozborov konkrétnych diel,
- zdokonaľiť spôsob a rozšíriť formáty sťahovanie kníh do čítačiek,
- urobiť zoznam slovenských autorov so životopismi a krátkymi ukážkami z tvorby,
- okrem digitalizácie textu ponúknuť aj zvukovú digitalizáciu, kde by boli diela nahovorené (napríklad profesionálnymi hercami), teda upraviť zozbierané diela do formy audiokníh. Jeden z užívateľov informuje: „Ja teraz počúvam vaše digitalizované diela cez syntetizátor slovenčiny – pod Linuxom si jednoducho stiahnete aplikáciu Text-to-speech a rôzne „hlasy“ pre rôzne reči. Jednoduchým skopírovaním textu do hovorcu potom spustíte hovorený text.“ Posledná požiadavka je veľmi legitímna aj z kognitívneho hľadiska. Ak si uvedomíme, že vynález písma narušil rovnováhu predliterárneho človeka v tom zmysle, že komunikácia a učenie sa presmerovali od reči a zvukov na vizuálne čítanie, tak dnes elektronické médiá môžu pomôcť obnoviť stratenú rovnováhu v ľudskom vnímaní.

Používatelia stránky Zlatý fond si v rámci webovej komunikácie navzájom radia pri získavaní ďalších internetových kníh. Odporúčajú „konkurenčné“ produkty, napríklad stránku www.litcentrum.sk, ale aj projekt Gutenberg. Projekt Gutenberg je zameraný na svetovú

literatúru, prebieha už dlhší čas a je skvelým príkladom pre pozitívne využitie internetu pri šírení a poznávaní celosvetového kultúrneho dedičstva. Naši susedia Česi, Poliaci a Maďari už do projektu pridali svoje reprezentatívne literárne hodnoty, ale slovenská literatúra žiaľ zatiaľ nie je reprezentovaná ani jedinou knihou či aspoň básňou, alebo kratším textom.

Na druhej strane, v diskusii Zlatého fondu sa množia pochvaly zo zahraničia, ktoré vyjadrujú vďaka za slovenský projekt. Celkovo je dnes situácia taká, že projekt úspešne napreduje pokiaľ ide o digitalizáciu slovenskej literatúry. Pragmatický účel projektu sa napĺňa. Slabšie je to s popularizáciou literatúry a s technologickými inováciami. Z hľadiska vnímania čitateľa/diváka si treba uvedomiť, že dnešný internetový používateľ je už od detstva ovplyvnený televíziou, rýchlosťou, s akou televízia predkladá premenlivé informácie. Televízno-internetová generácia je ovplyvnená aj formou televízneho média. Kognitívne funkcie sú modifikované televíznym strihom, zväčšeniami, zmenšeniami či priblížením výseku obrazu, skrátенými udalosťami, nahustenosťou zvukov a podnetov. Televízia útočí na divákovú pozornosť oveľa rýchlejšie, ako to prebieha v bežnom živote a pri lineárnom čítaní. Dnešný

televízny divák už má vypestovanú potrebu vnímania zmien a rýchlych podnetov. S touto požiadavkou internetového používateľa však aktuálna réžia internetovej knižnice Zlatý fond pracuje málo. Odchod zakladateľa a pôvodného manažéra projektu Tomáša Uleja jednoznačne oslabilo organizačný tím a celkovo všetky projektové výstupy a aktivity (aj spoluprácu a nápomocnú činnosť Ústavu slovenskej literatúry). Stálo by za to skúmať,, nakoľko projekt internetovej knižnice vracia čitateľov k pomalému, lineárnemu čítaniu a vnímaniu slovenskej literatúry alebo nakoľko ide zo strany používateľov len o rýchle získanie potrebných informácií.

Možno konštatovať, že aj napriek niektorým výhodám je projekt Zlatý fond slovenskej literatúry na internete prínosnou ponukou slovenskej literárnej klasiky, ktorá vyšla v ústrety dopytu a úspešne naplnila internetovú informačnú a kultúrnu medzeru. Zadosťučinením pre pracovníkov slovenskej internetovej knižnice sú reakcie mnohých vďačných čitateľov.

Míra Nábělková

Literárne servery a amatérsky česko-slovenský literárny kontext

Literárny kyberpriestor funguje nielen ako rozsiahla a otvorená sféra sprístupňovania literárnych diel rozličného druhu, spätne digitalizovaných či pôvodných elektronických textov a literárnej reflexie (elektronické zlaté knižnice, stránky literárnych časopisov a knižných vydavateľstiev, uverejňujúce istú časť súbežne papierovo či knižne vydávaných textov), ale aj ako špecifická sféra zverejňovania „amatérskej literárnej produkcie“ na rozličných na to zameraných literárnych serveroch, prípadne ako prídavok (pri komplexnejšom zacielení webových stránok) aj inde.

Amatérske literárne servery, ktoré predstavujú nebývalo široký a vo viacerých významoch slova bezhraničný priestor s rozličnými novými vlastnosťami, podmienenými rozvíjajúcou sa technológiou, neprinášajú texty, ktoré by bolo možné hneď charakterizovať ako „literárne hodnoty“ (sú však medzi nimi aj také; napokon, smerovanie k literárnym méтам je jedným z cieľov, ktoré servery a ich užívatelia sledujú). Vzhľadom na spôsob prezentácie a života špecifických literárnych spoločností predstavujú tieto servery fenomén, ktorý môže byť zaujímavý nielen z (potenciálneho) literárnovedného pohľadu, ale aj z hľadiska komunikačne a kontaktovo orientovanej lingvistiky. V texte hovorím o situácii českých a slovenských literárnych serverov z pohľadu na česko-slovenskú kontaktnú jazykovú situáciu determinovaného lingvistickou orientáciou, v tomto prípade „v aplikácii“ na špecifické literárne prostredie. Ide o literárne servery ponúkajúce priestor na „publikovanie vlastnej tvorby“ ako www.pismak.cz,

www.blueworld.cz, www.saspi.cz, www.liter.cz, www.epika.cz, www.poezie.cz, www.littera.cz, www.nokturno.net, www.poeta.cz, www.postart.cz, www.tramvaj.cz, www.totem.cz; www.amnezia.sk, www.k6.sk, www.neoart.host.sk, www.pisanka.sk, www.neoart.sk, www.slavonica.eu. Poslanie amatérskeho literárneho servera možno uložiť napríklad do slov, aké nájdeme na stránke www.litera.cz:

- je miestom pro setkávání tvůrčích lidí zaměřeným převážně na psané slovo;
- chce umožnit autorům psát dle jejich potřeb a čtenářům číst díla dle jejich vkusu, t. j. pomoci nalézt autorům jejich cílovou skupinu a čtenářům okruh děl, jež je oslovují;
- díky komunikaci mezi uživateli se pokouší rozvíjet literární společenství.

V úvode sa žiada zasadiť tému do dvoch rámcov, ktoré ponúka pomenovanie „amatérsky literárny server“ – na jednej strane ide o začlenenie do širšej problematiky literatúry v kyberpriestore, na druhej strane o vzťah k amatérskej tvorbe v iných spoločenských formách a prejavoch.

Podoby literatúry v slovenskom a českom kyberpriestore

Hoci v tomto príspevku nepôjde primárne o posúdenie literárnych hodnôt zverejňovaných diel, ale

o zameranie na literárne servery ako na svojrázne komunikačné prostredie, opierajúce sa o bytostnú afinitu účastníkov tohto typu komunikácie k literatúre (v premenlivých rolách autorov, kritikov – komentátorov, digresívnych diskutérov, či jednoducho účastníkov medzilidskej interakcie v rámci internetovej komunity), netreba obísť niektoré všeobecnejšie charakteristiky a súvislosti, ktoré daná problematika nadobúda. Literárne servery, orientované na publikovanie tvorby amatérskych autorov, možno vidieť v širšom kontexte. „Nová technológia“, elektronizácia a tiež digitalizácia ako prevod starších textov rozličného druhu do elektronickej podoby sa prirodzene dotýka aj literárnej tvorby, pričom v tejto sfére ponúka nové možnosti nielen sprístupňovaním existujúceho, ale aj tvorbou obsahovo a formálne nového, ako o tom svedčí aj bohatá teoretická literatúra, reflektujúca pohyb v tejto oblasti. Internet ako komunikačno-informačný priestor na bezhraničné/cezhraničné šírenie elektronických informácií prináša v literárnej sfére možnosť prenosu a okamžitej dostupnosti literárnych, literárnovedných či literárno-kritických textov pre široký okruh čitateľov a súčasne aj možnosť kolektívneho napĺňania ponúkaných formujúcich sa či už sformovaných rámcov. Amatérsky priestor existuje v dotyku aj prelínaní s „neamatérskou“ internetovou literatúrou, s internetovými literárnymi časopismi (kde ide v prvom rade o internetové zverejnenie fixných elektronických podôb čísel primárne pripravených do tlače), s literárnymi magazínmi a inými literárnymi portálmi, stránkami literárnych vydavateľstiev a pod. V porovnaní s tlačnými periodikami možno poukázať najmä na dve možnosti ponúkané kyberpriestorom – externé hypertextové prepojenia (zapájajúce publikované texty do rozmanitých línií širšieho kontextu) a ponuku spätnej väzby (čitateľských reakcií a diskusií), pričom toto permanentné aktívne prepojenie poskytuje používateľovi internetu nielen nové možnosti čitateľských stratégií, ale povedzme aj autorskú spoluúčasť pri skupinovej, multiautorskej

tvorbe. V tomto smere je iste zaujímavá odpoveď na otázku, čo a ako sa v slovenskom a českom internetovom literárnom prostredí využíva.

Z niektorých realizovaných sond do vlastností slovenskej aj českej literatúry na internete, konfrontujúcich ju s možnosťami, ktoré „kybernetickosť“ literatúre vo všeobecnosti ponúka (ergodickosť – nelineárnosť, hyperlinkovosť, multimediálnosť, autorskú spoluúčasť čitateľa, to všetko pritom nachádza odraz v spleti viac či menej prekrývajúcich sa pomenovaní, využívaných vo vzťahu k net artu v teoretickej reflexii), vyplýva, že ak by existovali očakávania vo vzťahu k týmto cestám literárneho vyjadrenia, ostávajú (zatiaľ?) nenaplnené – z literárneho hľadiska slúži internet v našich podmienkach predovšetkým ako informačné (propagačné a archivačné) médium (Šofar 2009, Kriššák 2005).

Pri úvahách o charakteristikách amatérskych literárnych serverov v ich vzájomnom porovnaní, ale aj v porovnaní s inými internetom sprostredkúvanými literárnymi stránkami sa možno oprieť o viaceré parametre, ako ich v štúdiu orientovanej na typologizáciu beletrie na internete vyčleňuje z hľadiska informačnej a knižničnej vedy E. Kriššák (2005). Z potenciálne využitelných parametrov, ktoré sa pri digitalizovaných (prevedených do elektronickej podoby) textoch rámcovo ukladajú do charakteristík – individuálny autor, lineárny text, spätná väzba (áno/nie) a pri pôvodných elektronických textoch do variabilnejšieho spektra – individuálny/kolektívny autor, lineárny/nelineárny text, multimédiá (áno/nie), spätná väzba (áno/nie), E. Kriššákovi po analýze vzorky slovenských a českých webových literárnych stránok a serverov vychádza, že vnútorná hyperlinkovosť (vnútrotextové odkazové prepojenie späté s vetvením textu) a multimediálnosť sú vo vzťahu k nim ako typotvorné vlastnosti skoro nefunkčné. V sledovanej vzorke totiž našiel len jeden nelineárny projekt, ktorý spĺňa podmienku hypertextovosti a multimediálnosti (kombinácia textu so zvukom/hudbou aj obrazom). Multimediálnu novelu *Město*,

vznikajúcu v rokoch 1997–1999, ktorá je absolventskou prácou M. Baňkovej na AVU, dopĺňajú na autorkinej webovej stránke ďalšie jej práce, reakcie čitateľov/divákov, aj prednáškový text z roku 2003, orientovaný na históriu a niektoré výrazné postavy net artu. v rozhovore pre Reflex v roku 1999, kam prípadného čitateľa odvedie odkaz zo stránky, hovorí autorka o svojom videní hypertextového multimedialného diela, a okrem iného aj o istom údive, že možnosti tvorby tohto typu nepriťahujú viac autorov.

Z prehľadu E. Kriššáka vyplýva, že v absolútnej prevahe sú lineárne elektronické texty jedného autora, sporadicky dopĺňané obrazom. Čo sa však v internetovej literárnej sfére uplatňuje výraznejšie, je spätná väzba – hodnotenia (niekedy bodové), komentáre a diskusie. Predmetom záujmu tohto príspevku budú ďalej čitateľské reakcie, rozhovory, diskusie ako ohlas publikovaného básnického či prozaického textu a to, čo sa z nich dá zo zorného uhla česko-slovenských jazykových/literárnych vzťahov v rozličných smeroch vyčítať.

Pri celkovom výslednom (prevažne „klasickom“) obraze literatúry na internete Kriššákovmu pohľadu neunikol – so zohľadnením parametra autora – slovenský internetový pokus o multiautorské dielo na inZine. K webovému životu literatúry patrí, že napríklad aj pri zániku periodika, ako v prípade inZinu, môžu ostať literárne aj neliterárne stránky v čitateľskom dosahu (hoci isteže nie všetky webové adresy ostávajú dlhodobo funkčné). „Interaktívny gruppenromán“ *Dva neposlušné konce jemnej podprsenky*, ktorý v priebehu novembra 2001 stvorilo 60 spoluautorov, možno aj s kompletným „aparátom“ (výzvou, vysvetlením motivácie pokúsiť sa o uplatnenie tohto inde už odskúšaného modelu tvorby, s priebehom tvorby a archiváciou všetkých spoluautorami ponúknutých, no neuplatnených pokračovaní, s celkom výsledného textu, redakčným, matkinovským zhodnotením a s priebežnou autorskou a čitateľskou diskusiou) na internete nájsť stále. Na záver celého projektu sa okrem iného hovorí: „Ťažko hodnotiť

literárnu kvalitu nášho výsledného dielka. (...) Je málo pravdepodobné, že by sme ním ohúrili vydavateľstvá, davy nezainteresovaných čitateľov a literárnu rubriku New York Times. To ani nikto neočakával. Ale na to, že to písalo množstvo ľudí naraz, ktorí sa vzájomne nepoznajú, že ten príbeh bol spletený bez toho, aby boli jeho autori dopredu dohodnutí, kam sa to bude uberať, čo s postavami a v akom žánri to necháme zmiešať, na to je náš gruppenrománik celkom stráviteľným a zábavným čítaním. (...) Náš Gruppenromán bol totiž fascinujúcim živým organizmom, ktorý sme spoločne stvorili... dokázal, že medzi čitateľmi inZinu je množstvo nadaných a hravých ľudí“ (Matkin 2001). Na príklade inZine s nezanedbateľnou literárnou zložkou, hoci nebol primárne literárnym internetovým časopisom, možno doložiť v súvislosti s internetom vôbec spomínaný fakt – že súbežne (a protismerne) s neosobnosťou kontaktu, častou anonymnosťou účastníkov komunikácie a všetkými ďalšími vlastnosťami vyplývajúcimi z nepriamej interakcie, má potencie produkovať spoločenstvá s výrazným komunitným cítením (por. napr. Šušol 2003).

Podľa všetkého nerealizovaná ponuka spoločného dvojjazyčného písania príbehu sa v roku 2005 objavila na hrovej fantasy stránke www.manawydany.cz: „Tohle má být příběh, kde si každý napíšete trošku. Schválně kam nás fantazie zavede...“ z hľadiska sledovanej témy (česko-slovenský kontext) je zaujímavé, že v propozíciách sa bez ďalšieho komentára ako využiteľný jazyk textu uvádza „čeština/slovenština“.

Pojem multiautorstva sa v prvom desaťročí 21. storočia objavil napr. v súvislosti so založením „monotematického multiautorského blogu“ (blogzinu) MEDZI MUŽOM A ŽENOU (2007) s literárnymi aspiráciami („... prevažná väčšina textov nebude mať povahu úvah a esejí, ale poviedok, noviel, príbehov...“). V tomto prípade však nejde o skupinové autorstvo jedného textu, ale o samostatné autorské príspevky, vzájomne späté témou a poprepájané hyperlinkami.

V inej podobe sa princíp skupinového autorstva či spoluautorstva uplatnil v košíckom interaktívnom projekte *Verse Versus Verse* (2007), oslovujúcom na stránke www.poemat.eu aj amatérskych autorov s cieľom „oživiť literárne po(d)vedomie mesta, priblížiť ľuďom tvorivé písanie, vzbudiť v nich aktívny záujem o poéziu, poukázať na jej podstatu a význam“. V propozíciách projektu sa uvádza, že „k dlhodobým zámerom *Verse Versus Verse* patrí kontinuálne overovanie latentných možností hypertextového priestoru a umelej inteligencie ako legitímnych prostriedkov pre pôvodnú experimentálnu literárnu tvorbu“. Projekt ponúka interaktívne písanie poézie, spoluúčasť na „poetickej hre“ – na písaní básní s „renomovaným básnikom Poematom“. Na stránke projektu nájdeme básne viacerých autorov, ktorí sa na tejto hre podľa všetkého zúčastnili, no na rozdiel povedzme od zachytenia priebehu spoločnej tvorby na inZine, je pri publikovaných textoch návštevník stránky postavený len (či až) pred výsledok experimentálneho tvorivého procesu, o priebehu ktorého sa veľa nedozvie. Z hľadiska zamerania tohto príspevku bolo zaujímavé, že medzi tými, ktorí sa na projekte zúčastnili, vystupuje autor Adammi, ktorý svoje slovenské texty publikuje aj na českých amatérskych literárnych serveroch.

Experimentálne a hravé overovanie princípu skupinového autorstva ako jednej z možností ponúkanej internetovým prepojením „záujmovej komunity“ teda existuje, hoci ho nemožno v slovenskom ani českom priestore považovať za niečo vžitú a využívané v širšom rozsahu – čo však napokon od literárnej tvorby aj ťažko očakávať. V skutočnosti viacautorské texty môžu vznikať a vznikajú aj mimo kyberpriestoru, zo slovenskej beletrie spomeňme napríklad *Univerzitu* či *Diabla pod čapicou* E. Erdélyiho – M. Vadasa, no hoci by sa naši paralely k textovej výstavbe internetových multiautorských textov, rozdiely budú zrejme. Česko-slovenské či slovensko-české spoluautorstvo z inej neinternetovej – odbornej či esejistickej – roviny s jednojazyčným

(raz českým, inokedy slovenským) výstupom napríklad predstavujú viaceré práce P. Michaloviča – V. Zusku. Ukazuje sa, že na slovenských aj českých webových stránkach, či už ide o jednu z „podvojných“ foriem existencie aj tlačенých literárnych časopisov a literárnych príloh iných periodík, o literárne časti individuálnych autorských blogov či o literárne servery ako špecificky komponované rámce, pripravené v každej chvíli prijať/zahrnúť a (po istej procedúre) zverejniť texty stoviek rozličných autorov, vo všetkých prípadoch sa stretávame s prevažne „klasickými“ lineárnymi textami, pri ktorých využité médium („nová technológia“) ich vlastnosti neovplyvňuje. Medzi tlačnými publikáciami (novšími aj staršími) a literatúrou na internete jestvujú obojsmerné možnosti presunu z jedného spôsobu existencie do druhého – teda nielen široko realizované možnosti umiestňovania digitalizovaných e-kníh a iných textov do kyberpriestoru, ale aj naopak, tlač kníh, zborníkov a výberov z pôvodnej internetovej tvorby. Môže ísť o autorskú knihu ako *Polnočný denník* („internetový denník“) Maxima E. Matkina (2002, český preklad 2003), ale aj o vydania kníh v réžii a z tvorby autorov amatérskych literárnych serverov – napríklad *Dvě kapky rosy*, zborník textov zo servera www.epika.cz, 2007; aj na iných serveroch sa možno stretnúť s takýmto publikačným smerovaním. V prípade hypertextovej tvorby s multimediálnymi prvkami by knižné vydanie bez prípadného priloženého multimediálneho nosiča nebolo možné. Dotýka sa to aj reflexie takejto tvorby – ak by som sa chcela ďalej pristaviť pri niektorých výnimkách z naznačenej tendencie, možný je ich „opis“, no prípadné predstavenie (časť) diela nemožno vykonať štandardným citovaním, ale len hypertextovým odkazom, ktorý môže byť živým hypertextovým spojmom iba pri pripojení do webovej siete.

Externá hyperlinkovosť, využívanie odkazov na iné súvzťažné texty rozličného druhu, ktoré sú výrazným všadeprítomným organizačno-prepájacím prvkom kyberpriestoru, predstavuje jednu z výrazných črt

amatérskych literárnych serverov. „Externosť“ v tomto prípade možno vnímať podmienenčne, resp. škálovo. Hyperlinkové poprepájanie krížom-krážom, vytvárajúce rozličné zoskupenia textov, umiestnených na serveri, nie je síce charakteristické pre všetky literárne servery v rovnakej miere, no v prípade prepracovaného webového dizajnu (ako napr. www.pismak.cz) sa používateľ servera, či už v úlohe publikujúceho autora, alebo čitateľa, dostáva do kontaktu so živým štruktúrovaným celkom, „hypertextom servera“, ako vcelku prehľadným komunikačným priestorom. Zabudované hyperlinku mu v ňom od autora a jeho „súborného diela“ (žánrovo členeného do rozličných sekcií – ako drámy, poviedky, rozprávky, viazané verše, voľné verše, miniatúry, rozličné reflexívne útvary až po „blbústky“ a indispozície) umožňujú posuny k iným autorom, s ktorými je či môže byť spätý rozmanitými vzťahmi (hyperlinky umožňujú poznanie týchto vzťahov) – napríklad spoluúčasť v rozličných kluboch fungujúcich v danom priestore, vzájomná spätosť autor–čitateľa/posudzovateľa, kde sa ponúka možnosť bezprostredne „preskočiť“ pri čítaní reakcií na zverejnený text k tvorbe tých, ktorí sa svojimi komentármi prejavujú (a tým napríklad možnosť konfrontácie prejavovaných názorov s vlastnou tvorbou diskutérov a kritikov) a podobne. Aj celkové ocenenie (či naopak neocenenie) konkrétnych textov, predstavujúce súhrn individuálnych hodnotení, funguje na princípe vnútorného prepojenia vstupov používateľov servera; najúspešnejšie diela či autori bývajú zverejnení v rozličných TOP rebríčkoch. V tomto zmysle sa charakteristiky internetového literárneho priestoru výrazne odlišujú (resp. môžu odlišovať) od tlačených literárnych časopisov.

Literárna tvorba susedí na niektorých serveroch s inými žánrami (aj s literárnoteoretickými textami, recenziami, esejami), s výtvarnými, fotografickými či hudobnými sekciami, s priestorom venovaným diskusiám na rozličné témy a s anketami, pričom sa počíta, aspoň niekde, aj s využitím multimediálnych prvkov (týka sa

to napríklad charakteristiky www.totem.cz: „Totem je internetový kultúrny magazín a zároveň priestor pro všechny, kteří chtějí prezentovat svá díla, výtvořy, články, recenze i jakékoli nápady v oblasti poezie, prózy, fotografie, grafiky, výtvarného umění, hudby, filmu, divadla, mystiky, filozofie a dalších. Svě příspěvky může kdokoli sám vložit, zařadit do rubriky, určit datum zveřejnění, obohatit je o obrázky nebo zvuky...“).

Okrem odkazov aj iných než spomínaných typov čitateľa jednotlivých serverov dostávajú k dispozícii rozličné externé odkazy – okrem iného linky na iné literárne servery (v obidvoch prostrediach na české aj slovenské), na literárne časopisy, literárne a ďalšie kultúrne podujatia, prípadne literárne súťaže, ktorými sa zapájajú do širšieho kultúrneho priestoru.

Internetový amatérsky literárny priestor v širšom kontexte amatérskej tvorby

S pojmom „amatérsky literárny server“, ktorý sa objavuje vo vlastnej špecifikácii poslania, sa prirodzene spájajú označenia ako „amatérska tvorba“, „amatérsky autor“ (napríklad privítanie na www.liter.cz: „Vítá Vás nejnavštěvovanější amatérský literární server na českém internetu. U nás naleznete nejširší výběr z výtvořů amatérských spisovatelů, t. j. návštěvníků našich stránek“; pri www.saspi.cz je „amatérskosť“ zakomponovaná už priamo v názve: Saspi – Společenství amatérských spisovatelů), ktoré sú v tomto prostredí viac-menej intuitívne uchopiteľné, no presnejšie nešpecifikované. Otvorenosť určenia sa niekde naznačuje spojeniami ako „server prevažne pre amatérskych autorov“ alebo „pre (nielen) amatérskych autorov“. „Amatérsky autor“ nie je pritom jediné pomenovanie autora textu, na ktorého sa servery tohto typu obracajú – najbližšie synonymum je neprofesionálny autor, objavujú sa však aj iné – začínajúci autor, mladý autor, talent, noname (neznámy, nerenomovaný autor), niektoré servery jednoducho ponúkajú

možnosť publikovať vlastnú tvorbu bez vymedzenia statusu autora. Napríklad v rozličných publicistických reakciách na vznik česko-slovenského kultúrneho projektu *E-moc-e* (2006) prezentovaného na www.e-moc-e.cz a orientovaného na podporu českého a slovenského amatérskeho umenia (projekt zahŕňa oblasť maľby, grafiky, fotografie, poézie či hudby) sa na českej aj slovenskej strane objavil celý vejár pomenovaní, ukazujúci ich komunikačné prekrývanie – amatérski umelci, neprofesionálni umelci, amatérska, nekomerčná tvorba.

Pravda, v celom spektre pomenovaní o prekrývaní nejde – už pohľad na publikujúcich autorov a ich vekový rozptyl ukazuje, že nie každý amatérsky autor je v pravom zmysle slova „začínajúci“, na internete nachádzajú priestor na zverejnenie svojej tvorby aj ľudia píšuci pre seba (prípadne pre užšie okolie) celé roky. Celkovo sa v spektre pomenovaní na týchto serveroch najvýraznejšie frekventuje pojem amatérskeho autora, amatérskeho umenia, ktorého základnou charakteristikou je vo všeobecnosti nekomerčnosť. Tá však v prípade literárnej tvorby asi sama na vymedzenie nestačí – pri „amatérskych autoroch“ je nepochybne dôležitá aj absencia („nedosiahnutie“) iného organizačného zázemia osobnej publicity. Oň však mnohým ani nejde. Pri publikovaní na literárnych serveroch sa ako osobne dôležitá ukazuje možnosť „zdieľania“ vlastnej a cudzej tvorby v pomerne širokom, primárne neurčitom, no v reakciách sa odkrývajúcom priestore vzájomného hodnotenia, vytvárania špecifických komunit a možnosti „permanentnej účasti“ v literárne spoluprežívanom prostredí. Je dosť pravdepodobné, že na serveri môže nájsť niektorý autor aj širšie čitateľské zázemie, než by nadobudol vydaním knihy. Štatistické záznamníky ukazujú pri niektorých publikovaných textoch stovky vstupov (môžu však medzi nimi byť aj vstupy autora, ktorý sa pravdepodobne vo väčšine prípadov, aj kvôli reakciám čitateľom a odpovediam na ne, opakovane k svojim textom vracia). Predsa je však z hľadiska prítomnosti „v literatúre“ rozdiel, či autor publikuje

v literárnych časopisoch, či sa vydanou knihou začleňuje do reflektovaného literárneho kontextu, alebo sa svojím spôsobom „verejne skrýva“ na amatérskom serveri. Ukazuje sa však, že do deklarovaného amatérskeho priestoru vstupujú aj autori, ktorí už vydali knihy – prózu alebo zbierky poézie. Rozdielna osobnostná, literárna, vzdelanostná vyspelosť necharakterizuje len autorov, ale aj tých účastníkov literárnej komunikácie, ktorí sa prejavujú prednostne či výlučne v kritických diskusných vstupoch.

Uchopenie aj definovanie amatérskej tvorby prirodzene existuje. Napríklad v slovníčku pripojenom k návrhu Konceptie miestnej a regionálnej kultúry (2007) Ministerstva kultúry SR možno nájsť definíciu: Amatérska umelecká tvorba, záujmová umelecká tvorba – aktivita primárne zameraná na permanentné rozvíjanie osobnosti človeka prostriedkami umenia. Dobrovoľná neprofesionálna činnosť zameraná na tvorbu alebo reprodukciu umenia. Amatérska umelecká činnosť, záujmová umelecká činnosť – dobrovoľná neprofesionálna činnosť realizovaná ako voľno-časová aktivita, vychádzajúca so záujmu a istých umeleckých daností. Inde sa inými slovami konštatuje, že amatérske umenie je umenie pestované zo záľuby, nie ako povolanie, prevažne bez nároku na finančnú odmenu.

Dotýkam sa tejto témy jednak ako otázky, do akej miery môže ponúkané označenie ovplyvňovať „sebazaradenie“ tých, ktorí prípadne zvažujú publikovanie na literárnych serveroch, ale na druhej strane aj preto, že pri úvahách o amatérskej tvorbe možno vnímať literárne servery tohto druhu ako jednu zo zložiek širšie vnímaného priestoru amatérskej tvorby, ktorá sa v oficiálnych koncepciách kultúry slovenského aj českého spoločenstva deklaruje ako dôležitá oblasť kultúrno-spoločenského bytia, ktorú sa oplatí podporovať (podpore amatérskej tvorby rozličného typu, miestnej a regionálnej kultúre oficiálne venuje pozornosť Národné osvetové centrum, ktorého súčasťou je Ústav amatérskej umeleckej tvorby).

Literárne servery vystupujú v tomto kontexte ako spontánne, až živelne sa rozvíjajúci „partner“ organizačných štruktúr, do ktorých sa ukladá amatérske umenie, napríklad literárnych klubov, ktoré – ako dlhodobejšie alebo aj novovznikajúce literárne orientované spoločenstvá – fungujú na lokálnej báze pri časopriestorovo zakotvených osobných stretnutiach členov (informácie o slovenských literárnych kluboch ako Spišský literárny klub Spišská Nová Ves, Mädokýš Martin, LeopArt Piešťany, Žiarelka Žiar nad Hronom, LiTTklub Trnava, Generácia Bratislava a i., odkazy na ich internetové stránky, ako aj oznamy o literárnych súťažiach a ich výsledkoch možno nájsť na internetovom serveri Múza – letná škola poézie a prózy). Na podporu a koordináciu činnosti literárnych klubov vzniklo roku 2007 Združenie literárnych klubov Slovenska, v čom tiež možno vidieť aktivizáciu a hľadanie nových foriem pôsobenia v tejto sfére literárneho života. Na rozdiel od lokálnych literárnych klubov je literárnym serverom vlastná už spomínaná „bezhraničnosť“, možnosť „združovať“ autorov bez ohľadu na ich osobnú priestorovú lokalizáciu pri časovo individuálne manažovanej účasti. Jedným z prejavov tohto princípu je aj prítomnosť nemalého počtu slovenských autorov na českých literárnych severoch. Pravda, tak ako osobné kontakty a stretnutia literárnych klubov v mnohých prípadoch dopĺňa prezentácia ich života na klubových webových stránkach, aj internetové spolužitie „písmakov“, „literátov“ a prispievateľov iných serverov naopak sprevádzajú a dopĺňajú autorské prezentácie a vystúpenia či priateľské spoločenské stretnutia – je však zrejmé, že sa takto prezentuje a stretáva len zlomok prispievateľov literárnych serverov. Do akej miery sa prekrýva autorská základňa jednotlivých existenčných foriem amatérskej literárnej činnosti a vôbec problematika prienikov rozličných amatérskych „kultúrnych sietí“, môže byť zaujímavé zo socio-kulturologického hľadiska. Ako príklad spoločnej prezentácie lokálneho klubu a internetového servera možno uviesť jeden z programov

na festivale Literárni vysočina 2005 – Literárni kluby se predstavují: ASON Klub Plzeň a TOTEM.cz.

Z hľadiska našej témy je dôležité, že literárne servery predstavujú priestor dotyku českých a slovenských „amatérskych“ textov a spoločný komunikačný priestor pre ich autorov. Týka sa to predovšetkým českých literárnych serverov, na ktorých publikujú mnohí Slováci (platí to aj v opačnom smere, no v oveľa menšej miere). Vzhľadom na bohatšiu prítomnosť slovenských autorov a aj preto, že fakticky ide o opak predstavy „nečitelnosti“ a neprítomnosti slovenských literárnych textov v českom prostredí, budem sa v nasledujúcich poznámkach venovať vzájomnému literárnemu, resp. jazykovému kontaktu prednostne v českom internetovom priestore.

Česko-slovenská komunikácia na českých literárnych serveroch

K česko-slovenskému kontextu na literárnych serveroch ma priviedli odkazy v internetových vyhľadávačoch, keď som sa venovala iným stránkam kontaktu češtiny a slovenčiny na internete (Nábělková 2005, 2007, 2008). Dvojazyčné česko-slovenské diskusie na literárnych serveroch, komentovanie zverejnených textov, výmena názorov medzi čitateľmi a autorom alebo medzi čitateľmi navzájom naznačujú, že ide o špecifickú oblasť česko-slovenského styku, neseného spoločným záujmom o „literárne bytie“. V situácii, keď sa v širšom spoločenskom kontexte pomerne frekventovane spomína „jazykové vzdialenie“ českého spoločenstva, nerozvíjanie česko-slovenského percepčného bilingvizmu u mladej generácie v súvislosti s absenciou kontaktu so slovenskými textami (s tematizáciou diskomfortu, ktorý spôsobuje písaný či hovorený slovenský text mnohým mladým Čechom, sa skutočne možno stretnúť v mnohých autentických vyjadreniach, pozri Nábělková 2007, 2008), a z literárneho hľadiska nevyraznosť záujmu o slovenskú literatúru, predstavujú

literárne servery jeden z priestorov v princípe nepochybniteľnej koexistencie českých a slovenských textov, adresovaných členom obidvoch jazykových spoločenstiev.

Téma slovenskej literatúry v českom prostredí sa rozčleňuje do niekoľkých línií – od otázky čitateľského záujmu, jej dostupnosti v origináli či v preklade a otázky optimálnosti jazyka na zaradenie do českého literárneho kontextu (širšie k otázkam prekladu v česko-slovenských súvislostiach pozri Kusá 2005; k aktuálnym prekladom a súvisiacej problematike – po istom období útlmu v čase po rozdelení spoločného štátu sa zo slovenčiny opäť aktívnejšie prekladá – pozri Šulcková 2004; Passia 2007), po jej teoretickú či publicistickú reflexiu (prehľad príspevkov o slovenskej literatúre v časopise Tvar v r. 1993–2003, Pátková 2005). So slovenskou tvorbou v preklade či v origináli sa sporadicky možno stretnúť aj v internetových literárnych periodikách, resp. v ich informatívnych obsahoch, odkazujúcich na tlačенú formu. Jedno zo špecifík postavenia slovenskej literatúry v českom prostredí a jej českého kultúrneho (teoretického) zázemia možno „odčítať“ z internetového portálu www.iliteratura.cz. v sekcii o literatúre v celém světě, informujúcej v samostatných „národných sekciách“ o knižných novinkách a autoroch, má slovenská literatúra osobité postavenie v tom, že na rozdiel od iných sekcií, kde recenzentmi sú českí odborníci orientujúci sa na túktorú oblasť a informácie sú uverejňované prevažne v súvislosti s vyjdením prekladov v češtine, o slovenskej literatúre informujú slovenskí autori, zo slovenského pohľadu a v slovenčine, o dielach, ktoré vyšli na Slovensku, aj ak do češtiny neboli preložené. Okrem textov písaných zrejme cielene pre tento internetový portál (členkou redakcie je D. Kršáková) preberajú sa aj recenzie a články publikované v slovenských časopisoch. Na jednej strane to predstavuje bohaté informačné odborne garantované zázemie, na druhej strane však znamená neprítomnosť pohľadu zvnútra

prijímajúceho priestoru. Tento moment sa napokon prejavil aj pri niektorých posledných vydaniach výberov slovenskej prózy a poézie v českom preklade, kde zostavovateľmi boli Slováci.

Ak konštatujeme koexistenciu slovenských a českých textov na amatérskych literárnych serveroch, nemožno iste predpokladať, že by všetko zverejnené na niektorom z nich čítali všetci (na najväčších z nich publikuje okolo 1000 autorov; na www.pismak.cz bolo na sklonku roku 2007 čitateľsky dostupných okolo 120000 básní a 20000 próz, na www.liter.cz okolo 85000 básní a 13000 poviedok, to však nie sú všetky zverejnené texty). Pri výbere poézie či prózy na čítanie sa návštevníci stránok iste môžu riadiť aj jazykom textu (na niektorých serveroch je pri príspevkoch slovenských autorov označenie SK, prípadne slovenská vlajčka, no zväčša nie sú špeciálne označené). Existuje však dostatok dôkazov, že českí a slovenskí autori sa navzájom čítajú (úryvok komentára pod slovenskou básňou na serveri www.pismak.cz svedčí súčasne o obidvoch možnostiach prístupu: *Nečtu slovenské autory, tato báseň mě ale zaujala už zpočátku. [...] Díky za hezkou báseň a myšlenku* – ono „slovenské autory“ pritom možno interpretovať konkrétne, ako autorov na písmáku, a zrejme aj širšie... ale predsa).

Internetové diskusie sú vo všeobecnosti z hľadiska spoznávania česko-slovenského jazykového kontextu dôležitým priestorom „beztrestného vnikania“ do autentických komunikačných situácií. Z česko-slovenskej komunikácie, spätej s publikovaním slovenských textov na literárnych serveroch, vyberiem niekoľko, vari charakteristických motívov. Ako som už naznačila, slovenské literárne texty koexistujú v pomerne širokom rozsahu v jednom „percepčnom priestore“ spolu s českými, pričom sa prirodzene sformovaná česko-slovenskosť tohto prostredia odráža aj v diskusno-komentárových ohlasoch na tvorbu autorov – českých aj slovenských. Nekládla som si za cieľ podrobne zmapovať situáciu na všetkých literárnych serveroch,

a vlastne na žiadnom z nich – nasledujúce poznámky možno brať len ako istý náčrt či náhľad/nazretie do špecifickej komunikačnej sféry.

Jednotlivé servery s využitím technických možností kybernetického prostredia ponúkajú rozličné typy štatistických údajov (nie všade rovnakého typu, prípadne nie všade rovnako ľahko dostupné), z ktorých možno získať na jednej strane predstavu o počte autorov a počtoch diel jednotlivých žánrov, počtoch členov prírodných tematicky zameraných subzokupení (klubov), na druhej strane v rovine recepcie informácie o „prečitateľnosti“ konkrétnych publikovaných textov, o ich bodovom hodnotení (a prípadnom umiestnení v rebríčkoch), o počte komentárov, teda o miere „formulovaného ohlasu“, s akým sa text stretol. Percentuálne zastúpenie slovenských autorov tak ľahko dostupné nie je, predsa však z rozličných údajov možno získať predstavu o ich prítomnosti, vzájomnej slovensko-slovenskej aj česko-slovenskej komunikácii a vzťahoch.

Slovenské texty na českých serveroch pochádzajú od slovenských autorov rozličného typu – sú medzi nimi Slováci zo Slovenska, ale aj Slováci z iných krajín (Rumunska, srbskej Vojvodiny, Švédska, Veľkej Británie, Belgicka, USA), Slováci študujúci/pôsobiaci v českom prostredí (niekedy sa daný fakt ukáže v dvojitom domicile: Brno/Prešov, Košice/Praha), ale aj Slováci žijúci v Česku trvalo. Pri niektorých sa prechodné či trvalé väzby na české prostredie odrážajú v českých motívoch ich tvorby alebo, čo je zaujímavé aj z jazykového hľadiska, v alternácii slovenčiny a češtiny ako komunikačného/poetického kódu.

Niektoré fakty z osobného zázemia konkrétnych autorov možno vyčítať z kolónok osobného predstavovacieho minimedailónu, často sa však vyjavujú postupne až v diskusiách. Zo vstupných údajov možno v kontexte orientovanom na česko-slovenskú literárnu komunikáciu spomenúť, že publikujúci Slováci prinášajú do tohto priestoru v rubrike „oblíbení autori“ medzi inými „svetovými autormi“ aj informácie zo

slovenského literárneho sveta. Medzi slovenskými básnikmi a prozaikmi, ktorí sa tak dostávajú do pozornosti širšej, aj českej komunity, Slováci publikujúci pod svojimi „nickmi“ na serveri www.pismak.cz uvádzajú rozličné, aj opakujúce sa mená, napríklad:

Salomesr: Hugo Gavlovič, J. I. Bajza, Válek, Urban, Haugová, Ondruš, Štrpka, Bátorová;

CrawlingChaos: nadrealisti, Ivan Štrpka, Ján Ondruš, Jozef Urban;

Haber: Hviezdoslav, Kostra, Smrek, Milo Urban, František Švantner, Milan Ferko, Veigl, Ján Ondruš, Ján Stacho;

James Juyce: Vilikovský, Tatarka, Sloboda, Ondruš, Laučík, Stacho, Haugová;

Pepo: Rúfus, M. Válek, E. Groch.

Literárne väzby, ktoré sa môžu odraziť v tvorbe autorov, sa síce nijako zvlášť v diskusiách netematizujú, no na www.pismak.cz pod básňou Jamesa Juyca *Imaginácia*, venovanou Jánovi Ondrušovi, prebehla aj výmena replík na túto tému – na jednej strane ju možno vnímať vo vzťahu k niektorým českým účastníkom ako zobrazenie priebehu „zasväčovania“ („jakymu Ondrusovi... mel bych ho znat...?“), na druhej strane aj ako dôkaz literárnej prítomnosti Ondruša v českom prostredí:

23.01.2008 12:29:48 **Winter** kritik

Nářez! Nemám slov, která by byla přínosem.

23.01.2008 12:52:50 **CrawlingChaos** kritik

nojo, ondrusovske, ale viac fyzicke, nez psychicke

23.01.2008 14:44:45 **Honzky**

..mne az fascinuje ta tva sevnost... jakymu Ondrusovi... mel bych ho znat... ?))

p.s... je mozny, ze mne (i) trosku ten text „boli“_::?

Mne bolel nekdy i vlasy, nekecam...

23.01.2008 14:49:17 **dr_vostep**

Připojil bych se k CrawlingChaosovi, zní to tak nějak

moc pateticky a to podle mě je na úkor působivosti. Chtělo by to větší nadhled nad textem i nad Ondrúšem, kterého mám shodou okolností moc rád.

23.01.2008 16:03:20 James Juyce kritik

CrawlingChaos + dr_vostep, chlapi, basen je sice dedikována J. Ondrusovi, ale to este neznamená, že ide o usilie ho napodobnit, Ondrus mi len dodáva akusi základnu energiu, možno odvahu, to ďalej su uz len moje vlastne sracky

23.01.2008 16:54:54 Norbert_ex

who the fuck is Ondrus?

23.01.2008 17:34:41 dr_vostep

Jeden Slovák nominovaný tuším dokonca 2x na NC za literatúru

23.01.2008 21:32:04 dr_vostep

A jinak taky... výborný básník *1932

(souborně Prehítanie vlasu, Nadácia Studňa, Bratislava, 1996)

Diskusia pod slovenskými textami sa nesú v rozličnom duchu. Nezriedka sa v nich z českej strany slovenčina tematizuje ako bežne komunikačný či ako poetický kód. Pritom samo upriamovanie pozornosti na ňu možno interpretovať aj ako prejav „neautomatickosti“ jej vnímania, uvedomovania či precitovania istých charakteristík percipovateľného, ale „nie svojho“ jazyka, aj poetizačných potencií, ktoré takýto kód pre používateľa druhého jazyka už sám osebe nesie (môže niesť). Vcelku možno povedať, že ak je slovenčina na literárnych severoch tematizovaná, je tematizovaná pozitívne (v iných internetových prostrediach to zďaleka vždy tak nie je). Niekedy ide o samo víťanie prítomnosti textov v slovenčine, obsahovo jemne späté s celkovým vnímaním textu, na ktorý sa reaguje (slovenčina sa tu nezriedka pomenúva ako „slovenčina“, nie slovenština):

www.epika.cz (z reakcií na rozličné texty)

03.06.2006 23:14 Lankáto DýteTIP!! Je to dobry... sem rad ze tu mám

taky naseho souseda! Jak krásná je to rec!

Ach já jí tak miluju!

15.4.2006 | Buližník

mám rád slovenčinu, a takhle prozovité neveršovaná SMS je hladivá...

moc pěkných pocitů a něhy je v ní :-)

www.liter.cz (z reakcií na rozličné texty)

3.5.2007 | Don't give me names

Krásné... Opět musím říct, jako už poněkolkáté, slovenčina se mi moc líbí...

29.3.2007 | Lorraine

Na každou novou básničku se těším, slovenčinou vždy krásně pohladí, někdy bolavou duší si s ní léčím (...)

31.8.2007 | mobo

Moc mne tyto věty potěšili, slovenština je nádherná řeč měkká a melodická.

3.4.2007 | carodejka

Moc krásna básnicka, precetla jsem ji jedním dechem a podtržena

mekkou Slovenstinou, jen zduraznila svoji krásu.

15.2.2006 | Hančí

A vtipálků je třeba, víc jak chleba... a po slovensky ještě k tomu...

hm, to je lahoda... jako v zimě sladká jahoda..

10.12.2007 | cevert

ta slovenština je tak nádherná jako tohle dílko 1***

V komentárech pri tematizácii slovenčiny (aj s prehľadom za rámec daný literárnym priestorom) niekedy českí prispievatelia sami čiastočne prechádzajú do slovenčiny, pričom vznikajú zmiešané česko-slovenské výpovede:

www.pismak.cz

26.02.2003 00:00:00 Ludi01

Všechno je hezký. Máš nápad, má to tvar. a mám rád slovenštinu.

Škoda toho, čo se presralo vďaka niekoľkým percentám somárov...

www.epika.cz

09.02.2006 07:03 anquetil

(...) a ako dobre by sa nám bolo spolu ďalej žilo... Je mi ľúto,

že naše vlastné deti zabúdli taký krásny jazyk, ako je slovenčina...

www.liter.cz

1.4.2007 | vodenka

:))) taky kašlem, už zopár mesiacou, na všetno, no na Teba nie...

dávam té slovenčině asi na frač, mám ji ráda...

Hoci existencia vyjadrení tohto typu (a súčasne fakt, že vôbec nie sú zriedkavé) nie je z hľadiska nazerania na česko-slovenskú komunikáciu v rozličných situáciách jazykového kontaktu bez výpovednej hodnoty, zaujíma vejšie sú prípady, keď sa predmetom tematizácie stáva už zreteľnejšie slovenčina ako aktuálne využitý poetický kód publikovaného textu a v čitateľských komentároch sa usúvzťažňuje jazyk (resp. jeho predchádzajúcou skúsenosťou nadobudnutá predstava) a účinok textu ako výsledok spôsobu jeho konkrétneho využitia:

www.pismak.cz

26.08.2007 11:12:47 NePoe_ta (k básni Dunaja

Pražská jar)

Linguistický koncept Tvých textů je pro mne neobyčejně přínosný, a dává mi poznat

slovenštinu v poloze, kterou jsem v ní ani netušil.

s nadsázkou, bylo by možné srovnat

s překlady pani Zory Jesenské, ruských klasiků – na

jednou to tehdy začalo člověku

v ústech chutně mlaskat :)

Ta Tvá stojický uklidněná slova ve stojatých vodách,

ve kterých se najednou blýskne v hloubce bokem

stříbrná rybka ... za to Ti děkuji.

Dosud sem měl převažně za to, že slovenština

přirozeně rádá sklouzává ke zkratkovitosti, do expresivních poloh, patetickému valáškovství coby dědictví folkloru, trhání myšlenkového prostoru neopodstatněnou snahou o původnost, ... a předně k vizuální imaginaci.

Ještě jednou díky za rozšiřování obzorů :)

13.11.2007 09:06:04 thalina (k básni Jamesa Juyca Zdesenie)

Ačkoli mám slovenštinu moc ráda, pro její měkkost, tohle dílo tvrdý až hrůza (a s jazykem to nemá nic společného) skoro mi nedává možnost vytvořit si nějaký obraz... krom té prostřední, ta je opravdu povedené. Ale možná je chyba ve mě...

04.01.2008 13:46:14 pozorovatel kritik

ta slovenština umí bejt drsná... *

Komentovanie slovenských básní a próz českými čitateľmi často prináša rozličné typy bilingválnych textov, v ktorých sa slovenčina prelína s češtinou, pričom prelínanie máva viacero podôb. Jednou z nich je komentované opakovanie slovenských veršov, obrazov (slovných spojení) či aj len niektorých slov, ktoré na čitateľa zapôsobili:

www.epika.cz

18.01.2008 22:42 Darje (k básni Adammiho Ten mūr nepreskočíš)

Tak to je ona! Děkuju za uveřejnění:-). "Dni mu utečů na žobravom voze" ... to je

moc hezkej nápad. a konec korunuje dílo. :-)

www.pismak.cz

16.11.2007 22:01:05 Janina6 (k básni Jamesa Juyca Zošalenie)

Ach jo, tohle je na mě zase moc velké sousto... ale

drobečky jako "vykrádam cudzie zavinenia" a "podania popraskaných pravíc" mi chutnaly :-)*

12.11.2007 21:35:12 Honzyk (k básni Tanečníka Malý festival nočních lámp)

... "aj objatie"!!!*****---... ..a tady ti, myslim, moc

pomohla melodicka slovenscina... .

vyjemnely kousek!***

27.01.2008 11:13:47 a2a2a kritik (k básni autora

Zlyvkus Lipov)

zde bych ocenil dva krásné verše

stojíme na mrtvém chlebe

vzduch zastrúhaný

októbrovým dažďom

Podobnú komunikáciu predstavuje aj kolektívne hľadanie optimálneho variantu textu, aké sa napríklad „odohralo“ pri doladovaní jedného haiku (so zvažovaním, čo k haiku patrí a čo nie). Báseň, ktorá sa na stránke napokon čitateľovi ponúka, je tá, ku ktorej sa dospelo v diskusii. V tomto prípade niektorí diskutujúci narábali v komentároch so slovenským textom, iní si ho pri uvažovaní transponovali do češtiny:

www.pismak.cz (diskusia pod haiku Salomesr)

25.11.2007 13:03:54 Ša-gej

Do prachu cesty/napiši své jméno/vítr mě zdvihá – no není myšlenkou špatné, ale provedení pro mě pokulhává. Je to takové v té koncepcie moc přitažené za vlasy. Příliš zosobněně mě zdvihání. Takové prvoplánovitě: spíš bych se uchýlila k něčemu rafinovanějšímu např. Do prachu cesty/mé jméno/- vítr rozfoukal nebo vítr vzal nebo unesl vítr aby tam nebyla ta personifikální odvolávka na tebe s tím mě. To je moc těžké.

25.11.2007 15:43:53 Marys

oponujem sa-gej-i praveze podla mna tym salominym podanim to dostava novy rozmer,... . ta tvoje verzia je dost o nicom... ..

na haikuovu neautorku to je dost zaujimave, a metafora mi vobec neprekaza *

(...)

26.11.2007 15:22:19 CrawlingChaos kritik

podla mna neni haiku ale ja som laiku:)

26.11.2007 17:02:07 salomesr kritik

Mili haikisti a laikisti, a keby tam bolo toto:

do prachu cesty

napíšem svoje meno

vietor SA zdvíha

zmenilo by sa nieco?

26.11.2007 23:23:32 Mr_Neutron

Já bych se přiklonil rozhodně k té druhé variantě, kde je “vietor sa zdvíha” ... ale i tak otipuju*

26.11.2007 21:20:51 Ša-gej

Jo to by se hodně změnilo, je to mnohem lepší. Těto variantě bych i dala tip. Do prachu cesty/ napiši své jméno/vítr se zdvihá tam už není to pro mě problematické vítr mě zdvihá...

02.12.2007 21:54:26 a2a2a kritik

Přátelé, přidám svůj názor.

Soudím, že to haiku je se vším všudy. Napíšem svoje meno ... nelze číst

jako perzonifikační údaj, to by byl, myslím si, velmi zúžený pohled

Já to čtu tak, že ... všechna sláva, polní tráva ...

a právě to jakoby osobní ztotožnění

dává této myšlence větší důvěryhodnost, než by tam bylo napsáno např.:

do prachu cesty

píšeme naše mena

vietor sa zdvíha

Takto by se to tvářilo všeobjímajícně mentorsky.

Navíc toto haiku vyjadruje více než ... všechna sláva, atd. Napovídá

ten nedozírný prostor, který vzniká nad naší ctižádostí něco dokázat

V prostředí literárních serverov som sa nestretla s akcentovaním nezrozumiteľnosti slovenčiny, ktoré by sa

spájalo s požiadavkou alebo aspoň s námetom, aby tu slovenské texty neboli, či s volaním po preklade (ako sa s tým možno stretnúť v iných internetových prostrediach) – čitatelia nie sú nútení čítať slovenské texty, ak nemajú vnútornú motiváciu, a iste sú mnohí, ktorí slovenské texty obídu už preto, že sú slovenské. Za istú formu motivácie zvonka možno považovať avíza, ktoré si známi, vkusovo spriaznení čitatelia, redaktori, kritici posielajú o zaujímavých textoch – hoci to nie je explicitne povedané, taká situácia mohla predchádzať druhej z reakcií pod jedným z textov Maximy_Gali:

www.totem.cz (k próze autorky Maxima_Gali Žmurkol na mňa)

Rony Rubinek (Stály) – 29.8.2005

Mně to ztěžovala slovenština, tak jsem četla na etapy. Ale líbilo.

(...)

Václav Mráz (Stály, Redaktor) – 1.10.2005

vytisknu a zítra v pelíšku přelouskám, jinak se tady slovenským textů, jak víš,

vyhýbám, protože je to pro mne docela makačka, zvlášť na monitoru

ale na tohle mrknu, když jsem slíbil :-)

Aj medzi tými českými čitateľmi, ktorí sa slovenským textom nevyhýbajú, vznikajú prirodzene situácie, že niektorí niektorým slovám nerozumejú – povedia to, a aj sa pýtajú (okrem iného možno prijať ako fakt, že čitateľ napríklad nerozumie nosnému slovu básne, a pritom vyhlasuje, že naňho zapôsobila):

www.pismak.cz (k básni autora zlyvkus Polnočná prechádzka po internátnej izbe)

25.04.2007 20:35:51 sklenik_na_diteti

zapůsobila na mě. ale nevím co je stavec.*

25.04.2007 22:05:57 joyce11

sklenik_na_diteti: stavec=obratel(cesky) =) ... mas zaujimavy nick, btw..

www.pismak.cz (k básni Jamesa Juyca Imaginácia)

23.01.2008 13:23:07 chroustjazz

i když nevím, co je to mihálnica, tak tip jo! 8'':)))

23.01.2008 18:33:41 James Juyce kritik

chroustjazz, mihalnica = řasa

23.01.2008 20:22:29 Marys

treba podotknut, ze řasy kolem očí, ne ty mořské

... . mno a k basni... prvý odstavec ma navnadil, druhy znechutil

a třetí som dako nevnimal nasledne... . skoda

www.pismak.cz (k básni autorky Usmáty_autor Óda na strach)

09.02.2007 10:15:35 Zámotek

samopašnými? krčahu?

(...)

09.02.2007 13:51:02 Usmáty_autor

som rada, že ste sa zastavili a vyjadrili názor... (...)

09.02.2007 15:20:30 Zámotek

to ovšem nedává odpověď na mé tázání po významu oněch dvou termínů :)

10.02.2007 12:37:33 Usmáty_autor

Zámotek: aha, prepáč, to som nezaregistrovala... už som to raz vypisovala;)

samopašný: toto som našla v jednom odbornom slovníku

ktorý nerešpektuje výchovné úsilie, spoloč. normy ap., roztopašný

a krčah je džbán, to by si už mohol rozumieť;)

www.totem.cz (k textu autorky Maxima_Gali

Heslovite o ostatnom

a malý slovník lingvistiky)

Cum-ley (Občasný) – 7.11.2006

Jo a jsem nadšená ze slova „rozkešit sa“, protože jsem slovenský ekvivalent

slova „rozšoupnout se“ doposud neznala!

Tak díky, bylo to v mnohém poučné :-)

V mapovaní rozličných podôb koexistencie češtiny a slovenčiny v komentároch a ich česko-slovenských replikách by sa dalo pokračovať ďalej – možno ich v prostredí literárnych serverov považovať za prejav recepcie (a ochoty na recepciu) literárnych textov v druhom jazyku a v rovine jazykových kompetencií prispievateľov serverov za doklad percepčného česko-slovenského bilingvizmu, ktorý je nevyhnutným predpokladom pre fungovanie spoločného literárno-komunikačného priestoru (na porovnanie by iste bolo dobré sledovať aj česko-slovenské diskusie pri českých textoch). Konštatovanie tohto faktu nepovažujem vzhľadom na spomínané skutočnosti za celkom triviálne. Slovenskí autori zrejme s týmto stavom vecí, umiestňujú svoju tvorbu na české servery, do istej miery počítajú. Na druhej strane platí aj to, že pri niektorých slovenských textoch nájdeme len alebo prevažne slovenské komentáre (pri niektorých prirodzene aj žiadne), a formovanie čiastkových spoločenstiev, ktoré „slovenskosť“ svojich členov nejakým spôsobom tematizujú (napríklad Klub slovenských Písmakov, eSKa, Po slovensky, Česko-slovenský alebo slovensko-český prieskumno-průzkumový TEAM na www.pismak.cz; najväčší z nich, Klub slovenských Písmakov, združuje vyše 200 autorov), ukazuje, že priestor českých literárnych serverov je členený pri prítomnosti slovenských autorov aj z tohto hľadiska (ktoré môžeme považovať za primárne jazykové, hoci do hry iste vstupujú aj ďalšie faktory).

Stručne sa ešte pristavím pri naznačenej skutočnosti, že existujú autori, ktorí publikujú texty v slovenčine aj v češtine. Pri časti z nich ide v prípade českej básne len o jednorazový (či inak skôr výnimočný) odskok, pokus o tak či onak motivované využitie češtiny, pri iných predstavujú obidva jazyky kvantitatívne rovnocenne využívané kódy (či aj kvalitatívne, bol by námet pre iné analýzy). Objavujú sa aj bilingválne texty, v ktorých slovenčina koexistuje s češtinou.

Z českých textov už aj spomínaných slovenských autorov sa možno zastaviť pri básni *Ostravě*, ktorá je príkladom jediného autorského využitia češtiny (dalo by sa uvažovať o „motivácii motívom“) – na www.pismak.cz ju publikoval zlyvkus (autor, podľa osobného údaja, s väzbou na Prešov a Brno):

Ostravě

zelené větvy mezi domy
mě/tě/je
jednoduše někoho
chtějí přesvědčit
že město až tak nebolí

noc voní
jako komín

bílí parašutisti
hladí tramvaje
a rozpouštějí cesty

vzduch voní
jako zapálená noc

19.01.2008 23:26:55 **Najmladšia**
ze biely parašutisti:))))))

tak si prebehol k čechůňom..?

hezké..ked som dočítala mala som chut lusknut
prstami..

20.01.2008 00:05:11 **paradajka radodajka**

tak zlyvkus nám tu po česky spisuje... no toto... :o)
ale pekne ;o)

21.01.2008 09:27:37 **Alojzia_W**

ty jo, tak tomu sa vravi aklimatizacia-ja som si
vobec nevsimla, ze je to po cesky az kym tu na to
niekto neupozornil:-)je to pekne... ja mam ostravu
sprostredkovanu len filmom slnečný stat a kama-

ratkami co odtial poznam... no povedala by som, ze taka je:-)*

26.01.2008 09:55:28 a2a2a kritik

Jako znalec ostravských poměrů musím říct, že jde o velmi hezkou, ale i výstižnou báseň.

Předně akcentuje vztah místních lidí k městu, které sice nemá sousedskou atmosféru náměstíčka, o to více však zde akceleruje potřeba obhájit si svůj vztah k městu. O tom hovoří zejména první sloka.

S tou nocí jako komín i rozpálenou nocí je to velmi výstižné a bílí parašutisti jsou laskavým průměrem, který drsnému městu alespoň na chvíli vrací jakous takous malebnost a současně vyjadřuje autorův vztah k městu.

(...)

Tip a výběr, za vřelost, s jakou obhajuješ zdánlivě neobhajitelné

Pre poznanie osobnej jazykovej biografie, ktorá predstavuje podklad využívania oboch jazykov, je zaujímavý úryvok z vlastného medailónu bilingválnej autorky Maxima_Gali (patrí k autorom publikujúcim v oboch jazykoch na rozličných serveroch), ktorá ich má, zrejme na rozdiel od predchádzajúceho prípadu, už z domu:

O autorovi: Maxima_Gali

Vztah k literatúre (dĺžka tvorby, obľúbená témata):

Vytiahnuté z fantasmagoriády /až teraz viem, že toto tu patrí viac, ako čokoľvek iné/

Ako sa nestať spisovateľom

Ešte pred narodením ste poprosili pána Boha:

„Panebože, spisovateľom nie...“ a pán Boh robil, čo mohol: 1. Vybral Vám rodičov, ktorí doma rozprávajú troma jazykmi naraz (slovenčina, čeština, českoslovenčina)... .

„Českoslovenčina“, tematizovaná v jej texte, spomína sa aj inde. „Českoslovenština by si asi zasloužila vlastnú diskusiu, jak na to tak koukám,“ konštatuje sa

napríklad v jednej z diskusií na písmačku – a ako som naznačila a ako vidno už v predchádzajúcich úryvkoch, rozličné podoby miešania češtiny a slovenčiny, ktoré by bolo možné kategorizovať týmto spôsobom (porov. Nábělková 2007; Nábělková – Sloboda 2005), sa objavujú v českých aj slovenských reakciách na slovenskú tvorbu. Je to prirodzene iná stránka koexistencie slovenčiny a češtiny než v textoch, v ktorých sa s obidvoimi jazykmi pracuje cielene.

Bilingválny text, súčasné využitie obidvoch jazykov, predstavuje napríklad úryvok z básne Vladimíra Slavíka *Hranice* (s bivalentným názvom – patriacim simultánne slovenčine aj češtine), publikovanej na www.blue-world.cz:

Hranice nejsou

V srdci máš ostrov pokladů

To se jen zdá

že moje ruka není tvá

(...)

Sme ako kvapky tohto mora

A všetci túžime po spojení

Biely deň stráca sa v temnej noci

A ani my nie sme oddelení

Hranice nie sú

Azda najvýraznejšie prejavy koexistencie slovenčiny a češtiny možno stretnúť u Ludwiga Jordana, ktorého texty figurujú pod rozličnými pseudonymami na viacerých literárnych serveroch, súhrnne na <http://www.agjordan.cz>. Jeho tvorba je z „mimoliterárnych“ hľadísk, resp. zo širších ako vlastných textových hľadísk, okrem koexistencie slovenčiny a češtiny zaujímavá aj tým, že ak sa konštatovalo vo vzťahu k slovenskej a českej literatúre v kyberpriestore, že využívanie multimedialných možností nepatrí k jej aktuálnym charakteristikám, Ludwig Jordan patrí medzi autorov, u ktorých sa možno stretnúť s prvkami multimedialnosti – iste nie je v tomto smere bezvýznamné, že ide

o výtvarníka. V odkazoch na jeho stránku sa uvádza: „Multimediálna poézia slovenského autora Ludwiga Jordana. Tvorba v spojení slova s hudbou a obrazom, básne v štyroch jazykových variáciách, videopoézia priestoru.“ Možnosť sprevádzať literárne texty hudbou aj obrazom ponúkajú viaceré literárne servery – jedna z reakcií na Jordanovu báseň *Jméno prvosenky* zachytáva konkrétny komplexnejší zážitok pri básni s hudobným podfarbením („je nádherná tahle báseň, dostala mě, poslouchala jsem ji na totemu, je v té hudbě ukrytá, přitom zvýrazněná, nechtělo se mi od ní... tak jen Děkuji“ 9.11.2006 | Jasmína zatoulaná z hvězd).

Nasledujúce Jordanove strofy, dokumentujúce, že pri dvojjazyčnej slovensko-českej tvorbe môže ísť v porovnaní s *Hranicou V. Slavíka* aj o iný, „prerývaný“ typ dvojjazyčnej výstavby básne, pochádzajú z básne *Desať jelenů*:

Desať jelenů

... ..napadlo ma, prečo sa ma nepýtajú, či maľujem po slovensky!

básním malíř u stojanu

mám dva jazyky

prvním slavím Prašnou bránu

druhým praclíky

(...)

paletu mám na dvě části

linkou delenú

modrou vrhám do propasti

farbu zelenú

Príspevok inšpirovaný surfovaním po česko-slovenskom amatérskom literárnom priestore možno uzavrieť dvojjazyčným poetickým celkom tohto autora *Na previse striech*:

11.10.2005

Na previse striech

žena a kámen, žena a cit, rozlomíš ji – ámen, co budeš mít? co od ní můžeš chtít!? a co jí můžeš dát... pár slovenských slov, stříbrných jak kov, z dolů, kde jsi kámen, chlad objetí a prázdno, měsíc stoupá nocí, zoči voči tmě, se nerozkročí, neprobudí touhu, ... jsem narozen? anebo jsem v louhu?

chcem vidieť

virtuálne telo

počuť jeho smiech

spáchať ho s tebou

virtuálny hriech

ak sa tak stane

sme na hrane

na previse striech

Význam česko-slovenského momentu v amatérskom literárnom priestore iste netreba nadhodnocovať, predsa však nie je zanedbateľný ani ako jeden z prejavov existujúcich (nielen) literárnych vzťahov, ani ako priestor (re)produkovania istých komunikačných prístupov. Zhrňujúco možno ešte raz zopakovať: otvorenosť a „nadmárodné“ fungovanie kyberpriestoru v česko-slovenských súvislostiach poskytuje v súčasnosti náznak, že ak sa aj v českom prostredí (ako sa často konštatuje na rozličných fórach) slovenská literatúra veľmi nečíta (najmä že sa nečíta v origináli), na amatérskych literárnych serveroch v prebiehajúcej literárnej komunikácii existuje čosi ako česko-slovenský kontext s rozličnými špecifikami. A možno sa aj rozvíja...

Bibliografia:

- BAŇKOVÁ, Markéta: *Mesto. Multimedialna novela*. [online], [cit. 2011-06-28], Dostupné na internete: <<http://www.bankova.cz/marketa/prace/Marketa.html>>.
- ČECHOVÁ, Z. (2001), 'Na podporu harmonického rozvoje informační společnosti', *Na cestě k informační společnosti*. [online], [cit. 2011-05-23], Dostupné na internete: <www.issz.cz/archiv/2001/sbornik/prednasky/cechova.doc>.
- KRIŠŠÁK, E. (2005), 'Možnosti typologizácie beletrie na internete', *Knižnica*, č. 4, s. 9 – 13. [online], [cit. 2011-06-29], Dostupné na internete: <http://www.snk.sk/swift_data/source/casopis_kniznica/2005/april/09.pdf>.
- KUSÁ, M. (2005), *Preklad ako súčasť dejín kultúrneho priestoru*, Bratislava: Ústav svetovej literatúry SAV.
- MATKIN, E. Maxim: Aký bol náš Gruppen... Krátky román na november. *Inzine* 3. 12. 2001. Dostupné na internete: <<http://www.inzine.sk/article.asp?art=6190>>.
- MEDZI MUŽOM A ŽENOU. Monotematický multiautorský blog. 26. 10. 2007. [online], [cit. 2011-06-28], Dostupné na internete: <<http://blogzin.blog.sk/detail-blogzin-medzi-muzom-a-zenou--ak-sa-cosi-robi-narychlo--nie-je-to-tak-celkom-ono.html?a=ade2e9277a3fa4da7d81cd680466ccb3>>.
- MINISTERSTVO KULTÚRY. *Vymedzenie pojmov* [online], [cit. 2011-06-28], Dostupné na internete: <<http://www.culture.gov.sk/ministerstvo/pk/priloha?func=viewFile;rid=9oGZKb8hFKr-iimOLfxkNQ;fid=nO6Ur-7F1z-M1FjtDmQWlg>>.
- MÚZA – LETNÁ ŠKOLA POÉZIE A PRÓZY. [online], [cit. 2011-06-28], Dostupné na internete: <<http://literarne.muzy.sk/index.php?pid=3>>.
- NÁBĚLKOVÁ, M. (2003), 'Aktuálne kontexty slovensko-českej a česko-slovenskej medzijazykovosti', *Česko-slovenské vzťahy v slovanských a stredoevropských souvislostech (Meziliterárnost a areál)*, Ed. I. Pospíšil – M. Zelenka, Brno : Ústav slavistiky Filozofické fakulty Masarykovy univerzity, s. 89–122.
- NÁBĚLKOVÁ, M. (2003), 'Slovenská prítomnosť v súčasnej českej (jazykovej) situácii', *Eurolitteraria & Eurolingua 2005. Majority a minority v literatuře a v jazyce*, Ed. O. Uličný, Liberec : Technická univerzita v Liberci, s. 250–260. [online], [cit. 2011-09-19], Dostupné na internete: <www.fp.tul.cz/kcl/sbornik_blok.pdf>.
- NÁBĚLKOVÁ, M. (2007), 'Ale v češtině bych to rád taky... Slovensko-český preklad ako predmet vyjednávania v internetovej komunikácii', *Jazykovědné aktuality 44, zvláštní monotematické číslo: Čeština a slovenština: vzájemné vztahy, rok 2007*, Ed. Jana Hoffmannová, Mira Nábělková, roč. 44, s. 54–78.
- NÁBĚLKOVÁ, M. (2007), 'Closely Related Languages in Contact: Czech, Slovak, "Czechoslovak"', *International Journal of the Sociology of Language 183: Small and Large Slavic Languages in Contact*, Ed. R. Marti, J. Nekvapil, Berlin – New York : Mouton de Gruyter, s. 53–73.
- NÁBĚLKOVÁ, M. (2008), *Slovenčina a čeština v kontakte. Pokračovanie príbehu*, Bratislava – Praha : Veda – Jazykovedný ústav Ľ. Štúra SAV – Filozofická Fakulta Karlovy Univerzity v Praze.
- NÁBĚLKOVÁ, M. – SLOBODA, M. (2005), '„Aj ja som išiel do sveta a donášel jsem své lásce najkrajšie kvety...“ Podoby bilingválneho diskurzu a „českoslovenčina“', *Individuálny a spoločenský bilingvizmus*, Ed. J. Štefánik, Bratislava : Univerzita Komenského – Gramma, s. 51–65.
- PASSIA, R. (2007), 'Pahýl' alebo výhonok', *A2: Kulturný týdeník*, č. 26. [online], [cit. 2010-11-19], Dostupné na internete: <<http://www.advojka.cz/archiv/2007/26/pahyl-alebo-vyhonok>>.
- PÁTKOVÁ, J. (2005), 'Obraz slovenské literatury v časopise Tvar', *Zrkadlenie/Zrcadlení. Česko-slovenská revue*, roč. 2, č. 1, s. 42–48.
- POETOR. *Na previse striech* [online], [cit. 2011-06-28], Dostupné na internete: <<http://poetor.bloguje.cz/210922-na-previse-striech.php>>.
- ŠOFAR, J. (2009), 'Na internetu. Česká literatura a internet', *Portál české literatury* [online], [cit. 2010-11-19],

Dostupné na internete: <<http://www.czechlit.cz/odkazy/literarni-periodika/na-internetu/>>.

ŠULCKOVÁ, M. (2004), 'Dva střípky z teorie a praxe překladů literárních děl ze slovenštiny do češtiny', *Čeština doma a ve světě*, 3 a 4, s. 221–229.

ŠUŠOL, J. (2003), 'K výskumu sociálnych aspektov elektronickej komunikácie', *ITlib. Informačné technológie a knižnice*, roč. 7, č. 1, [online], [cit. 2011-10-19], Dostupné na internete: <<http://www.cvtisr.sk/itlib/itlib031/susol.htm>>.

ZDRUŽENIE LITERÁRNYCH KLUBOV SLOVENSKA. [online], [cit. 2011-06-28], <<http://litkluby.kefoweb.sk>>.

Zuzana Husárová – O materialite elektronickej literatúry; Zážitok (~) multisenzorického čítania elektronickej literatúry, Elektronická lite(h)ratúra s Alicou

Štúdie sú prepracovanou verziou materiálu z dizertačnej práce *Písanie v interaktívnych médiách. Digitálna fikcia*, ktorá bola vypracovaná a obhájená (v roku 2009) pod vedením školiteľky Bogumily Suwary v Ústave svetovej literatúry SAV v Bratislave.

Jaroslav Švelch – Všetchny hry, po kterých toužíte: Neformální systémy distribuce počítačových her v Československu v 80. a 90. letech 20. stol.

Starší verze tohoto textu byla přednesena jako příspěvek na konferenci *Future and Reality of Games* ve Vídni v září 2010 a publikována v angličtině pod názvem *Selling Games By The Kílo: Using Oral History to Reconstruct Informal Economies of Computer Game Distribution in the Post-Communist Environment* v knize *Game // Play // Society* (Swertz, a další, 2010). Tato kapitola coby práce z předchozí verze odvozená podléhá licenci Creative Commons „Uveďte autora – zachovejte licenci“ 3.0 pro Rakousko.

Bogumila Suwara – Vzťah vizuálnosti a textu v umení nových médií, Evolúcia softvérového nástroja k hypermediálnemu artefaktu – na príklade PowerPointovej prezentácie

Východiskom pre tieto kapitoly boli štúdie:

SUWARA, B. (2010), Cesty textu: od intermediality k vizualite, *World Literature Studies*, vol.2, no. 19, pp.56-69.

SUWARA, B. (2011), Power Point – Páčivý nástroj, alebo multimediálna esež?, *Média a umenie. Megatrendy a médiá*, S. Magál, M. Mistrík, D. Petranová (eds.), Trnava: UCM, pp. 387- 400.

Údaje o autoroch

Katarina Peović Vuković

Katarina Peović Vuković je teoretička médií pochádzajúca z Chorvátska, ktorá sa zaoberá kultúrou a politikou vo veku nových médií. Jej prvá kniha *Media and culture. Is There an Ideology After Decentralisation?* je v publikačnom procese. Učí predmety zamerané na teóriu nových médií a filozofiu technológie na Katedre kultúrnych štúdií Filozofickej fakulty v Rijeke. Doktorát získala z literatúry. Je tiež redaktorkou časopisu pre literatúru a kritiku *Libra Libera* a členkou Chorvátskej spoločnosti spisovateľov.

Kontakt: katepe@gmail.com

Webstránka: <https://katepe.jottit.com/>

Janez Strehovec

Janez Strehovec je teoretik estetiky, umenovedec, kritik elektronickej literatúry a jeden z hlavných riešiteľov európskych projektov na výskum elektronickej literatúry (Elmcip, HERA), pochádzajúci zo Slovinska. Má doktorát z filozofie umenia a ako docent učí teóriu nových médií na Akadémii výtvarných umení a dizajnu na Univerzite v Lubľane. Je autorom siedmich vedeckých monografií publikovaných v Slovinsku (napr. *Besedilo in novi mediji*, 2007). Niektoré jeho anglicky písané texty boli publikované v európskych a amerických časopisoch a ako kapitoly kníh na tému elektronickej literatúry a médií.

Kontakt: Janez.Strehovec@guest.arnes.si

Webstránka: <http://www2.arnes.si/~ljzpubs1/>

Webstránka výskumného projektu Elmcip: <http://elmcip.net/>

Andrzej Pajak

Andrzej Pajak je žurnalista a editor, ktorý sa od roku 1996 pohybuje v oblasti počítačových časopisov. V rokoch 2004 až 2006 bol šéfredaktorom mesačníka *Enter*. V súčasnosti pracuje v počítačovom časopise *CHIP*. Spolupracuje na poľskom internetovom portáli *Techsty.art.pl*, ktorý sa zameriava na prieniky literatúry a digitálnych médií. Ako výskumník sa zaoberá digitálnymi humanitnými vedami, elektronickou literatúrou, skúmaním možností, ktoré hypertext ponúka pre nazeranie literatúry a hypertextom ako novou vedomostnou kartografiou.

Kontakt: pajaku@gmail.com

Webstránka: www.techsty.art.pl

Mariusz Pisarski

Mariusz Pisarski je šéfredaktorom poľského internetového časopisu *Techsty*. *Techsty* sa popri publikovaní článkov venujú aj vydávaniu hypertextových fícií a poézie a sú považované za vedúci portál v oblasti hypertextovej teórie, kritiky elektronickej literatúry a za archív experimentálnej digitálnej literatúry v Poľsku. Pisarski sa zaoberá najmä hypertextom a transmediálnymi vzťahmi medzi žánrami a naratívными módmi.

v roku 2011 bol nominovaný na cenu Theodora Nelsona od American Association for Computing Machinery. Doktorský titul zameraný na výskum hypertextu získal na Univerzite Adama Mickiewicza v Poznani. Svoje prednášky a štúdie o elektronickej literatúre prezentoval vo Fínsku, Nórsku, Francúzsku a na Slovensku v súčasnosti je nezávislým výskumníkom pracujúcim na viacerých akademických projektoch a na projektoch zameraných na elektronické publikovanie pre Národné výskumné centrum, Korporáciu Ha!art a Techsty. Kontakt: mariusz.pisarski@techsty.art.pl

Zuzana Husárová

Zuzana Husárová sa zaoberá experimentovaním s jazykom, literatúrou, médiami a interaktivitou. Pôsobí na Pedagogickej fakulte Univerzity Komenského v Bratislave a externe vyučuje na Filozofickej fakulte Masarykovej univerzity v Brne. Je členkou grantu na výskum elektronickej literatúry „Text na internete ako jav (r)evolúcie kultúry“ a participuje na európskej výskumnej sieti DDDL. Je autorkou experimentálnej literatúry a spolu s Ľubomírom Panákom vytvorila niekoľko digitálnych interaktívnych diel. Jej umelecké projekty a štúdie boli publikované v časopisoch v Európe, v USA a v Južnej Kórei. Pripravuje debutovú zbierku poézie s názvom liminal.

Kontakt: zuz.husarova@gmail.com

Webstránka: <http://zuz.husarova.net/>

Webstránka digitálnych projektov: <http://www.delezu.net/>

Jaroslav Švelch

Jaroslav Švelch je doktorandom na Fakulte sociálnych vied Karlovej Univerzity. Odborne sa zaoberá počítačovými hrami ako sociálnym a kultúrnym fenoménom, históriou počítačových hier v Československu, morálnymi dilemami vo virtuálnych priestoroch, jazykovým

manažmentom v online prostredí a amatérskym prekladom. Vyučuje nové médiá a herné štúdie na FSV UK a FF MU.

Kontakt: jaroslav@svelch.com

Webstránka: www.svelch.com

Bogumiła Suwara

Bogumiła Suwara sa zaoberala teóriou literárneho prekladu (O preklade bez prekladu, VEDA, 2003), literárnou komparatistikou, tendenciami v poľskej literárnej vede. Venuje sa aj presahom poľskej literárnej vedy do slovenského kultúrneho prostredia. Prednášala na Univerzite Mateja Bela, Masarykovej univerzite (Brno) a Jagelovskej univerzite (Krakow). Pracuje ako samostatná vedecká pracovníčka v Ústave svetovej literatúry SAV, kde vedie grant „Text na internete ako jav (r)evolúcie kultúry“, ktorý nadväzuje na završený grantový projekt „Literatúra v kyberpriestore“.

Kontakt: bsuwara@gmail.com

Michal Rehúš

Michal Rehúš je redaktorom magazínu experimentálnej a nekonvenčnej tvorby Kloaka (<http://kloaka.membrana.sk/>). Venuje sa literárnej kritike a tvorbe básní. v roku 2011 mu vyšla debutová zbierka poézie Program dekomunikácie (Vlna/Drewo a srd). Pôsobí na Pedagogickej fakulte Univerzity Komenského v Bratislave.

Kontakt: michal.rehus@gmail.com

Jaroslav Šrank

Jaroslav Šrank pôsobí na Katedre slovenského jazyka a literatúry Pedagogickej fakulty Univerzity Komenského v Bratislave, kde vyučuje slovenskú literatúru 2. polovice 20. storočia. Venuje sa najmä analýze, interpretácii a kritike súčasnej slovenskej poézie.

Spolupracoval na dielach V. Marčok a kol.: Dejiny slovenskej literatúry III (2004, 2006) a V. Mikula a kol.: Slovník slovenských spisovateľov (2005). Vydal literárno-vedné štúdie Nesamozrejmá poézia (2009) a monografiu Autorské texty s folklórnou dimenziou (2009).

Kontakt: jaroslavsrank@hotmail.com

Gabriela Magová

Gabriela Magová pracuje v Ústave svetovej literatúry SAV, kde sa venuje anglickej a maďarskej literatúre v grantových projektoch Preklad ako súčasť dejín kultúrneho priestoru a Text na internete ako jav (r) evolúcie kultúry. Prekladá poéziu a prózu z maďarčiny, venuje sa aj prekladu literárno-vedných textov. Knižne vyšli jej preklady románov Györgya Dragomána Biely kráľ a Sándora Máraia Vzbúrenci, zbierky básní Krisztiny Tóth a odbornej monografie Endreho Bojtára Vysnívali sme si vlast a národ.

Kontakt: gmagova@gmail.com

Jana Kuzmíková

Jana Kuzmíková vyštudovala slovakistiku a anglistiku na Univerzite J. A. Komenského v Bratislave. Bola zamestnaná v Slovenskej národnej knižnici v Martine a od roku 1986 pracuje v Ústave slovenskej literatúry Slovenskej akadémie vied v Bratislave. Sústreďuje sa na výskum literatúry 20. storočia, v súčasnosti sa venuje aj kognitívnej literárnej vede. Publikovala knižné monografie František Švantner (V zákulisí naturizmu) (2000) a Modernizmus v tvorbe Ivana Horvátha (2006). Editovala komentované výbery z diela František Švantner: Nevesta hôľ a iné prózy (2007) a Ivan Horváth: Prózy (2010). Jej štúdie vyšli v Česku, Poľsku a Rusku.

Kontakt: jana.kuzmikova@gmail.com

Mira Nábělková

Mira Nábělková sa zaoberá vývinom česko-slovenského bilingvizmu, problematikou systémových predpokladov vzájomnej zrozumiteľnosti a česko-slovenskou medzijazykovou komunikáciou v rozličných komunikačných prostrediach, špeciálne na internete. v rokoch 1980 – 2010 pracovala v Jazykovednom ústave Ľ. Štúra SAV, kde sa venovala predovšetkým lexikologickým a lexikografickým otázkam. Od r. 1999 pôsobí na slovakistike v českom prostredí, prednášala na Masarykovej univerzite v Brne a Karlovej univerzite v Prahe. V súčasnosti pracuje na Katedre stredoevropských štúdií FF UK v Prahe a v Ústave pro jazyk český AV ČR. Vyšli jej monografie Vzťahové adjektíva v slovenčine. Funkčno-sémantická analýza desubstantívnych derivátov (1993) a Slovenčina a čeština v kontakte. Pokračovanie príbehu (2008). Je riešiteľkou grantovej úlohy GA ČR Konfrontační popis současného slovenského a českého lexika (systémové vzťahy a komunikační koexistence). Kontakt: mira.nabelkova@gmail.com

Pracovná webstránka: <http://kses.ff.cuni.cz/node/197>

Menný register

- AARSETH, E. J. 11, 18, 24, 46, 47, 51, 52, 54 – 61, 63 – 65, 69, 74, 79, 82, 89, 103, 104, 107, 110, 113, 120, 127, 128, 138, 157, 158, 160, 162, 168, 170, 177, 190 – 192, 197, 202, 266
- ADAMČIAK, M. 245 – 247, 261, 263
- AMERIKA, M. 17, 22, 24, 31, 43
- ATTRIDGE, D. 87, 89
- AX, W. 52, 60,
- BACK, M. 95, 96, 99
- BAKOŠ, J. 206, 211, 213, 219,
- BALCERZAN, E. 185, 202, 214, 219, 232, 235
- BALL, CH. E. 98, 99,
- BAŇKOVÁ, M. 283, 297
- BARAŇSKA, D. 233, 235,
- BARDINELLI, J. 111, 120
- BARNEY, D. 222, 235
- BARTH, J. 23, 24
- BARTHES, R. 19, 20, 24, 30, 32, 47, 74, 94 – 96, 99, 213
- BEDNÁR, J. 198, 202
- BEGY, J. 132, 135, 138
- BELTING, H. 182, 202, 207, 208, 210, 214, 219
- BENJAMIN, W. 19, 24, 27, 181, 192, 273,
- BERGER, J. 202, 207
- BERNSTEIN, M. 195, 202
- BERTIN, J. 219, 230, 235
- BŁOŇSKI, J. 68, 74
- BOGOST, I. 125, 129 – 132, 135, 138, 143, 144, 155
- BOLTER, J. D. 45, 60, 79, 81, 88, 89, 92, 160, 170, 180
- BOOKCHIN, N. 31, 34, 36, 43
- BOOTZ, P. 12, 81 – 83, 85 – 89
- BOUCHARDON, S. 82, 89
- BOURDIEU, P. 135, 187, 202
- BOYD, B. 184, 202
- BRACH-CZAJNA, J. 225, 235
- BRANNY, E. 53, 57, 58, 60
- BROM, C. 141
- BROZMAN, D. 245, 263
- BUMILLER, E.: 228, 235
- BURZYŇSKA, A., 183, 190, 202
- BUSH, V. 48, 60, 178, 265, 266
- BYRNE, D. 222, 231 – 233, 235
- CAILLOIS, R. 37, 104 – 106, 116, 119, 120, 126, 138
- CAMPBELL, A. 84, 89, 94, 99
- CASTELLS, M. 10, 19, 24, 179, 180, 195, 196, 198, 202
- CASTRANOVA, E. 138
- CAYLEY, J. 23, 24, 80, 83, 84, 89
- CIESIELSKA, J. 73, 80, 81, 87, 89
- COLLINS, K. 136, 138
- CONSALVO, M. 131, 134, 138
- COOLEY, H. R. 29, 43
- COOVER, R. 10, 35, 49, 60
- CRAMER, F. 87, 89
- CRYSTAL, D. 33, 43, 185, 201, 202, 221, 235
- CSIKSZENTMIHÁLYI, M. 133, 138
- ČECHOVÁ, Z. 297
- DAVIDSON, D. 131, 138, 139
- DAVIS, J. P. 135, 138
- DE SAUSSURE, F. 138
- DEED, M. 24
- DERRIDA, J. 104, 106, 120, 217, 273
- DEV, S. 95, 101
- DIDI-HUBERMAN, G. 201, 202, 216, 219
- DIJK. VAN, J. 180, 182, 183, 196, 198, 199, 202, 229, 235
- DIMOPOULOS, K., 213, 219
- DINSMORE, C. 40 – 43
- DOBSON, T. 95, 100
- DOJČAN, Ľ. 248, 263
- DOMAŇSKA, E. 87, 89
- DONDIS, H.B. 206, 219
- DONOVAN, T. 135, 138, 143, 155
- DOUGLAS, J. Y. 95, 99
- DOVEY, J. 136, 138, 208, 219
- DUSEK VAL. 176, 200, 202
- DUTTON, N. 131, 138
- DZIDOWSKI, A. 225, 235
- EBERT, R. 125, 138
- ECO, U. 74, 207, 218, 243, 254
- ELKINS, J. 206, 219
- ENGBERG, M. 98, 99
- ERDŐDI, K. 266, 275
- ERIKSSON, T. 219, 227, 235
- ESKELINEN, M. 43, 54, 58, 60, 72, 74, 110, 120, 127, 128, 138, 265, 266
- FAJFER, Z. 60
- FARKAS, P. 197, 272, 273, 275
- FENYVESI, K. 266, 275

FERGUSON, CH. J. 134, 139
 FINK, E. 104, 106, 120
 FORTUGNO, N. 131, 139
 FOUCAULT, M. 18, 30, 34, 206, 209, 210, 217, 219
 FRASCA, G. 104, 110, 127, 129, 139, 266
 FREEMAN-VLKOVÁ, M. 261, 263
 FREIDENBERG, O. 184, 202
 FRIEDMAN, T. 131 – 133, 139
 FRITH, CH. 184, 195, 202
 FROST, G. 94, 99
 FRUIN, N. W. 35, 43, 44, 79, 89, 99, 100, 104, 111, 120, 121, 139
 FUJIWARA, S. 231, 235
 FULLER, M. 89, 131, 139
 FUNKHOUSER, CH. T. 79, 89
 GADAMER, H.-G. 104, 106, 120, 202, 219
 GÁFRIK, R. 91, 95, 99
 GAGGI, S. 95, 99
 GALLOWAY, A. R. 20, 24, 80, 89, 136, 139
 GANDELMAN, C. 43
 GARDNER, C. 95, 99
 GAWRYSIK, P. 178, 179, 188, 202
 GEE, J. P. 136, 139
 GERASIMOV, V. 128, 140
 GERŽOVÁ, J. 263
 GIDDINGS, S. 208, 219
 GIORA, R. 72, 74
 GLAZIER, L. P. 12, 88, 89
 GOLDBERG, A. 91, 99
 GOWIŃSKI, M. 74
 GRANT, I. 208, 219
 GROCHOWSKI, G. 207, 219
 GROMALA, D. 79, 88, 89
 GROSENICK, U. 204, 220
 GRUSIN, R. 45, 60, 81, 89, 92, 160, 170
 GUNDER, A. 95, 99
 GUT, A. 185, 202
 HAEGELE, K. 111, 120, 121, 202, 219
 HARGADON, A. 95, 99
 HARRIS, JAN LL. 92, 101, 211
 HARTMANN, T. 134, 139
 HAYLES, K. N. 7, 12, 18, 20, 21, 24, 80, 81, 83, 87, 89, 96, 99, 111, 120, 241, 263
 HEIDEGGER, M. 18, 24, 33, 183
 HEIM, M. 19, 24
 HERMAN, D. 93, 99 – 101
 HERNAS, CZ. 74
 HERSHAMN, L. 43
 HERTZ, P. 97 – 99
 HIMANEN, P. 179, 180, 202
 HOPFINGER, M. 202, 220
 HOWE, D.C. 33, 43
 HRABUŠICKÝ, A. 245, 247, 263, 264
 HRUSHOVSKI, B. 72 – 74
 HUGHES, J. 95, 98, 99
 HUIZINGA, J. 104, 105, 120, 126, 139
 HUNICKE, R. 130, 132, 139
 HUSÁROVÁ, Z. 9, 79, 91, 103, 184, 202, 261, 263
 HUSZÁR, T. 198, 202
 INGARDEN, R. 27, 32, 43
 ISER, W. 32, 43
 JACKSON, S. 96, 99, 197, 216, 265,
 JAKOBSSON, M. 137, 139
 JANSKÁ, L. 211, 212, 219
 JASKOWSKA, M. 201, 202
 JENKINS, H. 104, 125, 127 – 129, 139, 148, 155, 266
 JENNINGS, E. M. 74
 JOHNSON, M. 25, 132, 140
 JOHNSTON, S. 235
 JOSEPH, CH. 111, 113 – 116, 120, 121
 JOYCE, M. 31, 49, 56, 60, 69, 197
 JÓZSA, P. 275
 JUHÁSZ, J. R. 247, 248, 263
 JUSZCZAK, W. 212, 219
 JUUL, J. 104, 107, 108, 110, 120, 129 – 131, 133 – 135, 139, 162, 170, 266
 KAMIŃSKA, A. 60, 184, 202
 KAPLAN, N. 95, 100
 KARPINSKA, A. 43
 KAWASAKY, G. 235
 KAY, A. 91, 99
 KEEN, A. 198, 202
 KEEP, CH. 49, 60
 KELEMEN, J. 178, 202
 KELLY, K. 215, 219
 KENNEDY, H. 131, 136, 138, 139
 KERR, A. 125, 127, 135, 139, 143, 144, 155
 KIRKPATRICK, G. 110, 120
 KIRSCHENBAUM, M. G. 88, 89
 KISS, M. 266, 275
 KLEVJER, R. 133, 139
 KLIMÁČEK, V. 252, 263
 KLIMMT, CH. 139, 171
 KLINKENBERG, J. M. 81, 207, 211, 219
 KLUSZCZYŃSKI, R. 204, 224, 235
 KOCIUBA, M. 206, 209, 219
 KOMNINOS, Z. 33, 43
 KORDYS, J. 210, 219
 KOSKIMAA, R. 43, 271, 275
 KOSTYRKO, T. 207, 219
 KOULAUDIS, V. 213, 219
 KOZIOŁ, P. 56, 60
 KRÁTKÁ, J. 137, 139
 KRESS, G. 219
 KRIŠŠÁK, E. 282, 283, 297
 KULCSÁR-SZABÓ, Z. 183, 202
 KUPEC, I. 244, 263
 KUSÁ, M. 288, 297
 LAKOFF, G. 132, 140
 LANDOW, G. 22, 24, 30, 45, 47, 49, 60, 74, 95, 99, 180, 266,
 LASH, S. 27, 43
 LAWRYNOVICZ, K. 17, 20, 24
 ŁEBKOWSKA, A. 216, 219
 LEBLANC, M. 139
 LEE, K. M. 126, 133, 140
 LEE, SH.-SH. 71, 74
 LEGEL, R. 244, 263
 LEJEUNE, P. 74
 LENHART, S. 248 – 250, 263
 LESSIG, L. 180, 196, 203
 LESTER, P.M. 207, 219
 LÉVY, P. 19, 24, 82, 89
 LEWINSON, P. 203
 LICHAŃSKI, J. Z. 52, 60

- LISTER, M. 208, 219
 LOPES, D. MCIVER, 12, 177, 180, 189 – 192, 203
 MACSOVSZKY, P. 257, 258, 270, 275
 MALLOY, J. 96, 100
 MANGEN, A. 86, 87, 90, 92, 93, 95, 96, 100
 MANOVICH, L. 18, 24, 37 – 39, 43, 58, 60, 61, 74, 82, 83, 88, 90, 91, 96, 99, 100, 190, 193, 194, 203, 218, 220
 MARČOK, V. 243, 252, 263, 304
 MARECKI, P. 197, 203
 MARKOWSKI, M. 183, 202, 220
 MARKUSKOVÁ, H. 248, 263
 MARQUARD, O. 205, 220
 MATKIN, E. 283, 284, 297
 MCLAUGHLIN, T. 49, 60
 MCLEAN, K. 111, 120
 MCLUHAN, M. 10, 18, 22 – 24, 65, 74, 91, 96, 100, 104, 106, 107, 120, 181, 182, 184, 203, 208
 MECA, D. 145, 155, 160, 170
 MEMMOTT, T. 17, 21, 22, 24, 97, 100
 MERLEAU-PONTY, M. 25, 34, 36, 43, 86
 MESSARIS, P. 220
 MÉSZÁROSOVÁ, K. 225, 226, 235
 MIALI, D. S. 95, 100
 MIKO, F. 181, 203
 MIKULA, V. 251, 263, 304
 MIŁOSZ, CZ. 62, 66, 68, 69, 71 – 74
 MITCHELL, W. J. T. 207, 212, 220
 MONTFORT, N. 12, 95, 99, 100, 104, 121, 131, 138, 162, 170
 MORAVČÍK, Š. 243, 251, 263
 MORAWSKI, S. 206, 220
 MORRIS, A. 82 – 84, 89, 90, 99, 100
 MOSER, J. 184, 203
 MOULTHROP, S. 70, 71, 95, 100
 MRÁZEK, J. 189, 191, 203
 MULLER, M. 220
 MURIN, M. 9, 244, 245, 247, 263
 MURPHIE, A. 41, 43
 MURRAY, H. J. 45, 49, 60, 125 – 127, 132, 133, 140
 MYERS, D. 108, 119
 NÁBĚLKOVÁ, M. 13, 281, 287, 295, 297
 NAGY, D. 266, 269, 275
 NAPIER, M. 214 – 217, 220
 NASIŁOWSKA, A. 197, 198, 203
 NECHVATAL, J. 133, 140
 NELSON, J. 40, 43
 NELSON, T. H. 47 – 49, 60, 92, 100, 178, 197, 203, 265, 266, 303
 NIEDŹWIEDŹ, J. 74
 NISS, M. 17, 20, 24
 NOĚ, A. 186, 203
 NOWAKOWSKI, R. 51, 60, 195, 199, 203
 NYCZ, R. 67 – 69, 74, 215, 220
 O' DONNELL, K. 43
 OBERHOLZER-GEE, F. 150, 155
 OLSON, CH. 126, 133, 140
 ONG, J. W. 180, 203, 209, 220
 ORIT GAT. 222, 235
 OVČÁČEK, E. 247, 248, 263
 PAGE, R. 111, 121
 PAGULAYAN, R. 138
 PAJAŃK, A. 11, 45, 66, 74
 PAPP, T. 85, 271, 275
 PARMAR, R. 49, 60
 PASSIA, R. 288, 297
 PÁTKOVÁ, J. 288, 297
 PAŽITNOV, A. 128, 140
 PENG, W. 126, 133, 140
 PEOVIĆ-VUKOVIĆ, K. 11, 17, 20, 24
 PERLOFF, M. 93, 100
 PERRY, M. 72 – 74
 PERRY, S. 111, 121
 PETHES, N. 273, 275
 PINK, D. 224, 230, 235
 PINK, S. 187, 203
 PIORECKÝ, K. 262, 263
 PLATON 104, 182, 183, 203, 206, 210
 POHRIBNÝ, A. 248, 263
 POPE, J. 95, 100
 PORTER AICHELE, K. 220
 PRĘGOWSKI, M. P. 179, 203
 PRESTON-DUNLOP, V. 97, 100
 PULLINGER, K. 111 – 115, 121
 RALEY, R. 35, 36, 43
 RANKOV, P. 92, 100, 175, 203
 RAU, A. 95, 100
 RÉDEY, Z. 244, 257, 260, 263, 264
 REYNOLDS, G. 224, 225, 229, 231, 233, 235, 236
 RHEINGOLD, H. 81, 90, 182
 RICHARDSON, I. 28, 43
 RIŠKOVÁ, M. 79, 90
 ROHRER, R.J. 125, 140
 ROSSIGNOL, J. 136, 140
 ROUILLÉ, A. 184, 186, 187, 189, 203
 ROVNER, A. 128, 140
 RUSCH, D. 132, 140
 RUSNÁKOVÁ, K. 180, 203
 RYAN, M.-L. 69, 74, 81, 90, 92, 93, 95, 96, 99 – 101, 104, 197, 203, 266, 273, 275
 SALEN, K. 104, 132, 140
 SALOMON, G. 93, 101
 SEARLE, J.R. 185, 203
 SHANNON, C. 53, 60
 SHAW, A. 135, 140
 SHAW, J. 40, 43,
 SHÄFER, J. 11, 46, 60
 SCHMANDT-BESSERAT, D. 185, 203
 SICART, M. 130, 137, 140
 SIEGER, L. 145, 155
 SILVERSTONE, R. 104, 121
 SIMANOWSKI, R. 35, 43, 266
 SKŁADANEK, M. 192, 204
 SKLAVENITI, S. 213, 219
 SŁAWIŃSKI, J. 72, 74
 SLOBODA, M. 295, 297
 SLOBODNÍKOVÁ, K. 252, 263
 SMITH, J. H. 126, 138, 140

SMITH, M. 128, 140, 146, 155
 SNYDER, I. 95, 101
 SOFTWARE, D. 133, 136, 139,
 SONTAG, S. 186, 187, 204, 207, 220
 SORENSEN, I.E. 208, 219, 227, 235
 SOSNOWSKI, J. 66, 74
 SOTAMAA, O. 137, 139
 STEURY, K. 138
 STEWART, G. 118, 121
 STREHOVEC, J. 11, 25, 31, 43, 87, 90
 STRUMPF, K. 155
 SUBRAHMANYAM, K. 134, 140
 SUDNOW, D. 126, 140
 SUGÁR, J. 266, 275
 SUTTON-SMITH, B. 104, 107, 121, 128
 SUWARA, B. 9, 12, 93, 101, 175, 205, 221, 269, 275, 300, 303
 SWALWELL, M. 97,101
 SWERTZ, CH. 134, 140, 155, 300
 SWINK, S. 140
 SZARKOWSKI, J. 187, 204
 SZCZEPANIK, P. 92, 101
 SZÚTS, Z. 265, 275
 ŠIMONČIČ, K. 243, 263
 ŠISLER, V. 137, 141
 ŠKLOVSKI, V. 18, 19, 24, 30
 ŠMAHEL, D. 134, 140, 141
 ŠOFAR, J. 282, 297
 ŠRANK, J. 5, 12, 241, 242, 257, 303
 ŠTRPKA, I. 242, 264, 289
 ŠULCKOVÁ, M. 288, 298
 ŠUŠOL, J. 283, 298
 TAN, E. 95
 TAYLOR, P. A. 101
 THOMAS, D. 43
 THOMPSON, C. 187, 204
 THORNTON, S. 150, 155
 THRIFT, N. 29, 43
 TÓTH, B. 273, 275
 TRIBE, M. 204, 214, 220
 TRUMBO, J. 220
 TUFTE, E. 227, 228, 229, 231, 233, 236
 TURKLE, S. 198, 204
 TUROWICZ, J. 68, 74
 UTTERBACK, C. 34, 44
 VACEK, P. 137, 139
 VALOCH, J. 245, 247, 264
 VAN LEEUWEN, T. 219
 VANDENDORPE, CH. 182, 204, 220
 VANĚK, M. 144, 145, 155
 VIRAE 272, 275
 VIRNO, P. 32, 44
 VON HIPPEL, E. 147, 155
 WAGNER, M. 138, 140, 155
 WAITE, C. K. 93, 101
 WALCZAK, B. 62, 63, 74
 WALKER, J. 95, 101
 WALLIS, M. 207, 210, 211, 220
 WALTON, K. 104, 110, 121, 133
 WEISE, M. 140
 WHITE, A. 95, 101
 WINNICOTT, D. W. 110, 121
 WITOSZ, B. 212, 220
 WOLF, W. 93, 101
 ZBRUŽ, K. 175, 184, 190, 204, 254, 255
 ZEIDLER-JANISZEWSKA, A. 176, 204
 ZELINSKÝ, M. 254, 264
 ZIMMERMAN, E. 104, 132, 140
 ZLATOŠ, P. 107, 121
 ZUBEK, R. 139

Vecný register

- agón 106, 126
- akademické video 208
- alea 106, 126, 243
- alokúcia 199
- amatérska tvorba 13, 62, 147, 159, 199, 215, 269, 281, 285, 286, 287
- amatérsky literárny priestor 13, 269, 281, 282, 284, 285, 286, 287, 288, 296
- anestetická poetika 259
- animácia 7, 34, 45, 92, 112, 113, 118, 189, 190, 201, 218
- analogové médium 17, 73, 97, 179, 180, 186, 188, 190, 208, 209, 217
- autorstvo 9, 10, 49, 62, 63, 102, 164, 179, 258, 259, 260, 260, 282, 283, 284, 297
- autorské právo 148, 151, 164, 201, 266, 267, 268, 270, 272, 273, 277
- báseň-sieť 242
- báseň- ryba 242
- biopoézia 191
- browser art 214
- blog 10, 54, 63, 66, 186, 197, 198, 212, 215, 268, 269, 273, 277, 283, 284
- computer literacy 184
- computer-mediated communication (CMC) 196, 199, 200, 224, 229
- digitalizácia 13, 80, 196, 265, 267, 268, 277, 278, 279, 282
- digitálna knižnica 267, 273, 277
- digitálna literatúra 10, 11, 12, 13, 21, 23, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 43, 45, 46, 47, 49, 50, 70, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 93, 94, 111, 180, 261, 265
- digitálna techné 12, 59, 180, 184, 201, 207, 211
- digitálne dielo 9, 10, 11, 12, 17, 38, 59, 73, 80, 82, 83, 85, 87, 88, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 109, 116, 274
- digitálne hry 103, 108, 116, 117, 119, 125, 127, 130, 135, 136, 157
- digitálne médium 9, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 50, 58, 71, 79, 80, 82, 86, 87, 88, 91, 94, 95, 96, 97, 109, 175, 182, 183, 186, 188, 189, 193, 195, 200, 205, 208, 209, 213, 216, 218, 265, 266
- digitálne umenie 7, 34, 40, 80, 190, 191, 192, 214, 261
- digitálny text 11, 12, 17, 20, 25, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 36, 37, 39, 40, 42, 58, 94, 152, 157, 158, 160, 161, 168, 169, 216, 218, 265
- ekfráza 206, 212, 213, 218
- elektronická alienácia 182, 183
- elektronická knižnica 267, 277
- elektronická literatúra 7, 9, 10, 11, 12, 13, 41, 46, 47, 58, 61, 63, 68, 69, 71, 72, 73, 79, 80, 81, 83, 85, 87, 89, 91, 92, 93, 94, 95, 97, 99, 101, 103, 104, 108, 109, 110, 111, 116, 157, 180, 241, 261, 262
- elektronické médium 22, 61, 181, 182, 186, 188, 189, 190, 248, 278
- evolúcia 9, 10, 11, 12, 22, 45, 46, 47, 106, 177, 178, 181, 184, 185, 186, 187, 188, 195, 214, 221, 22, 225, 227, 229, 231, 233
- experimentálna literatúra 12, 13, 29, 30, 81, 87, 109, 198, 239, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 257, 258, 259, 261, 262, 263
- free software 147, 177, 179, 198
- Facebook 182, 200, 212, 215, 271, 278
- fotografia 19, 45, 49, 81, 91, 95, 96, 112, 180, 181, 184, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 193, 194, 201, 210, 211, 212, 213, 217, 223, 229, 234, 267, 285, 286
- game studies 107, 127, 137
- generatívna literatúra 12, 83, 108, 109, 261
- generátor básní 18, 50, 54, 56, 79, 260, 271
- Gutenberg 278
- hacker 147, 163, 168, 179, 198, 200
- herné štúdie 125, 126, 127, 129, 130, 132, 133, 137, 157, 158
- hrateľné médiá 104, 111, 119, Human-Computer Interaction (HCI) 136, 183, 192, 194
- hyperfiktícia 30, 49, 92, 96, 109, 113
- hypermediácia 81, 160
- hypermediálny artefakt 12, 13, 175, 177, 179, 180, 184,

191, 192, 194, 196, 199, 201, 205, 208, 209, 214, 216, 217, 218, 221
hypermédiu 10, 92, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 183, 184, 186, 188, 189, 190, 191, 195, 200, 205, 206, 207, 208, 209, 211, 218, 223, 226, 233, 266
hypertext 9, 10, 11, 12, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 30, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 68, 69, 70, 71, 72, 87, 94, 95, 108, 109, 110, 113, 157, 158, 160, 161, 162, 168, 175, 177, 178, 180, 184, 189, 190, 194, 195, 197, 200, 205, 214, 216, 223, 254, 257, 265, 266, 272, 273, 274, 282, 283, 284, 285
hypertextová poézia 79
hypertextový román 71
ilinx 37, 40, 106, 106, 126
ikonosféra 180, 207, 208, 213, 217, 221
informačná spoločnosť 26, 27, 28, 196
informačná revolúcia 179, 188
iPad 180, 188, 189, 196, 223
imago agentes 231, 234
interaktivita 10, 12, 18, 28, 31, 36, 40, 48, 49, 79, 80, 87, 93, 95, 96, 103, 109, 11, 112, 113, 116, 119, 182, 191, 192, 193, 194, 197, 198, 199, 207, 216, 217, 218, 248, 261, 262, 268, 269, 271, 273, 283, 284
interaktívna dráma 108
interaktívna fikcia 104, 108
intermedialita 9, 10, 81, 91, 92, 93, 96, 97, 98, 103, 112, 181, 208, 209, 210, 218, 221, 241, 242, 261
internetové umenie 13, 18, 197, 198, 214, 217, 218, 261, 262, 270, 271, 282
kinetická poézia 12, 46, 47, 79, 94, 108
kód 9, 10, 18, 19, 21, 22, 31, 53, 54, 56, 59, 71, 79, 80, 82, 83, 84, 85, 87, 88, 91, 108, 113, 130, 131, 147, 158, 160, 161, 162, 166, 180, 181, 182, 185, 188, 190, 191, 198, 207, 208, 210, 211, 212, 216, 218, 224, 259, 261, 274, 289, 290, 291, 294
kódová poézia 79, 83, 261
kolaboratívny 9, 10, 12, 83, 184, 198, 199, 200, 261, 271
kolektívne písanie 179, 198, 199, 200, 260,
kolektívne dielo 200, 260, 265, 270, 274,
kombinatorická literatúra 79, 109
komunikačné toky 47, 54, 56, 80, 82, 83, 86, 87, 92, 95, 107, 166, 179, 180, 181, 182, 186, 197, 209, 212, 214, 218, 221, 222, 223, 224, 242, 244, 250, 261, 273, 281, 282, 287, 288, 289, 290, 294, 296
kyberpriestor 13, 17, 192, 266, 281, 282, 284, 295, 296
kybertext 9, 11, 18, 23, 46, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 63, 64, 65, 67, 69, 72, 73, 83, 95, 110, 113, 128, 130, 131, 157, 158, 160, 168, 191, 266
latentná dynamika 96
literárny portál 10, 262, 268, 269, 273, 282, 288,
literárny server 12, 13, 261, 267, 281, 282, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 292, 294, 295, 296
ludifikácia kultúry 103, 107
ludus 105, 106, 108, 116, 119, 126
manipulácia 20, 23, 28, 33, 36, 38, 82, 92, 94, 116, 131, 146, 182, 187, 189, 191, 192, 201, 208, 210, 213, 217, 243, 248, 260
materialita 9, 18, 21, 23, 33, 36, 79, 80, 81, 82, 83, 85, 87, 88, 89
metamédiu 91, 95, 98
mimikry 106, 110, 117, 119, 126
multimediálna literatúra 12, 79, 92, 97, 108, 109, 181, 222, 282, 283, 296
multimediálna senzibilita 97
multisenzorické čítanie 10, 11, 91, 95, 98
nástroje 17, 18, 25, 28, 30, 39, 40, 41, 42, 51, 58, 59, 61, 72, 81, 82, 96, 97, 98, 105, 112, 119, 131, 133, 150, 158, 159, 169, 178, 182, 184, 185, 186, 187, 191, 200, 201, 208, 211, 212, 213, 215, 217, 218, 221, 222, 223, 224, 225, 227, 228, 229, 231, 232, 233, 235, 245, 255, 257, 273
network society 182, 195
nielen-čítanie 11, 31, 32
nové médiá 13, 28, 29, 30, 31, 32, 36, 38, 39, 40, 42, 58, 61, 82, 83, 103, 175, 176, 179, 180, 182, 186, 193, 194, 195, 196, 199, 200, 205
obraz 12, 28, 29, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 57, 61, 69, 73, 81, 82, 84, 87, 91, 92, 93, 95, 96, 110, 112, 113, 145, 150, 153, 160, 180, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 193, 194, 196, 200, 201, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 216, 217, 218, 221, 222, 223, 224, 228, 229, 231, 233, 249, 250, 254, 256, 261, 272, 273, 279, 282, 283, 285, 291, 296,
odcudzenosť 201, 244
otvorená báseň 242, 243, 254, 261
otvorené dielo 84, 241, 243, 245, 254, 256, 260, 261, 263, 269, 270
paidia 105, 106, 116, 117, 119, 126
Power Point 12, 197, 221, 222, 223, 225, 227, 229, 231, 232
performativita 12, 82, 85, 87, 88, 201, 254, 261
performatívne médiu 11, 31, 87, 222, 233, 234
performatívny znak 32, 83, 86, 87
počítačová literatúra 12, 47, 49, 50, 54, 56, 83, 243, 244

- počítačová hra 7, 11, 12, 23, 27, 29, 31, 34, 36, 38, 45, 54, 104, 107, 110, 111, 112, 113, 117, 119, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 143, 144, 145, 146, 147, 152, 153, 154, 158, 159, 161, 163, 168, 188, 191, 231, 232, 271
- počítačové umenie 12, 188, 189, 190, 191, 192, 196, 232
- polypozornosť 97
- potlačenie nedôvery 110, 117, 119, 133
- programovateľnosť 7, 10, 36, 42, 70, 80, 82, 83, 86, 91, 96, 175, 178, 179, 180, 182, 189, 190, 194, 195, 217
- remediácia 45, 81, 82, 85, 94, 180, 188, 190, 207, 209, 211
- slajd 71, 222, 223, 228, 229, 230, 231, 233
- screen literacy 212, 218, 224
- self-publishing 188
- semiotika 47, 80, 81, 112, 132, 207, 210, 211, 212
- semiotický 18, 51, 80, 81, 91, 92, 93, 95, 96, 97, 98, 116, 190, 207, 208, 217, 224
- sieť 9, 11, 12, 13, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 28, 31, 45, 47, 48, 49, 55, 61, 65, 80, 92, 94, 96, 108, 111, 145, 146, 147, 148, 150, 157, 161, 163, 164, 175, 178, 179, 180, 181, 183, 184, 188, 191, 192, 195, 196, 198, 199, 200, 201, 214, 216, 222, 223, 228, 232, 242, 263, 265, 266, 267, 268, 269, 273, 277, 284, 287
- sieťová spoločnosť 179, 195, 196, 198
- sieťový román 265
- simulacrum 9, 206
- softvérové štúdiá 9, 83
- steril 257, 258
- stochastický 53, 79
- slová-obrazy-telá 31, 34, 41
- technotext 17, 18, 20, 21, 22, 23, 80, 81, 83, 190
- texte-a-voir 85, 86, 87
- texte-auteur 85, 86, 87
- transdisciplinarita 9, 10, 104, 175, 176, 177, 201, 205
- transitoire observable 85, 86
- transparentná bezprostrednosť 80, 81, 83, 92
- videnie 25, 26, 29, 187, 194, 206, 207, 208, 209, 210, 212, 213, 214, 216, 217
- videnie-čítanie 32, 39
- virtuálna realita 10, 22, 80, 81, 92, 188, 192, 193, 273
- vizuálna poézia 50, 81, 94, 245, 247, 248, 249, 250, 253, 254, 256, 261
- vizuálna komunikácia 206, 208, 209, 218, 221, 230
- visual culture 206, 209
- visual studies 206
- visual literacy 206, 218
- vizualizácia 35, 50, 84, 177, 186, 190, 195, 206, 207, 212, 213, 214, 217, 218, 221, 222, 223, 224, 229, 230, 231, 233, 247, 252
- Xanadu 48, 178, 179, 215, 266
- Zlatý fond 13, 277, 278, 279
- zvuk 10, 19, 28, 45, 52, 61, 82, 84, 87, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 110, 112, 113, 116, 118, 136, 153, 180, 188, 189, 190, 196, 201, 222, 233, 244, 250, 256, 261, 262, 268, 278, 279, 282, 285
- zvuková poézia 81, 94, 256

Predkladaná kolektívna monografia sa zaoberá veľmi aktuálnou problematikou paradigmatickej zmeny v literárnej komunikácii – prechodu od tlačeneho k digitálnemu nosiču, na ktorom je text diela zaznamenaný (médiu). Táto stránka výskumu literatúry (diela, autora, čitateľa i celého procesu) sa dosiaľ u nás nestretávala s primeranou pozornosťou literárnej vedy, ojedinelé skôr popularizačné než teoretické sondy vznikali skôr v iných vedných oblastiach.

Poznatky, ktoré prináša, budú totiž veľmi prínosné pre odborníkov z viacerých vedných odborov, a to nielen umenovedných, ale aj spoločenskovedných, ba technických (informatika).

Zborník bude mať priekopnícky charakter, pretože prináša do nášho bádateľského prostredia ucelený a zároveň viac-aspektový pohľad na problematiku elektronickej literatúry.

*Doc. PhDr. Pavel Rankov, PhD.
Univerzita Komenského*

Autoři svoji společnou publikaci pojali jako rámec, do nějž zahrnuli počítačové hry, filmy, animaci a digitální umění obecně, grafický design a elektronickou vizuální kulturu jako celek. Název je samozřejmě nutno vnímat metaforicky: označuje jak provázanou síť interdisciplinárních přístupů, tak síť jako jeden ze základních principů nových médií. Konečně i tato publikace samotná by měla sloužit jako síť k zachycení, zmrazení a konceptualizaci současné „tekuté“ elektronické či digitální kultury v široce pojatém středoevropském teritoriu.

Publikaci můžeme ... označit za přínosnou především pro teoretiky nových médií, ale také pro teoretiky literatury a kultury obecně. Do široce pojatého prostoru střední Evropy přináší podstatné části globálního diskurzu nových médií a samozřejmě elektronické literatury.

*Mgr. Martin Flašar, PhD.
Masarykova univerzita*

ISBN 978-80-8095-076-7