

OBSAH / CONTENTS**EDITORIÁL / EDITORIAL**

BOGUMIŁA SUWARA

Staré a nové výzvy pre elektronickú literatúru v postdigitálnej dobe ■ 2

ŠTÚDIE / ARTICLES

PAVOL RANKOV

Súkromné zbierky digitálnych artefaktov v procesoch dematerializácie kultúry ■ 3

ALEXANDRA DEBNÁROVÁ

Knižná séria Tove Jansson o mumintrolloch ako predmet remediácie ■ 15

JANA TOMAŠOVIČOVÁ

Pohyb poza hranice: intermediálne a transmediálne vzťahy ■ 29

JINIL YOO – ZOLTÁN SZŰTS

Reading from and writing on screens: A theory of two literatures ■ 40

ZUZANA HUSÁROVÁ

Slovenská elektronická literatúra ■ 57

MARIUSZ PISARSKI

Collaboration in e-literature: From “The Unknown” to “Piksel Zdrój” ■ 78

BOGUMIŁA SUWARA

„Digiliteráti“ verzus „papieroliteráti“ alebo transdisciplinárne dobrodružstvo ■ 90

ANDREJ GOGORA

Digital humanities a filozofia – problém digitálneho výskumu ■ 104

MAREK DEBNÁR

Miznutie autora a utváranie významu ■ 115

SPRÁVY / NEWS

KRIŠTOF ANETTA

Nejasná správa o stave elektronickej literatúry – v kontexte konferencie ELO 2016 ■ 125

RECENZIE / BOOK REVIEWS

Bogumiła Suwara (ed.): {(staré a nové) rozhrania /*interfejsy*/ [literatúry]}

(Pavla Hartmanová) ■ 131

Roman Mikuláš – Sophia Wege (eds.): Schlüsselkonzepte und Anwendungen der Kognitiven

Literaturwissenschaft (Róbert Gáfrik) ■ 133

Dana Hučková: Kontexty Slovenskej moderny (Dagmar Kročanová) ■ 134

Zabawy i zabawki. Studia antropologiczne. 13. ročník (Adam Bzoch) ■ 137

Renáta Bojničanová: Ramonizmus a jeho ohlas v slovenskej literatúre. Ramón Gómez de la Serna

a Ivan Horváth (Peter Kerecman) ■ 140

Štefan Timko (ed.): Česká literatúra a film II. (Dominika Tekeliová) ■ 142

Staré a nové výzvy pre elektronickú literatúru v postdigitálnej dobe

BOGUMIŁA SUWARA

Digitálne médiá patria už niekoľko rokov k dominantným témam moderného svetového výskumu. Ich potenciál sa stal témou nielen pre technologické a informačné vedy, ale aj pre súčasné spoločenské vedy, ktoré na svojej pôde iniciovali špeciálne umenovedné i literárnovedné bádanie. A hoci je vo svete literárnovedný výskum nových médií už pomerne etablovaný, v našom geografickom priestore zostáva stále skôr vzácnosťou. Preto v tomto čísle **WORLD LITERATURE STUDIES** prichádzame s témou *Staré a nové výzvy pre elektronickú literatúru v postdigitálnej dobe*, čím nadväzujeme na predchádzajúce tematické bloky *Literatúra v kyberpriestore* (2007) a *K diskurzu o digitálnej kultúre: (R)evolúcia textu a obrazu* (2013). Tentoraz nám ide najmä o podrobnejšiu reflexiu všadeprítomného križovania, prenikania a interakcie viacerých procesov zakorenených ešte v Gutenbergovej galaxii, ktoré digitálne technológie nielen preberajú či pohlcujú, ale napokon aj rozvíjajú a remediujú.

Po období intelektuálnej eufórie z možností tvorivosti a inovácie, ktoré nové médiá sľubovali, dnes prichádza čas verifikácie. Autorky a autori štúdií sa spätne snažia zhodnotiť význam a dosah konceptov, ktoré stáli pri zrode elektronickej literatúry, a pomenúvajú ich silné i slabšie stránky. Zároveň pritom poukazujú aj na najnovšie tendencie svetového výskumu literatúry zasiahnutej digitálnymi komunikačnými prostriedkami.

Keďže základný výskum k prezentovanej problematike sa odohráva najmä v anglofónnej jazykovej oblasti a anglické termíny sa už v globálnom kontexte presunuli do bádateľského idiolektu, autorky a autori štúdií niekedy nedoceňujú (podobne ako v iných disciplínach) potrebu hľadania pojmov v slovenčine. V hre je aj nesúmernosť intenzity bádateľských diskurzov, obťažnosť riešení spojených s globálnosťou tradícií či univerzitnej štruktúry. Lebo aj s tým súvisí hľadanie terminológie v slovenskom jazyku, ktorá spolu s tendenciou priberať do sféry humanitných a umeleckých bádání nové digitálne nástroje a s nimi spojené metódy získava čoraz väčší význam. Týka sa to napríklad tzv. *digital humanities*, čiže pomenovania pre hnutie/novú paradigmu/organizačnú štruktúru, ktoré vzhľadom na tradíciu distribúcie disciplín siaha až k renesančným univerzitám. Z tohto dôvodu považujeme za vhodné používať ekvivalentný slovenský termín *digitálne humanitné štúdiá*, pričom možnosť ďalšieho hľadania adekvátneho prekladu ostáva otvorená.

Súkromné zbierky digitálnych artefaktov v procesoch dematerializácie kultúry*

PAVOL RANKOV

V časoch vrcholiacej moderny 20. storočia, keď povinnosťou muža bolo zvädzať a povinnosťou ženy zvädzaniu odolávať, vznikol stereotypný žart o tom, ako mladík pozýva slečnu k sebe domov na prehliadku zbierky motýľov, no myslí pri tom na čosi úplne iné. Dnes, v ére sociálnych sietí a externých cloudových úložísk, by mladíkovi stačilo zaslať link na fotografie svojej zbierky alebo pomocou mobilného internetu ukázať slečne zbierku rovno na obrazovke smartfónu bez ohľadu na miesto, kde by sa táto dvojica práve nachádzala. A tak vtip o pozvaní na prehliadku zbierky prestáva byť zrozumiteľný, pretože sa mení komunikačno-kultúrny kontext, v ktorom vznikol.

DIGITALIZÁCIA – DEMATERIALIZÁCIA A MASIFIKÁCIA

Už v našom predchádzajúcom príspevku v tomto časopise sme naznačili, že procesy digitálnej remediácie sú zároveň procesmi virtualizácie a dematerializácie (Rankov 2013, 21 – 23). Pritom dematerializácia nie je len aktuálnym krátkodobým javom, ale jedným z kľúčových procesov, ktorými prechádza ľudstvo vo fáze paradigmatickej zmeny od modernej industriálnej k postmodernej informačno-znalostnej ére. Tento proces má svojské formy v rôznych subsystémoch materiálnej a duchovnej kultúry, preto aj naše uvažovanie o zbierkach digitálnych artefaktov začneme v širších multidisciplinárnych kontextoch.

Manuel Castells (2010, 238) si všimol, že ubudlo poľnohospodárov, ale pribúda záhradníkov. Podľa nášho názoru táto zmena odráža dva trendy, ktoré sú typické nielen pre ekonomiku, ale všeobecne pre spoločenský vývin. Prvým trendom je dematerializácia – základným meradlom výkonu poľnohospodára je „hmota“ – kilogramy úrody, meradlom výkonu záhradníka je „estetická informácia“, čiže krása prostredia. Druhým trendom, ktorý môžeme z Castellsovho príkladu odvodiť, je prechod od tovaru k službe. Poľnohospodárova kukurica je materiálny tovar, starostlivosť o záhradu je služba. A analogickou zmenou od produktu k službe prešli aj niektoré zbierky. Fotografie nalepené v albume boli produkt, fotografie uložené na vzdialenom úložisku sú dostupné vďaka službe, milovník hudby si prehrával gramoplatne – zakúpený materiálny tovar, jeho vnuk počúva hudbu prostredníctvom služby Spotify či sociálneho média Youtube.

* Príspevok vznikol na Katedre knižničnej a informačnej vedy FF UK v Bratislave ako súčasť riešenia grantovej úlohy Vega č. 2/0107/14 *Hypermediálny artefakt v postdigitálnej dobe*.

Keď Diane Coyle pred dvadsiatimi rokmi hovorila o dematerializácii, použila pomenovanie svet bez hmotnosti, bezváhový svet (*the weightless world*). „Ludia majú hlboko zakorenený zvyk uvažovať o ekonomickej hodnote ako o niečom fyzickom, čo má hmotnosť a materiál. To je však čoraz menej a menej pravdou“ (1997, 1). Aj Václav Smil považuje dematerializáciu za jeden z hlavných trendov súčasnej výroby zameranej na zvyšovanie produktivity a znižovanie ceny. Pritom však vo všeobecnosti prevláda čiastočná redukcia materiálu obsiahnutého vo výrobku, a nie úplná dematerializácia (2014, 119). Tento autor uvádza mnoho najrôznejších príkladov postupnej dematerializácie. Hmotnosť motorov v pomere k ich výkonu nepretržite klesá, rovnako vďaka know-how klesá hmotnosť obalov (124 – 126). Ešte lepším príkladom dematerializácie spojennej s nástupom nových technológií je vývojová línia počítačov. Prechod od elektróniek k polovodičovým tranzistorom, potom ku kremíkovým čipom a napokon k mikročipom vždy znamenal znižovanie spotreby materiálov, resp. menšiu hmotnosť a veľkosť novšieho a výkonnejšieho počítača v porovnaní s počítačom staršej generácie. Prvý funkčný počítač Eniac bol kolos vážiaci desiatky ton a zabierajúci celú miestnosť, o pol storočia neskôr sa zariadenie s neporovnateľne vyšším výkonom zmestí do vrečka. Dodajme, že hmotnosť je dôležitý parameter aj pri elektronických tovaroch, avšak platí inverzne, čím je hmotnosť nižšia, tým vyššia môže byť cena, teda produkt by mal byť čo najviac dematerializovaný.

Už v 30. rokoch minulého storočia architekt-vizionár Richard Buckminster Fuller použil pojem efemerizácia, ktorým označoval smerovanie našej civilizácie k svetu, kde sa vyrába „čoraz viac a viac z čoraz menej a menej“ materiálu (2001, 115 – 116). Buckminster Fuller si predstavoval, že trend efemerizácie zabezpečí neustály rast životnej úrovne pre široké vrstvy obyvateľstva pri súčasnom zachovaní prírodných zdrojov. V skutočnosti však dematerializácia nemusí byť automaticky prospešná životnému prostrediu, pretože nové výrobky môžu mať v dôsledku skrátenia inovačného cyklu kratšiu životnosť, tým de facto produkujú viac odpadu, zároveň často obsahujú viac škodlivých materiálov (ťažké kovy v elektronike či batériách, alebo PET fľaše v porovnaní so sklenenými). „Aj v situácii, ktorá vyzerá ako dokonalý príklad dematerializácie, v skutočnosti nejde o nič iné ako o komplexnú formu materiálovej substitúcie“ (Smil 2014, 122).

Dematerializácia v zmysle, aký uvádzame, je často „vyvážená“ inými trendmi. Vo vyspelých krajinách je celková „celonárodná“ produkcia všetkých výrobkov meraná na tony rovnaká ako pred storočím (Neef 1998 [Veselý 2004, 438]). To si napokon uvedomuje aj Smil, ktorý síce tvrdí, že priemerná hmotnosť automobilových motorov nepretržite klesá, ale v roku 1920 malo auto 8 % Američanov, no o deväťdesiat rokov neskôr už 80 %. A zároveň síce nepretržite klesá hmotnosť motorov, ale stúpa hmotnosť celých automobilov – medzi rokmi 1920 a 2011 až 3,5-krát (2014, 133). Ešte rýchlejšie než automobily zmasovali informačné médiá a najmä digitálne technológie.

Takáto priama úmera medzi dematerializáciou jednotlivých typov výrobkov a ich (globálnym) zmasovaním presne ilustruje koncepciu, z ktorej vychádzame v tomto príspevku pojednávajúcom o privátnych zbierkach artefaktov. Namiesto niekoľkých desiatok „vzácných“ papierových fotografií disponuje dnes každý stovkami až tisíc-

kami digitálnych snímok, pričom dramaticky narástol aj počet fotoaparátov – pred štvrtstoročím vlastnila domácnosť spravidla jeden funkčný fotoaparát, dnes okrem rodinného digitálneho fotoaparátu má každý člen rodiny, vrátane detí, fotoaparát v každom mobilnom zariadení (v tablete aj smartfóne a webkameru v notebooku). Pokiaľ teda hovoríme o dematerializácii, nemáme na mysli znižovanie hmotnosti celospoločensky (alebo celoplanetárne) produkovaných a využívaných výrobkov v absolútnych číslach, ale pokles hmotnosti a rozmerov technológií, s ktorými prichádza do kontaktu jednotlivec. A tento jednotlivec, jeho vnímanie a kontakt s okolitým prostredím, médiami, artefaktmi, nás v príspevku zaujíma.

REMEDIAČIA – DEMATERIALIZÁCIA KOMUNIKÁCIE

Obzvlášť prúdový je proces dematerializácie v odvetviach produkujúcich a distribuujúcich informácie vo forme znalostí, zábavy či umenia. Ľudia nekupujú gramoflatne ani videokazety, ale sťahujú si z internetu konkrétny obsah vo forme binárneho kódu. Celé dejiny nosičov textu prebiehali v duchu dematerializácie. Text na papyruse či pergamene vyžadoval väčšiu „masu“ hmoty než ten istý text remediovaný do rukopisnej knihy, ktorá bola väčšia než tlačенá, až napokon tlačенá kniha stratila svoju materialitu v elektronickej podobe.

Hmotnosť mobilných telefónov klesla azda desaťnásobne a desaťkrát ľahšie zariadenia majú zároveň vyššiu kvalitu a funkcionálnosť než ich predchodcovia. Preto porovnávanie hmotnosti smartfónu so staršími telefónmi nie je korektné, do smartfónu remediovali aj iné médiá – televízor, videorekordér, kamera, fotoaparát, rádio, hodinky s budíkom, stopky, kompas, diár, album fotografií a samozrejme aj kniha, lenže ani toto konštatovanie nie je presné, pretože smartfón vystupuje zároveň ako remediačná kniha aj knižnica. Smartfón je digitálna technológia, a preto podobne ako počítač, je univerzálnym médiom, v ktorom „sa uzatvára celý doterajší mediálny vývoj“ (Rankov 2013, 20). Informácia, správa či dielo v elektronickej podobe samozrejme podlieha ďalším remediáciám, ale tie sú spravidla prepisom do iného binárneho kódu, médium už zostáva (navždy) digitálne. Bernard Stiegler pre túto situáciu používa paradoxné pomenovanie hypermaterializácia. Je to stav „každodennej reality, keď materiálne zariadenia transformujú všetko na informácie a tie podrobujú nekonečnej transformácii“ (2009 [Paul 2015]).

Vďaka používateľskej jednoduchosti a cenovej dostupnosti nás počítače, smartfóny, digitálne kamery a fotoaparáty nabádajú produkovať texty, fotografie, audiovizuálne záznamy a animácie v obrovskom množstve. Bezproblémové vytváranie blogovacích stránok, umiestňovanie na sociálnych sieťach či rozosielanie elektronickou poštou nás zároveň nabáda našu produkciu šíriť a zverejňovať. Vytvárame zbierky, ktoré ukladáme nielen na vlastných počítačoch a serveroch sociálnych médií, ale aj v externých pamätiach a cloudových úložiskách. Informačná explózia sa dnes týka (predovšetkým) produkcie neprofesionálnych aktérov, ktorí vytvárajú, kopírujú a šíria informácie vďaka sociálnym médiám webu 2.0.

V súčasnosti sa všetko stáva objektom pre potenciálne zaznamenanie na médium, realita je nekonečnou zásobárňou pre mediácie, ľudia čoraz viac vnímajú svoj každodenný život buď ako nepretržitú možnosť byť za kamerou alebo pred kamerou.

Avšak táto publikačná onnipotencia občanov globálneho sveta sa dostáva do rozporu s perцепčnými schopnosťami ľudí a ľudstva. „Ľudia produkujú digitálne súbory a dáta v takom veľkom rozsahu, že to obmedzuje ich schopnosť digitálne dáta spracovať“ (Gulotta et al. 2013, 1814). V minulosti hlavnou funkciou svadobných fotografií alebo videa bol prenos svedectva o tejto udalosti v čase, na budúce pripomenutie udalosti v relatívne úzkom kruhu najbližších. Dnes fotografie a videá zo svadby slúžia v prvom rade na prenos informácie v priestore, cieľom je oznámiť aktualitu čo najrýchlejšie a čo najväčšiemu okruhu priateľov a ich priateľov na sociálnej sieti. Takáto aktuálnosť a snaha zasiahnuť čo najširšie publikum bývali typické vlastnosti klasických masmédií. Ako hovorí aj Karol Jakubowicz, „digitalizácia ako hlavná príčina konvergenencie postupne mení všetky elektronické médiá na nové médiá: multimediálne, interaktívne, schopné prepojiť masovú a individuálnu komunikáciu“ (2013, 16).

Digitálne médiá sú sterilne zamerané na svoju funkcionalitu. Elektronická kniha umožňuje čitateľovi meniť veľkosť písma, rozloženie stránky aj podsvietenie obrazovky, takže sa oveľa lepšie než tlačенá dokáže personalizovať, teda prispôbiť konkrétnemu čitateľovi, napriek tomu tlačенá kniha dokázala byť jedinečná a osobná oveľa zásadnejším spôsobom. Analógové nosiče informácií, aj keď boli vyrábané priemyselnými procesmi mechanickej reprodukcie, po čase mohli získať jedinečnosť vypovedajúcu o ich používateľovi. Knihy si majitelia podpisovali, opatrovali ich exlibrisom, darcovia do nich vpisovali venovania. Podčiarknutia či rukou písané poznámky síce poškodzovali knihu, ale podávali unikátnu správu o konkrétnom čitateľovi. Už opotrebovanie obalu gramoplatne mohlo vypovedať o jej počúvaní a obľúbenosti v rámci konkrétnej diskotéky. Tak sa z priemyselne vyrábaných výrobkov stávali jedinečné artefakty, ktoré boli prvkom jedinečnej zbierky. William Odom, John Zimmerman a Jodi Forlizzi uvádzajú príklad rukou písaných poznámok v kuchárskej knihe, ktorých archívna hodnota rastie v čase, pretože robia knihu čoraz jedinečnejšou (2014, 990). Ľuďom sa páči patina a znaky opotrebovania na materiálnych veciach, pokiaľ sa stali dokumentmi o minulosti, ale určite nechcú analogické poškodenia a nedokonalosti na digitálnych objektoch (Gulotta et al. 2013, 1818). Od digitálneho média očakávame bezchybnosť a „pôvodný stav“. Jedinečnosť virtuálnych artefaktov by sa dostala do rozporu s ich otvorenosťou voči remediácii, teda budúcemu reformátovaniu.

James Bridle sa domnieva, že remediácie individuálnych zásahov majiteľa do tlačenej knihy, ako ich poskytuje e-book, čiže možnosť vkladať vlastné poznámky, dopĺňať bibliografické odkazy či zvýrazňovať pasáže textu, a to dokonca bez poškodenia knihy, prinavracajú elektronickej knihe stratenú auru (2010). Tieto vlastnosti považujeme nesporne za užitočné, ale sme skeptickí k tomu, že by ju dokázali poľudštiť na jedinečný artefakt, akým je tlačенá kniha v knižnici konkrétneho človeka. Pritom pripúšťame, že interaktívne poznámky a *bookmarking* v elektronických dokumentoch sú tiež svojím spôsobom osobné a dokážu „prezentovať“ osobnosť svojho autora. A navyše, čo je v sieťovej kultúre súčasnosti obzvlášť dôležité, môžu byť zdieľané v sociálnych médiách, čiže naozaj vypovedajú o svojom pôvodcovi a vidia ich iní ľudia, ktorí na ne môžu reagovať.

Inou formou individualizácie a personalizácie univerzálneho digitálneho obsahu

je schopnosť elektronickej informácie byť kopírovateľná a spojená s inou informáciou. Odom, Zimmerman a Forlizzi vo svojom výskume zistili, že typickým osobným darčekom je dnes unikátny hudobný album vytvorený ako remix a *mashup* rôznych skladieb (*playlist*) doplnený o obal so situačnými obrázkami (2014, 991). Tak kolekcia starších piesní získava v digitálnej remediácii novú, úzko personalizovanú nadhodnotu.

DIGITALIZÁCIA A DEMATERIALIZÁCIA ZBIEROK

V súčasnosti vrcholí snaha vyspelých národov digitalizovať svoje kultúrne dedičstvo. Napríklad v Slovenskej republike bola od roku 2007 súčasťou Operačného programu *Informatizácia spoločnosti* aj digitalizácia pamäťových a fondových inštitúcií, v rámci ktorej bola v najvýznamnejších kultúrnych inštitúciách vytváraná digitálna knižnica, archív, galéria, múzeum a audiovízia. Investícia do týchto projektov predstavovala vyše dvesto miliónov eur, čo je zrejme historicky najväčšia investícia v rezorte kultúry u nás. Len v rámci jedného z projektov *Digitálna knižnica a digitálny archív* bolo do konca septembra 2015, keď sa projekt oficiálne ukončil, hoci trvalá udržateľnosť je garantovaná minimálne ďalších päť rokov, digitalizovaných vyše 2,5 milióna dokumentov (Mažáriková 2015, 4). Digitalizácia kultúrneho dedičstva však prekračuje národné hranice (rovnako ako kultúra samotná) – portál Europeana sprístupňuje európske kultúrne dedičstvo v podobe mnoho miliónov digitálnych objektov, akými sú naskenované knihy, obrazy, filmy, hudba a múzejné exponáty vytvorené v tisíckach európskych inštitúcií.

V tieni týchto veľkých digitalizačných projektov prebieha aj remediácia súkromných a osobných zbierok. Albumy fotografií, výstrižky, nahrávky, korešpondencia a podobné kolekcie dokumentov s vysokou emocionálnou a dokumentačnou hodnotou pre rodiny a jednotlivcov prechádzajú z analógovej do digitálnej formy, hoci na rozdiel od veľkých projektov spravidla nejde o skenovanie či inú formu prepisu z analógovej do digitálnej formy, ale skôr o diskontinuitné ukončenie analógovej zbierky a nástup digitálnej zbierky nových dokumentov. Shakeel Siddiqui a Darach Turley konštatujú, že nie všetky digitalizované obsahy môžeme označiť za majetok či imanie (*possessions*), napriek tomu všetky sú náhradami materiálneho imania (2006, 647).

Okrem tohto typu zbierok osobných a rodinných dokumentov existuje ešte ďalšia kategória privátnych zbierok, ako sú darčeky, suveníry, amulety, hračky, ktoré konvertujú do digitálnej formy oveľa pomalšie (ak vôbec), pretože ich jadrom sú fyzické objekty, a nie informácie. Aj ony však plnia voči pamäti jednotlivca aj rodiny analogickú funkciu – vstúpili do nášho života v určitých dôležitých, zlomových či jedinečných okamihoch, a potom nám ich pripomínajú. Napokon, aj v múzeách a pamätných izbách sú takéto kuriózne objekty pripomínajúce život významných osobností, ako sú napríklad okuliare, nôž na rezanie obálok či fajka.

Zmysel a hodnotu týmto predmetom dodáva kontext, čiže informácia, ktorá rozširuje ich pôvodný účel, augmentuje reálny objekt o emocionálnu nadhodnotu. Práve tieto obyčajné predmety, ktorých hodnotu určuje iba ich minulosť, sú v podstate nedigitalizovateľné. Zaujímavý môže byť pohľad na digitalizovanú stránku denníka, ktorá je popísaná rukopisom významnej osobnosti, ale zrejme nemôže byť

zaujímavý pohľad na fotografiu či trojrozmerný sken pera, ktorou táto osobnosť do denníka písala. Pritom skutočné pero umiestnené vo vitríne v múzeu vedľa originálu denníka tam má svoje oprávnené miesto. A potom sú tu aj osobné kolekcie viac či menej typických objektov zberateľského záujmu, ako sú záložky do kníh, preparované motýle či zápalkové škatuľky, ktoré samozrejme možno odfoťiť aj vytvoriť ich trojrozmerné zobrazenie, ale ani to nebude mať hodnotu remediácie.

Keď sa niektoré kultúrne obsahy zbavujú svojich materiálnych médií, zbavujú sa aj svojej aury, prestávajú byť artefaktmi. V čítačke ľudia zhromažďujú materiál, ktorý si chcú „iba“ prečítať, takmer nikto do čítačky cielene nezbera elektronické knihy ako artefakty, napríklad že by si zhromažďoval kompletnú zbierku kníh nejakej edície. Nikto sa nesnaží získať do čítačky prvé elektronické vydanie svojho obľúbeného románu, pretože vie, že aj toto vydanie je rovnako sterilné ako neskoršia reedícia. Nikoho nefascinuje pohľad na Monu Lisu na obrazovke počítača, hoci môže študovať detaily, na aké by ponad hlavy iných fascinovaných návštevníkov v Louvri ani nedoviedel.

Autori výskumu zmien súvisiacich s prechodom osobných zbierok a imania do digitálnej formy konštatujú, že mnoho rodičov potvrdzuje silnú väzbu na knihy, ktoré čítali deťom pred spaním, často uchovávajú a ochraňujú tieto knihy aj dlho po tom, čo sa ich už dospelé deti odsťahovali z domu. Preto sa výskumníci pýtajú, či dnes, keď príbehy v čítačkách sú náhradou za fyzické knihy, budú mať rodičia emocionálny vzťah k čítačke ako technologickému zariadeniu alebo k digitálnemu obsahu (Odom – Zimmerman – Forlizzi 2011). Zrejme aj autorom výskumu sa zdalo nepredstaviť, že by rodičia v seniorskom veku s nostalgiou klikali v pôvodnom elektronickom zariadení, ktoré štvrtstoročie nepoužívali, ale rovnako si ťažko možno predstaviť aj to, že by seniori vo svojom novom funkčnom zariadení vyhľadávali aktuálnu remediáciu obsahu, ku ktorému majú sentimentálny vzťah z čias výchovy svojich detí. V tomto prípade auru nemá ani technológia, ani digitálny obsah. „Viacero výskumov zistilo, že existujú najrôznejšie spôsoby, akými sa prejavuje, že virtuálne objekty sú považované za menej hodnotné než materiálne objekty“ (Odom – Zimmerman – Forlizzi 2014, 986).

Odom, Zimmerman a Forlizzi opisujú vlastnosti, ktoré získava virtuálne imanie na rozdiel od zbierok materiálnych artefaktov. Tieto vlastnosti s určitými obmenami majú digitálne objekty všeobecne. Virtuálne zbierky sú bez tvaru (*formless*), resp. ľubovoľne tvarovateľné v tom zmysle, že môžu byť ľahko reprodukovateľné (a kópia je relatívne identická s originálom), kombinovateľné s iným digitálnym obsahom a reformátovateľné, takže sa vedia prispôbiť zobrazovaniu prostredníctvom akéhokoľvek digitálneho zariadenia (985). Digitálna remediácia pre nové médium je len prepisom do iného počítačového kódu.

Konvergencia sociálnych médií, mobilných technológií a cloudových služieb vytvorila svet, kde si ľudia môžu prezeráť, vytvárať, spravovať a prezentovať svoje zbierky virtuálneho imania takmer kdekoľvek a v akomkoľvek čase. Na rozdiel od materiálneho imania to virtuálne nie je viazané na miesto (*placeless*), takže môže byť prezentované na viacerých lokalitách súčasne a ľudia ho v podstate majú stále so sebou. To má svoje nesporné výhody. Výskum mládeže napríklad ukázal, že deti roz-

vedených rodičov najradšej uchovávajú svoje digitálne artefakty v cloudových službách, pretože keď sa presúvajú medzi domácnosťami matky a otca, majú všetko „so sebou“, čo u nich dokonca môže posilňovať ilúziu domova (987). Týmto príkladom môžeme zároveň ilustrovať, ako beztvarosť digitálnych zbierok súvisí s prechodom od materiálneho tovaru (papierovej fotografie či gramoplatne) k službe, čo je typické pre procesy digitalizácie a znalostnú ekonomiku.

Pri zbierkach hmotných predmetov majú majitelia približnú predstavu, kde sa čo nachádza, priestor je rámcovaný kanceláriou, izbou, pivnicou či aspoň domom, ale pri virtuálnom majetku chýba analogický koncept umiestnenia v priestore, čo komplikuje pocit vlastníctva, a to má zasa vplyv aj na vnímanie hodnoty týchto vecí (987). V očiach majiteľov absolútna dostupnosť znižuje hodnotu ich virtuálneho imania.

Odvrátenou stranou toho, že virtuálne imanie nie je viazané na miesto, sa stala väzba týchto digitálnych objektov na konkrétne technológie. Ľudia v starých, už nepoužívaných a často aj nepoužiteľných zariadeniach, ako sú digitálne fotoaparáty, pamäte počítačov a mobilných telefónov, zanechali množstvo fotografií a textov, na webe a v sociálnych médiách sú navždy „zabudnuté“ hráčky a používateľské profily. Hoci digitálne obsahy sú otvorené voči budúcim remediáciám, nie vždy k týmto remediáciám aj prichádza. Zastarávanie média má veľký vplyv na prežitie obsahu, hoci samotný obsah nemusel ešte zastarať. V učitom zmysle sú teda dáta (obsahy) viac než v minulosti závislé od svojho nosiča a formátu. Obsahy na digitálnom médiu majú dve alternatívy do budúcnosti – remediáciu alebo zánik. Zrejme to však ľudia nevnímajú ako problém, pretože, ako potvrdili vo výskume, je ťažké roztrhať pohľadnicu z minulosti, ale je jednoduché analogickú elektronickú pohľadnicu vymazať (Siddiqui – Turley 2006, 647).

Ďalšou vlastnosťou virtuálnych zbierok je bezrozmernosť (*spaceless*). Digitálne zbierky nevstupujú do fyzického priestoru, a preto virtuálne imanie netreba nikdy prehodnocovať v tom zmysle, že by sa nezmestilo do nejakého priestoru, napríklad pri presťahovaní domácnosti. Virtuálne imanie zdanlivo nevyžaduje organizáciu a starostlivosť bez ohľadu na to, aké je veľké. Ľuďom táto vlastnosť digitálnych zbierok vyhovuje, lebo im umožňuje vytvárať rozsiahle archívy, do ktorých môžu získavať ďalšie nové objekty bez toho, aby sa museli vzdávať starých. Zbierky sa napokon stávajú neorganizovanou masou digitálnych objektov, sú plné obsahu, ktorý si ich majitelia ani necenia, ani v ňom nemajú prehľad. Výskum ukázal, že aj keď sa v určitom momente ľudia zväčša pokúsia nejako svoje virtuálne zbierky organizovať, napríklad abecedne alebo podľa dátumu akvizície či vzniku, spravidla nie sú úspešní, čo napokon môže viesť až k strate kontroly nad zbierkou (Odom – Zimmerman – Forlizzi 2014, 990).

Obavy zo straty kontroly nad zbierkou u niektorých ľudí súvisia aj s tým, že svoje virtuálne imanie zverujú externým úložiskám a cloudovým službám, teda akejsi anonymnej a neviditeľnej sile, o budúcnosti ktorej nemajú ani potuchy. Aj Siddiqui a Turley vo svojom výskume zistili, že základným pocitom respondentov v súvislosti s digitálnymi zbierkami je neistota (*uncertainty*), ktorá pramení z pochybností o bezpečnosti digitálnych zbierok, ako aj z pochybností o možnostiach uplatňovať svoje vlastníctvo vo vzťahu k nehmotným objektom (2006, 648). Preto niektorí ľudia

chcú dokumenty, napríklad fotografie, spätne rematerializovať, napríklad vytlačiť a potom uchovať, ale navyše ich aj digitálne zálohovať. Videá a zvukové záznamy však analógovo uchovávať možné nie je. Kuriózný prípad spätnej rematerializácie objavil jeden z výskumov: mladá respondentka v obave pred zánikom sms správ dokumentujúcich vývoj jej ľúbostného vzťahu tieto texty ručne prepisuje, zaplnila nimi štyri zošity (Odom – Zimmerman – Forlizzi 2014, 989).

A napokon by sme ako ďalší znak zbierok digitálnych artefaktov odlišujúci ich od materiálnych zbierok mohli uviesť personalizáciu zbierok. V minulosti knižnica aj album fotografií boli často imaním celej nukleárnej rodiny, dnes sa ukrývajú v elektronických zariadeniach, ktoré sú majetkom jednotlivých rodinných príslušníkov, čo platí rovnako pre e-knihy, ako aj pre videá z dovolenky. Členovia spoločnej domácnosti si samozrejme jednak môžu požičiavať technológie, jednak si môžu preposielať digitálne obsahy alebo umožňovať prístup k nim, ale ani tak sa zbierky nestávajú rodinným majetkom.

SÚKROMNÁ ZBIERKA A IDENTITA JEJ MAJITEĽA

Pre dnešných päťdesiatnikov kvalitná súkromná knižnica či štýlová diskotéka je ešte stále jedným z prejavov vypovedajúcich o osobnosti majiteľa. Je v nich zaznamenaný vývoj majiteľovho vkusu a záujmov, ale aj svetonázor či hodnoty. Zbierky sú súčasťou identity jednotlivca, sú médiom, ktoré umožňuje minulosti človeka, aby bola prítomná v súčasnosti. Marshall McLuhan (1991) dal priamo do podnázvu jednej zo svojich najslávnejších kníh tézu, že médiá sú extenzie človeka. Pritom médiá chápe veľmi široko, v spomínanej knihe k nim zaraďuje napríklad koleso, bicykel, peniaze, odev či zbrane.

Ak sú teda médiá predĺžením a rozšírením človeka, stávajú sa aj jeho súčasťou. Myšlienku, že identitu človeka tvoria aj veci, ktoré vlastní, vytvoril ich, má k nim vzťah alebo si ich odkladá, zastáva viacero autorov, zväčša sa pritom odvolávajú na Russella W. Belka a jeho koncept extenzie osobnosti (*self extension*). „Vedome či nevedome, zámerne či nezámerné považujeme náš majetok za súčasť nás samých“ (1988, 139). „Osobnosť sa nekončí myslou a telom. Ľudia, miesta a veci, vrátane virtuálnych vecí, sú časťou našej identity a správania“ (253). Amber L. Cushing dopĺňa, že koncept osobnosti ako subjektu zahŕňa aj objekty, ktoré môžu slúžiť ako informácie o subjekte (2011, 1). Budovanie identity je zo strany jednotlivca procesom vytvárania sebaobrazu a sebakonstruckciou, ale aj akceptáciou tejto konštrukcie zo strany okolia. Je to „verejný proces“ (Zhao – Grasmuck – Martin 2008, 1817).

Vzťah ľudí k svojmu majetku sa mení podľa toho, ako sa menia oni sami, kým sú a chcú byť. Imanie, ktoré ľuďom prislúcha, im umožňuje prijať určitú identitu. Ale zároveň má na subjektívne stanovenie hodnoty vecí vplyv aj naviazanie týchto vecí na minulé udalosti, presnejšie spojenosť so spomienkami na konkrétne udalosti. Siddiqui a Turley hovoria o zbierkach listov, pohľadníc, novinových výstrižkov, hudobných nahrávok a obrazov, že sú to „nádoby na identitu“, dávajú zmysel minulosti a manifestujú identitu (2006, 647). Môžeme teda konštatovať, že zbierky poskytujú odpovede na otázku „kto som?“ a „odkiaľ prichádzam?“. A na ďalšiu existenciálnu otázku „byť či mať?“ ponúkajú šalamúnsku odpoveď: „som tým, čo mám“. Ľudia hodnotia

svoje imanie podľa toho, „ako poukazuje na ich minulosť, ako odráža súčasné aktivity a zobrazuje vlastné ja, aj ako projektuje budúcnosť, po akej túžia“ (Odom – Zimmerman – Forlizzi 2014, 986).

Vlastníctvo raritného artefaktu, napríklad prvého vinylového albumu kultovej skupiny, ktorý vyšiel v malom náklade v nezávislom vydavateľstve, je akiste silným prvkom posilňujúcim identitu majiteľa. Je nepravdepodobné, že rovnaký pocit príslušnosti k subkultúre má aj poslucháč, ktorý si ako jeden z mála zasvätených takúto nahrávku vypočuje na Youtube. Napriek tomu, že prostredníctvom komentárov v tomto sociálnom médiu môže s inými členmi subkultúry aj priamo komunikovať, a tak posilňovať pocit príslušnosti k skupine. Azda aj preto sa v posledných desaťročiach pojem subkultúra používa čoraz menej a nahrádza ho oveľa neutrálnejší pojem scéna.

Koncept extenzie osobnosti dnes zahŕňa nielen materiálne predmety, ale aj digitálne objekty. Sebaaprezentácia slúžiaca manažovaniu svojej identity prebieha aj vo virtuálnom priestore. „Sme to, čo postujeme“ (Siddiqui – Turley 2006, 648). Novou, no pre mladšie generácie zásadnou zložkou identity sú profile na sociálnych sieťach, blogy, avatary v interaktívnych hrách, odložené súbory a adresáre obsahujúce dôležité prijaté alebo odoslané emaily a sms správy. V súvislosti s elektronickým prostredím preto môžeme hovoriť o virtuálnej identite alebo online identite. Ako upozorňuje John Suler, elektronické prostredie umožňuje „dekonštrukciu“ osobnosti, pretože jej rôzne zložky sa môžu rozvíjať v rôznych online prostrediach. „To môže dať ľuďom možnosť, aby vyjadrovali a odkrývali aspekty svojej identity, ktoré nevyjadrujú vo svete tvárou v tvár“ (2002, 456). V realite môže mať jedinec len identitu, ktorá nie je v apriórnom rozpore s jeho viditeľným sociálnym postavením a zovňajškom (Zhao – Grasmick – Martin 2008, 1817). Zato vo virtuálnom prostredí môže zaujať ľubovoľnú identitu, akú toto prostredie umožňuje. Preto sa domnievame, že v porovnaní so správaním v realite môže profil na sociálnej sieti či avatar vo virtuálnej hre podať o svojom majiteľovi hlbšiu, hoci nie komplexnejšiu správu, pretože odkrýva aj vrstvu túžob a fantázií ukrytých až kdesi na hranici podvedomia. V online prostredí sa teda môžu nachádzať naozajstné extenzie osobnosti.

Ak sú materiálne zbierky nástrojom budovania osobnosti dovnútra i navonok, digitálne zbierky plnia túto funkciu prinajmenšom rovnako dobre. Prezentácia seba a svojej zbierky prostredníctvom elektronického média alebo sociálnej siete to umožňuje robiť oveľa jednoduchšie a cielenejšie. Aj výskum potvrdil, že mládež si viac cení tie svoje digitálne objekty alebo zbierky, ktoré získali na sociálnej sieti spätnú väzbu, napríklad vo forme komentárov alebo „lajkov“ (Odom – Zimmerman – Forlizzi 2011). Manažment virtuálnej identity sa teda odohráva v bezprostrednom dialógu s okolím, čo je však trend, ktorý platí pre súčasnú spoločnosť všeobecne. Napríklad spotrebiteľské výskumy mladých ľudí v novom miléniu ukázali, že generácia odchovaná na sociálnych sieťach je kompatibilná s dematerializovaným svetom aj z hľadiska svojich spotrebiteľských preferencií a hodnôt, pretože to, čo pre jej rodičov pri nakupovaní znamenalo možnosť vidieť tovar a dotknúť sa ho, teda prísť do kontaktu s materialitou vecí, je nahradené hodnotou dostupnosti informácií o produkte, ktoré je možné získať zo zákazníckych online hodnotení (Peter-

son 2013). Bezprostrednú „materiálnu“ skúsenosť nahradila dôvera v informácie a mediálne sprostredkovanie.

ZÁVEROM: DIGITÁLNE ZBIERKY AKO POZOSTALOSŤ?

Zbierky materiálnych a digitálnych artefaktov sa môžu objavovať aj v bezprostrednej situácii (kultúrneho) dedičstva po predkoch, teda ako pozostalosť. Preberanie predmetov do pozostalosti je proces, v ktorom informácie, hodnoty a spomienky (ako zložky identity) sú prenášané v čase smerom od minulých generácií k budúcim. Tento proces je selektívny a subjektívny, ako aj zbierky boli vytvárané subjektívne. Emocionálne a hodnotovo najcennejšou zložkou dedičstva je práve to, čoho finančná hodnota je takmer nulová – rodinné fotografie, korešpondencia, spomienkové predmety, videozáznamy a podobne. Čoraz väčšia časť týchto médií bude mať digitálnu formu. „Digitálna akumulácia je dobre zdokumentovaný fenomén, ale objaví sa v inom svetle, ak je postavený do kontextu pozostalosti“ (Gulotta et al. 2013, 1819).

Nikto z nás zatiaľ nemá zovšeobecniteľné skúsenosti s dedením digitálnych artefaktov a zbierok, preto ani nemôžeme predpokladať vzorce, podľa akých takéto dedenie bude prebiehať. Dáme svojim dedičom heslá k počítačom, sociálnym sieťam a úložiskám alebo sa virtuálne zložky našej osobnosti stratia? Siddiqui a Turley vo svojom výskume objavili, že ľudia majú podstatne silnejšiu emocionálnu väzbu na materiálne objekty než na virtuálne. To sa prejavuje aj pri vymazávaní čiže likvidácii virtuálnych objektov (2006, 648). Ľudia sa zrejme nebudú starať o zdedené neprehľadné masy neusporiadaných digitálnych objektov s rovnakou pietou, s akou by sa starali o ich analógových predchodcov.

Hoci v korešpondencii na papieri boli komunikované také isté obsahy ako dnes v elektronických remediáciách (napríklad email), listy sú cennou zložkou dedičstva, zatiaľ čo emaily s najväčšou pravdepodobnosťou do procesu dedenia vôbec nevstúpia. Výskum ukazuje, že ľudia v súčasnosti nemajú záujem odovzdávať dedičom ani svoje heslá na vstup do osobných účtov na sociálnych sieťach, nepáči sa im myšlienka, že by ich deti raz mohli mať neobmedzený prístup k týmto informáciám (Gulotta et al. 2013, 1820). Uvedené zistenie je v zjavnom rozpore s predstavou frivolnej disinhibície, s akou ľudia zvyknú vystupovať na internete.

V budúcnosti zrejme nevyjde knižne (nech už bude médium knihy akékoľvek) korešpondencia významných osobností post mortem, pretože emaily neprežijú svojich pisateľov. Aj sociológ a politik Fedor Gál svoju (prostredníctvom elektronickej pošty uskutočňovanú) polemiku s mladým národným socialistom Matejom pripravil na knižné vydanie veľmi promptne, pretože chcel osloviť čitateľov tu a teraz. Tlačou vychádzali a vychádzajú aj denníky osobností, lenže aj tie dnes už remediovali do podoby blogov, ktorých základnou vlastnosťou je práve rýchla reakcia. Je však veľmi zaujímavé, že v súčasnosti paralelne prebieha aj inverzný proces remediácie z elektronického do staršieho tlačeneho média, veď úspešné a zaujímavé blogy vychádzajú ako knihy. Inverzný je však spravidla aj proces premeny autora textu na autoritu, pretože relatívne neznámy blogger sa práve vďaka vydaniu tlačou stáva spoločensky akceptovanou autoritou, čo zasa z iného hľadiska potvrdzuje, že identický obsah na analógovom médiu je (naďalej) „hodnotnejší“ než na digitálnom.

Tézy nášho príspevku boli limitované súčasnosťou, skúsenosťou súčasníka a citovanými súčasnými výskumami. Obsahom média je vždy aj to, že mení ľudí a svet, v ktorom je využívané. Preto je možné, že budúci vývoj bude iný, než sa dnes domnievame. Iný prístup v porovnaní so svojimi rodičmi k digitálnym obsahom a artefaktom môžu mať digitálni domorodci mileniálnej generácie, keďže zostarnú v prostredí, kde už takmer všetky dokumenty o svojom živote a vývoji identity budú mať výhradne v elektronickej podobe. Lenže predbežne pre túto generáciu platí, že nedoceňuje zmysel a význam prenosu kultúrneho dedičstva v čase a viac sa sústreďuje na aktuálne zdieľanie obsahov v priestore.

Prenos hodnôt a informácií v čase je podmienený prevládajúcou kultúrou. Ľudia orálnych kultúr by boli najradšej uchovávali všetko, lenže na to nemali potrebné médiá. Kultúry písma selektívne uchovávali to, čo považovali za najhodnotnejšie. Aj kyberkultúra digitálneho sveta si bude musieť nájsť svoj modus operandi.

LITERATÚRA

- Belk, Russell W. 2014. Alternative Conceptualizations of the Extended Self. *Advances in Consumer Research*, 42: 251 – 254. Dostupné na: <http://www.acrwebsite.org/volumes/1017345/volumes/v42/NA-42> [cit. 15. 3. 2016]
- Belk, Russell W. 1988. Possessions and the Extended Self. *Journal of Consumer Research*, 15, 2: 139 – 168.
- Bridle, James. 2010. Walter Benjamin's Aura: Open Bookmarks and the future eBook. In *BookTwo.Org*. Dostupné na: <http://booktwo.org/notebook/openbookmarks/> [cit. 18. 3. 2016]
- Castells, Manuel. 2010. *The Rise of the Network Society*. 2 ed. Malden: Wiley.
- Coyle, Diane. 1997. *The Weightless World: Strategies for Managing the Digital Economy*. Oxford: Capstone.
- Cushing, Amber L. 2011. Self Extension and the Desire to Preserve Digital Possessions. *Proceedings of the American Society for Information Science and Technology*, 48, 1: 1 – 3. Dostupné na: <http://online-library.wiley.com/doi/10.1002/meet.2011.14504801304/pdf> [cit. 13. 3. 2016]
- Fuller, Buckminster R. 2001. *Your Private Sky*. Zürich: Lars Müller Publ.
- Gulotta, Rebecca – William Odom – Jodi Forlizzi – Haakon Faste. 2013. Digital Artifacts as Legacy: Exploring the Lifespan and Value of Digital Data. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, ed. Wendy E. Mackay. New York: ACM. Dostupné na: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2466240> [cit. 11. 3. 2016]
- Jakubowicz, Karol. 2013. *Nová ekologie médií: konvergence a mediamorfóza*. Zlín: Verbum.
- Mažárová, Katarína. 2015. Slovenská národná knižnica úspešne ukončila projekt digitalizácie. *Knižnica*, 16, 4: 3 – 5.
- McLuhan, Marshall. 1991. *Jak rozumět médiím. Extenze člověka*. Praha: Odeon.
- Odom William – John Zimmerman – Jodi Forlizzi. 2014. Placelessness, Spacelessness, and Formlessness: Experiential Qualities of Virtual Possessions. In *Digital Memory. DIS 2014*, ed. Carman Neustaedter, 985 – 994. Vancouver: ACM. Dostupné na: <http://willodom.com/publications/p985-Odom-DIS2014.pdf> [cit. 15. 3. 2016]
- Odom, William – John Zimmerman – Jodi Forlizzi. 2011. Teenagers and Their Virtual Possessions: Design Opportunities and Issues. *Proceedings of SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, ed. Desney Tan. New York: ACM. Dostupné na: <http://http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1979161> [cit. 19. 3. 2016]
- Paul, Christiane. 2015. From Immateriality to Neomateriality. Art and the Conditions of Digital Materiality. In *Proceedings of the 21st International Symposium on Electronic Art*, eds. Thecla Schiphorst – Philippe Pasquier. Vancouver: ISEA. Dostupné na: <http://isea2015.org/publications/proceedings-of-the-21st-international-symposium-on-electronic-art/> [cit. 1. 3. 2016]

- Peterson, Lee. 2013. Retailers, Take Note: Young Shoppers Don't Care About Owning Your Stuff. *Fast Company*. Dostupné na: <http://www.fastcompany.com/3016354/leadership-now/retailers-take-note-young-shoppers-dont-care-about-owning-your-stuff> [cit. 19. 3. 2016]
- Rankov, Pavol. 2013. Remediácia ako perpetuum mobile kultúry. *World Literature Studies*, 5, 3: 15 – 25.
- Siddiqui, Shakeel – Darach Turley. 2006. Extending the Self in a Virtual World. *Advances in Consumer Research*, 33: 647 – 648. Dostupné na: <http://www.acrwebsite.org/volumes/12302/volumes/v33/NA-33> [cit. 15. 3. 2016]
- Smil, Vaclav. 2014. *Making the Modern World: Materials and Dematerialization*. Chichester: Wiley.
- Suler, John. 2002. Identity Management in Cyberspace. *Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 4, 4: 455 – 459. Dostupné na: <http://www.springerlink.com/content/1322287n68344640/> [cit. 15. 3. 2016]
- Zhao, Shanyang – Sherri Grasmuck – Jason Martin. 2008. Identity Construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. *Computers in Human Behavior*, 24, 5: 1816 – 1836. Dostupné na: <http://astro.temple.edu/~bzhao001/Identity%20Construction%20on%20Facebook.pdf> [cit. 19. 3. 2016]

Private collections of digital artefacts in the processes of dematerialization of culture

Digital artefact. Digital possessions. Dematerialization. Remediation.

The digital remediation of collections is also the dematerialization of these collections. Concurrently with large national and international projects of digitization of cultural heritage, family and personal possessions like photograph albums, videos and letters are also remediated. The meaning of these objects originated in their own context and is linked to their emotional surplus value. These collections participate in the creation of the identity of the proprietor. When cultural content loses its material medium, in some circumstances it loses also its aura – it is no longer an artefact.

Doc. PhDr. Pavol Rankov, PhD.
Katedra knižničnej a informačnej vedy
Filozofická fakulta
Univerzita Komenského v Bratislave
Gondova 2
814 99 Bratislava
Slovenská republika
pavel.rankov@uniba.sk

Knižná séria Tove Jansson o mumintrolloch ako predmet remediácie *

ALEXANDRA DEBNÁROVÁ

V máloktovej oblasti vzbudzujú remediačné procesy taký rozruch ako na poli literatúry pre deti. S negatívnymi reakciami, ktoré vyvolávajú nové alternatívy zobrazovania textových predlôh a súčasne nové možnosti ich percepcie, sa v našej spoločnosti možno stretnúť približne od druhej polovice 20. storočia. Dôvodom sú predovšetkým obavy z nepriaznivého vplyvu na formujúcu sa osobnosť dieťaťa.

Frekvencia (a vôbec akákoľvek existencia) mediálnej transformácie je zväčša ukazovateľom popularity knižného prototextu, v prípade prekladového diela pomáha dotvárať celkový obraz jeho recepcie a naznačuje mieru jeho včlenenia do prijímajúcej kultúry. Určujúcim faktorom je text jestvujúceho prekladu, najmä ekvivalenty sémanticky funkčných mien a názvov, ako aj neexistujúcich reálií, resp. zachovanie ich podoby pri transmediálnom prenose. V kontexte viacnásobného prekladu vykazuje väčšiu mieru začlenenia do cieľovej kultúry ten z prekladov, z ktorého sa čerpá pri vyššom počte mediálnych transferov. Cieľom štúdie je prostredníctvom analýzy počítačovej hry *Mumík na plavbe Morskou harvou* prispieť k mapovaniu recepcie švédskej detskej literatúry u nás. Bližší pohľad na knižnú predlohu má zhodnotiť jej herný potenciál, jeho využitie môže spätne prispieť k zvýšeniu povedomia o nej, ako aj o jej slovenskom pretlmočení.

REMDIÁCIA NA POLI DETSKEJ KULTÚRY

Za jednu z prvých hrozieb v súvislosti s tradičnou predstavou literatúry sa na poli literatúry pre deti zvykne považovať komiks. Hoci z materiálneho hľadiska ostáva komiks ako taký súčasťou tlačenej médiu, z pohľadu percepcie je nositeľom dynamiky, atribútu bližšieho filmu než knihe. Ako konštatoval B. Duc v práci *Comicsové umenie*,

presne definovať comics je ťažké práve preto, že leží v samotnom priesečníku niekoľkých umeleckých vyjadrovacích prostriedkov: výtvarného umenia, filmu a literatúry. Všetky tieto žánre sa tu zlučujú, aby vytvorili nové umenie, ktorému poskytujú úplný súbor najrozmanitejších výrazových prostriedkov (1994, 33).

Obrazová zložka na úkor textovej či dialogická forma textu, tieto charakteristické

* Príspevok vznikol ako súčasť riešenia grantového projektu Vega č. 2/0107/14 *Hypermediálny artefakt v postdigitálnej dobe*.

črty komiksu nevyhnutne vyvolávali obavu z redukcie obsahu a myšlienky diela, a tým aj absencie umeleckosti.

Za symptomatický príklad kritického postoja československej literárnej vedy ku komiksovej tematike možno považovať príspevok pod názvom *Na téma comicsu*, ktorý vyšiel v 70. rokoch minulého storočia v odbornom periodiku venovanom detskej literatúre *Zlatý máj* (Holešovský 1976, 340). Jeho autor varuje pred nenápadným a pozvoľným vstupom komiksového žánru do prostredia socialistickej spoločnosti, pričom „výskyt a pôsobenie knižného braku“ pripodobňuje výskytu a pôsobeniu drog. „Každé zlo ve svých počátcích předstírá motivy zdánlivě logické a progresivní, a teprve poté, když zmohlo počáteční odpor a zahnízdilo se v nové společenské oblasti, šíří se tempem, proti němuž se společnost nesnadno brání“ (340). Autor sa vymedzuje najmä voči „západným“ komiksom s dobrodružným, hororovým a „supermanským“ obsahovým zameraním, osobitne posledným menovaným vyčíta zobrazovanie nedosiahnuteľnej skutočnosti a domnieva sa, že „prosazovat je v našich socialistických podmínkách znamená odvádět mládež od perspektivních osobních a společenských cílů, nahrazovat je neplodným sněním“ (341). Okrem nevhodného obsahu Holešovský hovorí aj o „formovém primitivismu comicsů“, súčasne však vyzdvihuje tradíciu pôvodných kreslených seriálov domácej proveniencie a pripúšťa, že z formálneho hľadiska treba jednoznačnejšie stanoviť rozdiely medzi nimi.

Kritický postoj ku kresleným seriálom zaujímali ešte na sklonku 80. rokov fínsky televízny kritik Jukka Kajawa a fínsky spisovateľ Hannu Mäkelä. Druhý z nich prezentoval názor, že tí, ktorí v dôsledku príchodu káblovej televízie a videa prestali čítať, vlastne o nič neprišli. „Pro ně četba nebyla nikdy potěšením (...), předtím (se) bavili čtením a prohlížením comicsů a sledováním nonstopfilmů“ (Mäkele 1988, 101). Kajawa prirovnáva zrýchlenú televíznu zábavu k čítaniu komiksu, sú to dve médiá, ktoré sa vzájomne podporujú. „Děti si navykají na televizi a tento zvyk posilují hubeným vyprávěním comics, kde vyprávění často nahrazují citoslovce ‚bum‘ a ‚au‘“ (1988, 21).

K fenoménu komiksu ako príznaku konca súdobej literárnej epochy sa už v 60. rokoch vyjadril aj Marshall McLuhan.

Na knihu komiksu se například díváme jako na pokleslou literární formu, místo abychom ji viděli jako rodící se obrazovou a dramatickou formu, která vznikla z nového tlaku na audiovizuální komunikaci v časopisech, rozhlase a televizi. Mladí dnes nesvedou sledovat vyprávění, ale reagují na drama. Nesnesou popis, ale milují krajinu a akci (2002, 80).

TRANSPOZÍCIA TEXTU Z TLAČENÉHO DO ZVUKOVÉHO MÉDIA

Nástup zvukového média ako sprostredkovateľa písaného textu nepredstavoval v oblasti detskej kultúry natoľko prevratnú zmenu percepcie ako v prípade dospelého adresáta. Uvedené súvisí predovšetkým s tradíciou prvotného predčítavania textu detskému príjemcovi dospelou osobou, kým dieťa nedosiahne požadovanú čitateľskú gramotnosť. Výhody a nevýhody auditívneho vnímania tlačeného textu (ktorý ako taký predpokladá vizuálnu percepciu), ako aj polemiky o jeho plnohodnotnosti v porovnaní s klasickým čítaním sa ruka v ruke so stúpajúcou popularitou audiokníh opätovne stávajú témou úvah v oblasti detskej kultúry. Zaujímavým príspevkom

k danej problematike je článok Lucie Koníčkovej *Audioknihy – jejich skutečné přínosy a interaktivní budoucnost* (2012, 243 – 251), ktorý okrem benefitov, čo audiokniha v súčasnej dobe prináša detskému recipientovi, mapuje aktuálne trendy v tejto oblasti. Patria k nim najmä nové typy audiokníh s interaktívnymi presahmi typickými skôr pre hypertextový dokument či počítačovú hru. V slovenskom prostredí sa aj klasické verzie audiokníh (v zmysle reprodukcie nekrátenej textovej predlohy) zatiaľ objavujú len sporadicky (*Harry Potter* J. K. Rowling, *Zlatý kompas* Ph. Pullmana).

Skôr než nastúpila éra audiokníh, plnil úlohu auditívneho sprostredkovateľa tlačených textov detskej čitateľskej verejnosti opakovane reprodukovateľný záznam na LP platni, prípadne rozhlasové vysielanie v podobe upravených dramatizácií alebo priamych interpretácií textových predlôh. Beata Panáková analyzuje adaptáciu *Bambiho* od Felixa Saltena, pričom sa sústreďuje predovšetkým na jej prínos pre detského recipienta, nepriamo tak jej štúdiu možno chápať aj ako výpočet pozitív kvalitného prenosu z textového do zvukového média všeobecne.

Táto adaptácia a jej zvuková realizácia „neuláhčuje“ poslucháčovi vnímanie Saltenovho príbehu. Nezjednodušuje ho, ani ho nepodáva v sladkom obale, aby sa dal rýchlejšie a pohodlnejšie zhltnúť. Naopak: prostredníctvom špecifickej znakovosti naň nabaľuje ďalšie významy. Poslucháč môže vnímať výsledok dialógu niekoľkých umelcov – prozaika, rozhlasového dramatika a rozhlasových realizátorov –, ktorí ho vyzývajú do hry a umožňujú mu prispieť do nej svojím výkladom, založeným na vlastnej skúsenosti a vlastnej imaginácii. Vyžadujú od neho tvorivú spoluprácu – teda intelektuálnu, emocionálnu a časovú investíciu (1995, 24).

Panáková rozhlasovú hru definuje ako „univerzum, v ktorom sa komunikuje prostredníctvom špecifických auditívnych znakov, ponechávajúc dostatočný priestor pre slobodné a individuálne vnímanie, hľadanie, znázorňovanie, pre vlastnú tvorivú predstavivosť“ (23).

Dá sa povedať, že prenos „myšlienky“ literárneho diela do zvukového média prebehol vzhľadom na uchovanie monomediálneho charakteru jeho nositeľa pomerne hladko, hoci, ako podotýka Ellen Waungana v druhej polovici 80. rokov na margo dovtedajších empirických výskumov, časť pedagogickej verejnosti zastávala názor, že rozhlas „povzbudzuje a fixuje potrebu rýchle plynoucí zábavy, ktorá nepříznivě ovlivňuje pomalejší a volnější radost z četby“ (1990, 48).

POČÍTAČOVÉ HRY PRE DETI

S využívaním nových médií (aj v spojitosti s ich kooperáciou s tzv. starými médiami) sa už dlho spája snaha o čo možno najautentickejšie sprostredkovanie zážitku či informácie, o vernú simuláciu reality. V kontexte počítačových hier a obzvlášť tých s literárnou predlohou tvorcovia často siahajú po žánri fantasy. Ponúkajú totiž dobre využiteľný lineárny príbeh, hrdinov, s ktorými sa možno hráčsky stotožniť, motív putovania, potrebu prekonávania prekážok atď. Hráč sa tak prostredníctvom nastaveného herného mechanizmu stáva literárnym hrdinom, jeho avatarom, vžíva sa doň odlišným spôsobom ako pri textovej predlohe. Navyše, jestvuje množstvo hier, ktoré umožňujú interakciu viacerých hráčov, resp. postáv známych z literárneho rozprávania – a to je nówum, ktoré kniha ako taká nie je schopná sprostred-

kovať. Ide najmä o adventúry, v ktorých je možnosť rozhodovania hráča obmedzená, a RPG hry (*role playing games*, tzv. hry na hrdinov), kde si hráč môže vybrať nielen postavu, ale aj smerovanie svojej hernej aktivity. Hry opierajúce sa o literárne predlohy nemusia nevyhnutne sledovať sujet knihy, tento často predstavuje iba inšpiráciu či základnú líniu deja, ktorý možno ďalej rozvíjať. Jon Bing počítačové verzie adventúr nazýva kinoautomatmi a pripomína, že dôraz je kladený na zápletku a príbeh, ktorý je podobne ako román prezentovaný v odsekoch textu. Hráča dokonca nazýva „čitateľom“ (1988, 44 – 45).

Čítanie kníh a hranie hier si na rozdiel od iných médií uzurpujú v maximálnej možnej miere pozornosť percipienta. Vyžadujú si totiž jeho plné sústredenie, kým sledovanie televízie alebo počúvanie rozhlasu sú často sekundárnou činnosťou, odohrávajúcou sa paralelne s inou činnosťou alebo na jej pozadí.

Čím je cieľová skupina v oblasti hier pre deti mladšia, tým viac jednoduchých neinteraktívnych prvkov, resp. tzv. *full motion videos* obsahuje. Sú prispôbené veku adresáta a ide najmä o pesničky či krátke názorné scénky, prípadne sprievodné slovo „rozprávača“. Vek percipienta zohráva dôležitú rolu aj pri uvažovaní o možnostiach, ktoré prinášajú počítače pri sprostredkovaní nových poznatkov. Steen Larsen v referáte nazvanom *Nová technika a výchova detí* sumarizuje výsledky výskumov Piageta, Wolfa, Levina a i., a poukazuje na to, že pri výuke najmenších detí prostredníctvom počítača absentuje možnosť „praktickej manipulácie s materiálom pri určitej úlohe“ (1988, 30). Na naučené sa rozpomínajú ťažšie, pretože pri takto získaných skúsenostiach im v predškolskom veku chýbajú „dôležité hmatové a motorické rozmery“, čo u starších detí zrejme nezohráva rovnako podstatný význam. Konštrukcia určitého tvaru na obrazovke počítača je podľa Larsena „rovnako abstraktná a teoretická ako premýšľanie alebo čítanie o ňom“ (31).

Ešte i dnes sa v otázke vzťahu počítačových hier a detí opakujú výhrady týkajúce sa ich násilného obsahu, oproti knihám či filmom totiž hráč nie je len pasívnym pozorovateľom násilia, vo virtuálnej realite sa sám stáva jeho vykonávateľom. Švédska literárna vedkyňa Eva Nordlinder v článku o literárnych CD-romoch z roku 2001 poukazuje na to, že švédske nakladateľstvo Gammafon, ktoré vydáva hry pre deti na kompaktných diskoch, svoje hry nenazýva počítačovými hrami (*dataspel*). Vysvetľuje, že „pojem ‚počítačové hry‘ sa najčastejšie spája s hrami pre dospelých (nezriedka predovšetkým násilného charakteru) a na mnohých pôsobí negatívne“ (2001, 27). Tému násilia v digitálnych hrách a jeho pôsobeniu na (detských) hráčov bolo venovaných množstvo štúdií s rozličnými závermi. Na hernom serveri sector.sk sa ako jeden z dôvodov, prečo má násilie medzi hrami také široké zastúpenie, uvádza:

Hry postavené na smrti a zabíjaní sú omnoho bežnejšie než hry simulujúce život. Tie sú naopak veľmi vzácne. Na ich vytvorenie treba vynaložiť veľké úsilie a pre začínajúcu firmu predstavuje taká hra často značné finančné riziko. Pre vývojárov je totižto ťažké zakomponovať život alebo medziludské vzťahy do hry, ktorá bude zábavná a chytľavá (*Prečo máme radi násilné hry?*).

Dôvody preferovania hier s násilným obsahom, tzv. strieľačiek pre dospelých a v prípade detí hier založených na eliminácii nepriateľa, môžu byť teda v jadre pragmatické. Keďže najzákladnejším cieľom hry je zabaviť, odreagovať sa, táto cesta sa

javí ako najpriamočiarejšia. Sympatickou črtou kníh Tove Jansson je, že v nich k likvidácii záporných postáv (ak tu vôbec možno hovoriť o vyslovene negatívnych postavách) nedochádza. S každou z nich sa dá dohodnúť (Vrčuľa v *Čarodejníkovom klo-búku*, duch v *Otecko píše pamäti*) alebo sa stiahnuť z boja skôr, než dôjde ku konfliktu (stretnutie Sniffa s drakom v *Blíži sa kométa*).

NOVÉ A NOVŠIE MÉDIÁ

Nové mediálne formy vo svojich počiatkoch predstavovali v očiach kritiky skôr ochudobnenie, oklieštenie pôvodného obsahu originálnej verzie diela. Bogumiła Suwara súhrnne hodnotí postoj slovenských literárnych vedcov v 80. rokoch minulého storočia takto: „Unifikujúce funkcie masmédií v kultúre považovali vtedajší bádatelia jednoznačne za protipól k tvorbe umeleckých hodnôt“ (2012, 181). Výnimku predstavoval azda iba nástup zvukového média v 50. rokoch minulého storočia a s ním aj zvukových podôb literárnych predlôh, keď na úrovni zmyslových vnemov zrak vystriedal sluch a absencia obrazovej zložky, v detskej literatúre takej častej, podnietila imagináciu recipienta na odlišnej úrovni.

Technický pokrok a nástup nových médií nevyhnutne zasiahol aj do sveta detí. Ich dosah naň nebol predmetom odborných diskusií iba v Československu so štátom regulovanou kultúrnou politikou, ale aj v krajinách západnej Európy. V roku 1988 sa v Osle uskutočnil 21. kongres IBBY s názvom *Detská literatúra a nové médiá* (*Children's literature and the new media*). Referáty komentovali nové javy, vyzdvihovali prínos nových mediálnych foriem (aj pri propagovaní kníh a čítania) a popri obavách z negatívnych následkov upozorňovali na skutočnosť, že na dieťa bude mať vždy najväčší vplyv jeho okolie, rodinné a školské prostredie.

Napriek tomu, že počítačové hry už dávno nie sú novým médiom, stále vzbudzujú kontroverzné reakcie. Môže za to okrem iného fakt, že zo všetkých médií majú práve ony najlepšiu schopnosť sprostredkovať inú realitu a umožniť potenciálnemu hráčovi stať sa súčasťou diania, a to tak v pozitívnom, ako v negatívnom zmysle.

DIELO TOVE JANSSON A REMEDIÁCIA

Množstvo remediácií zväčša indikuje popularitu tej-ktorej literárnej predlohy. V oblasti švédskej literatúry pre deti a mládež sa pochopiteľne ich najväčšiemu počtu teší literárna predloha *Pippi Dlhá Pančucha* autorky Astrid Lindgren. Literárna vedkyňa Sonja Svensson sa domnieva, že vysoká miera remediácií detských kníh má niekoľko prirodzených vysvetlení. Jedným z nich je, že tvorca novej verzie môže počítať s pozitívnym očakávaním spokojného konzumenta knihy, pri spracovaní klasického diela zas s nostalgickým prijatím u dospelého publika. Pri obrázkových knihách má tvorca novej verzie k dispozícii návrh kostýmov aj scény (2001, 3). Vizuál hry priamo čerpajúci z výtvarnej zložky knižnej predlohy hráčovi uľahčuje jej recepciu, prináša mu svet, ktorý pozná a s ktorým sa dá ľahko stotožniť, na rozdiel od hier, kde v literárnom predobrazu táto zložka absentuje a to, či ju hráč akceptuje, závisí aj od toho, do akej miery sa jeho vlastná imaginácia zhoduje s predstavami jej tvorca, ako aj od príťažlivosti jej obrazového spracovania.

Tvorba fínsko-švédskej spisovateľky Tove Jansson adresovaná detskému publiku

je častým objektom adaptácií v iných médiách. Autorkou prvej adaptácie pôvodne knižného textu bola sama Jansson, keď v rokoch 1947 – 1948 vo fínsko-švédskom periodiku *Ny tid* každý piatok publikovala komiksové „pásky“ vychádzajúce z diela *Blíži sa kométa*. V dôsledku minimalizácie textovej zložky a zjednodušenia deja autorka zvolila satirickejší tón, a podľa Christiny Björk aj výber slov svedčí o tom, že sa zrejme zamerala skôr na dospelých čitateľov (2003, 82). Podobne ako pri komiksovej zákazke pre anglické noviny, keď išlo o výslovnú požiadavku zadávateľa (97).

Príbehy Muminovcov sa stali predlohou niekoľkých televíznych filmov, animovaných aj bábkových seriálov nielen vo Fínsku, ale aj v Nemecku, Japonsku či Sovietskom zväze.

KNIŽNÁ SÉRIA Z MUMINOVSKÉHO ÚDOLIA A JEJ HERNÝ POTENCIÁL

Na úvod si položíme otázku, aké herné možnosti ponúka knižná séria Tove Jansson. V slovenčine sa s ňou detskí čitatelia mohli po prvý raz stretnúť v 70. rokoch minulého storočia. Ako prvý vyšiel v roku 1974 *Čarodejníkov klobúk* (*Trollkarlens hatt*, 1948), po ňom v roku 1978 *Povodeň u Muminovcov* (*Farlig midsommar*, 1954), o rok neskôr *Blíži sa kométa* (*Kometen kommer*, 1946/1968) a v roku 1982 *Čarodejná zima* (*Trollvinter*, 1957).

Diela charakterizuje dobrodružná atmosféra, nad Muminovským údolím sa takmer vždy vznáša tieň blížiacej sa katastrofy (výbuch sopky, povodeň, koniec sveta, pád kométy), prítomný už v úvode knihy. V prvej, resp. druhej časti série *Blíži sa kométa* evokuje nepokoj niekoľko viet na začiatku druhej kapitoly: „Koldokola bolo všetko sivé! Nielen obloha a rieka, ale aj stromy, zem a dom! Všetko bolo celkom sivé a vyzeralo hrozne, akoby bez života“ (2007, 25). V titule *Povodeň u Muminovcov*: „Bola to neobyčajná noc, tichá akýmsi strašným spôsobom“ (2007, 17). V *Čarovnej zime*: „Pozrel na jazmínový krík, ktorý bol teraz iba spleťou holých konárov, a zhrozene si pomyslel: Je mŕtvý. Celý svet umrel, kým som ja spal. Tento svet patrí niekomu inému, koho nepoznám. Možno Vrčuli. Ten nie je stvorený pre mumintrollov“ (2008, 14). Podobne aj komiksový seriál z roku 1947, čerpajúci z diela *Blíži sa kométa*, nesie dramatický názov *Mumintroll a koniec sveta* (*Mumintrollet och jordens undergång*).

Hrozba zo strany nepriateľov či náhlej kataklizmy, postapokalyptický, prípadne dystopický charakter herného sveta sú často jedným zo základných predpokladov, ktoré podmieňujú intenzívny emocionálny zážitok z hry na počítači alebo hernej konzole. U Muminovcov vyvolávajú strach či údiv z nepoznaného aj predmety a javy, ktoré sú detskému čitateľovi, teda potenciálnemu hráčovi viac či menej známe (napr. zimné obdobie a s ním súvisiaci sneh a lyžovanie) a čaro z ich spoznávania by sa vo virtuálnom svete stratilo, odhaľovanie tajomstiev vesmíru či divadelného umenia sú však natoľko prirodzenými súčasťami príbehu, že ich možno do hry zakomponovať nenásilne ako ďalší článok dejového reťazca.

Súčasťou kníh o mumintrolloch je nezriedka motív putovania jednej či viacerých postáv a prekonávanie prekážok. Výhodou je aj existencia atraktívneho fikčného sveta v podobe Muminovského údolia a jeho okolia (morské pobrežie, Pusté vrchy, Filifionkino údolie atď.), zasadeného do severskej prírody s jej zákonitostami, pričom

najzásadnejším determinantom životov obyvateľov je striedanie ročných období. Ilustrácie Tove Jansson sú čiernobiele, opis „scény“ a „rekvizít“ v texte je však dostatočne pregnantný: dom Muminovcov je belasý a má verandu, nachádza sa v ňom jasnobelasá, žltá a bodkovaná izba, letný domček má osemhranný tvar a zdobia ho zelené a červené okenné tabuľky, Snusmumrikov klobúk je zelený, kabelka Muminrollovej mamičky je čierna atď. Svet Muminovského údolia a jeho okolia je vôbec mimoriadne nasýtený farbami, čo ešte väčšmi vyniká v kontraste s bielym sfarbením mumintrollov. Hneď za predsádkou a titulným listom knihy *Čarodejníkov klobúk* navyše nájdeme detailnú mapu údolia Muminovcov a ich domu.

Autori hry mohli využiť fakt, že každá z postáv sa vyznačuje osobitými povahovými črtami a vyvinúť napríklad jednoduchšiu verziu RPG pre deti v staršom žiackom veku, ktoré séria kníh o obyvateľoch Muminovského údolia zaujala a je u nich predpoklad, že sa so známymi literárnymi hrdinami rady stretnú opäť. Svet mumintrollov by istotne poskytol dobrú bázu aj pre adventúru v tradičnom *point-and-click* štýle, v údolí žije množstvo zvláštnych tvorov a personifikovaných zvieratiek umožňujúcich interakciu s hlavným hrdinom, postavy v knižnej predlohe ustavične objavujú podivuhodné predmety, pre ktoré nachádzajú rôznorodé využitie. Navzdory nečakaným prehovorom, netradičným reakciám zúčastnených postáv (prostredníctvom ktorých autorka buduje napätie na ďalšej úrovni textu a ktoré jej dielam zaručujú originalitu a autentickosť aj v kontexte novších diel pre deti) sú ich charaktery vykreslené pomerne jednoznačne. V záujme sprístupnenia hry pre najmladšiu vekovú skupinu mohli jej autori tento vyšší plán z hernej adaptácie vypustiť, zostal by holý príbeh na rovine deja v podobe prekonávania prekážok, zápolenia s protivníkmi a pod. Predložená hra však s devízami pôvodného knižného diela pracuje minimálne.

Hoci na jej obale sa uvádza, že je vhodná pre milovníkov Muminovcov, slovenský knižný preklad na svoju škodu ignoruje – jej najväčším kladom je pritom práve prítomnosť knižných hrdinov, hra ako taká nie je natoľko pútavá, aby sa k nej dieťa neznalé janssonovského univerza rado vracalo. Na dôvažok, nie každý, kto knihy čítal, si k nemu našiel cestu – svedčí o tom ich rozporuplné prijatie u slovenskej kritiky v minulosti. Daniel Hevier sa na stránkach *Zlatého mája* o próze *Povodeň u Muminovcov* vyjadruje pozitívne:

Janssonová je majsterkou vo vytváraní napínavých príbehov. Je to próza veľmi dynamická. Sloveso je najfrekventovanejším slovným druhom. Autorka nezaťažuje rozprávanie prílišnými opismi. Tomuto typu prózy pre nízky čitateľský stupeň to aj vyhovuje. Čitateľ nie je natoľko zvedavý, ako vyzerá hrdina, ale čo robí, aké dobrodružstvo prežíva (1978, 715).

Marta Žilková v recenzii toho istého titulu o rok neskôr spochybňuje práve jeho dynamiku, nedostatočný opis tvorov z Muminovského údolia má podľa nej za následok narušenú percepciu u detského čitateľa a predpokladá, že (aj na základe reálnych skúseností detí, ktoré už čítali *Čarodejníkov klobúk*) dieťa „po prvých stránkach knihu odloží, že je nudná“ (1979, 442). V závere si dokonca kladie otázku, prečo vydavateľstvo siahlo práve po tomto titule: „Mali jej prvé romány u nášho čitateľa taký úspech, že sa chystáme vydať ešte ďalšie tri? Nebolo by vari vhodnejšie spestriť čitateľský repertoár o ďalšieho fínskeho autora, resp. uvoľniť miesto domácej prvotine?“ (442) Ak by sme pri uvažovaní o hernom potenciáli knihy akceptovali Žilkovej námietku

týkajúcu sa absentujúcej dynamiky deja, v počítačovej hre možno tento nedostatok vyriešiť dôslednou redukciou až úplnou elimináciou dialógov, slovné opisy sa v procese transformácie obsahu z monomédia do multimédia vytratia celkom prirodzene a zmieňované nepostačujúce vykreslenie knižných hrdinov vyvážia autorkine ilustrácie. Na prvom pláne tak zostane kostra dobrodružného príbehu o boji s povodňou, ktorá Muminovské údolie zasiahla v čase letného slnovratu, na druhom pláne je to náhodné zoznámenie s tajuplným svetom divadla. Keďže muminovskej rodine poslúži ako útočisko pred vodou práve budova divadla, s ktorého fungovaním ich systematicky oboznamuje Filifionkina teta Ema, vytvára sa tým predpoklad pre využitie oboch želaných funkcií eventuálnej počítačovej hry, zábavnej i vzdelávacej.

ANALÝZA POČÍTAČOVEJ HRY A JEJ METÓDY

Ako pripomína Espen Aarseth v štúdiu *Herný výskum: Metodologické prístupy k analýze hier* (*Playing Research: Methodological approaches to game analysis*), byť oboznámený s konkrétnym herným médiom prostredníctvom hrania je tým najlepším prístupom k jeho analýze. „Ako vedci v oblasti herných štúdií sme zjavne povinní porozumieť hre, a to možno najlepšie a niekedy výlučne dosiahnuť iba jej hraním“ (2003).

Lars Konzack hovorí o siedmich „vrstvách“ (*layers*) počítačovej hry, ktoré možno posudzovať osve: hardvér, programový kód, funkčnosť, vlastná hra, jej sémantické významy, referenčnosť a sociokultúrne aspekty (2002, 1). Hodnoteniu technických parametrov hry som sa ako laička vyhla, zameriavam sa skôr na využitie herného potenciálu kníh o Muminovcoch, na úroveň ich transpozície do iného média a osobitne slovenskej verzie hry. V súlade s Konzackovou terminológiou sa sústredím najmä na jej referenčnosť.

V slovenčine vyšli dve počítačové hry inšpirované knihami o Muminovcoch. Je to *Hra na skrývačku s Mumíkmi* a *Mumík na plavbe Morskou harvou*. Pre potreby štúdie som vybrala druhú menovanú, vzhľadom na prítomnosť istej dejovej zložky. Po spustení hry sa na obrazovke objaví zimná scenéria Muminovského údolia, a keďže Muminovci sa na sklonku jesene ukladajú na zimný spánok, privíta hráča iba Mrnka. Oznámi mu, že keď sa šípka na monitore zmení na ruku, kliknutie mu umožní hrať rôzne hry (kliknúť možno na päť stanovišť: kôlna, diera v ľade, muminovský dom, ľadové kvádre a jaskyňa). Na prvých dvoch z nich súperí hráč s počítačom, resp. s Mrnkou, v prvom prípade ide o rýchlosť pri upratovaní, v druhom o rýchlosť pri love rýb. Vyslovene pasívna je návšteva jaskyne, po kliknutí na cencúľ z ľadového xylofónu cez jaskyňu prebehne niektorý z podivuhodných tvorov žijúcich v Muminovskom údolí (napr. hatifnati, Bizam). Po označení ľadových kvádrov ponúkne Mrnka dieťaťu hru zameranú na precvičenie pamäti: po tom, čo si prezrie predmety ležiace na snehu, ich musí označiť medzi ďalšími predmetmi uloženými v ľade. V muminovskom domčeku je pre dieťa pripravených viacero aktivít: rozmiestňovanie nábytku tak, aby po ňom mohla Mrnka skákať, prebúdzanie členov rodiny Muminovcov (Muminov otecko po zobudení rozpovie krátky príbeh), hľadanie zhodných párov na princípe pexesa (upratovanie v kôlni). V dome treba Mrnke pomôcť rozostaviť nábytok, po ktorom bude skákať, cez okno skočí Stinky¹ a rozbije

obraz na stene, ten následne treba zložiť ako puzzle, po jeho zložení sa objavajú ďalšie obrázky, ktoré možno poskladať.

Hra je podľa distribútora určená pre hráčov od troch rokov, úlohy, ktoré má dieťa postupne splniť, sú pomerne jednoduché, no chýba im akýsi spájací článok, prirodzená nadväznosť, ktorá síce nemusí kopírovať dej predlohy, ale mala by pobádať hráča, aby v hre pokračoval ďalej. Aj keď v hrách pre najmenšie deti „nejde o život/y“, ako je to neraz v hrách pre starších hráčov, a jednotlivé herné sekvencie sú natoľko krátke, že nie je nutná prítomnosť *savepointov* (bodov návratu; miest v hre, kam sa hráč môže vrátiť), radosť z pozitívneho výsledku tu má podstatný význam rovnako ako pri každom type hry, nielen počítačovej. Ako píše Henry Jenkins (2006), „ak sa hra stane príliš ľahkou alebo ťažkou, hráči o ňu stratia záujem. Hráči potrebujú cítiť, že dokážu bežať rýchlejšie, strieľať presnejšie, skákať ďalej a myslieť pohotovejšie ako v každodennom živote“.

Ako sme už spomenuli, hra je určená pre deti od troch rokov, pre trojročného hráča však môže byť náročná z hľadiska technickej zdatnosti, pre päťročné dieťa už môže byť nezáživná. Pri súťažení v love rýb s Mrnkou informuje o priebežnom stave súperenia numerická hodnota chytených exemplárov uvedená na obrazovke. Väčšina trojročných detí však ešte čísla nepozná. Jednou z najjednoduchších aktivít, vhodných už pre najmenšie deti, je vyfarbovanie obrázkov, ktoré si možno vytlačiť – no táto aktivita už, paradoxne, prebieha mimo digitálnej reality počítačovej hry.

Hra sa odohráva v zime, dalo by sa preto predpokladať, že sa inšpiruje piatym dielom série *Čarovná zima*, jediným, ktorý prebieha v tomto ročnom období. No zásadné postavy tejto časti série, ako sú Tuu-Tikki či Hemul, v nej chýbajú. Niektoré ich aktivity v počítačovej hre prevzala Mrnka. Z knižnej predlohy sa tak do remediovanej verzie dostala iba kulisa zimnej krajiny, dejová zložka nebola využitá, rovnako nebol naplno využitý okruh postáv. Naopak, objavili sa v nej postavy, ktoré sa v knihe nevyskytujú (hatifnati, Stinky a pod.).

SLOVENSKÁ VERZIA HRY

Slovenská verzia pôvodne nórskej počítačovej hry pre deti má pomerne nezrozumiteľný názov *Mumík na plavbe Morskou harvou*. Obal sľubuje dobrodružnú plavbu na parníku, preto nás po spustení hry prekvapí, že sa ocitneme na súši, navyše v zimnom období. Obsah disku zodpovedá inej hre z tejto série, ktorá vo švédčine nesie názov *Vinter i Muminödalen*, teda *Zima v Muminovskom údolí*, a v slovenskej mutácii nevyšla. Distribútor avizuje „zábavné a napínavé úlohy pre všetkých milovníkov škriatkov Mumíkov“, potenciálnou cieľovou skupinou by teda mali byť deti, ktoré Muminovcov poznajú z kníh alebo z televízneho spracovania.

Hra však pri menách postáv zažitý slovenský preklad Heleny Dobiášovej a Zuzany Drábekovej neberie do úvahy. Z Muminovej mamičky je tak Muminmama, z Muminovho otecka Muminotec a Mumintroll je v hre nazývaný Muminkom (takto síce Mumintrolla nazýva aj jeho mamička, je však pravdepodobné, že tu ide o ekvivalent českého „Mumínek“) a na obale Mumíkom. Zásadnejšie zmeny sa dotkli mien ostatných postáv: Sniff sa na obale spomína pod menom Ňucháč (pravdepodobne obmena českého Čenich) – sloveso „sniffa“ vo švédčine znamená „vdychovať nosom vzduch,

vetriť“ a Snusmumrik je Šňupálko (evidentne pod vplyvom češtiny – Šňupálek).

Prekladu vlastných mien postáv z kníh Tove Jansson sa v samostatnej štúdii venuje Yvonne Bertills. Meno Snusmumrik, ktoré zostalo v slovenčine ponechané v pôvodnej podobe, považuje za jedno z najzvláštnějších, z tých, ktoré v protiklade s takzvanými „primeranými“ menami nazýva „hravo sugestívnymi“ (2002, 78). Význam mena totiž neodráža charakterové vlastnosti jeho nositeľa. Kompozitum „snusmumrik“ tvoria podstatné mená „snus“, čo znamená žuvací tabak, a „mumrik“, ktoré podľa Slovníka Švédskej akadémie (Svenska Akademiens ordbok) označuje muža jednoduchšieho zmysľania s nezrozumiteľným rečovým prejavom. Mumintrollov najlepší priateľ Snusmumrik tomuto profilu nezodpovedá. Hoci žije skôr samotárskym, takmer pustovníckym spôsobom života, je múdry, scestovaný, pozná množstvo vzrušujúcich príbehov a vie byť príjemným spoločníkom. Nežuje tabak, ale neodmysliteľne k nemu patrí fajka a ústna harmonika. (Dnes by azda bola kladná postava detskej knihy, ktorá holduje podobnému zlozvyku, prijímaná rozporuplne, v knihách Tove Jansson však fajčia spravidla tí, ktorí sa vyznačujú múdrosťou – okrem Snusmumrika je to aj Mumintrollov otecko alebo profesori z observatória v diele Blíži sa kométa. „Vysoko na rozoklanom horskom brale stálo observatórium, v ktorom žili profesori, osamelo, iba s hviezdami. Vykonalí už veľa neobyčajných pozorovaní a vyfajčili neobyčajné množstvo cigariet“ /2007, 69/.)

Z Mrnky sa stala, zrejme následkom výpožičky z angličtiny, kde sa volá Little My, Malá My (v slovenskej jazykovej verzii hry <ma:j>). Aj v origináli sa Mimlina drobná sestra nazýva Lilla My – doslovne Malá My, švédsko výslovnosť je však odlišná. Zaujímavý je postup českého prekladateľa Libora Štukavca, ktorý zachová sémantický význam jej mena, no uprednostní ekvivalent prijateľnejší pre domáce prostredie, meno Mia (ktoré je, podobne ako My, ďalšou švédskou domácou podobou mena Maria). Pre porovnanie, v českom znení pôvodného japonského animovaného seriálu o Muminovcoch už nevystupuje Malá Mia, ale Majka. V tomto prípade krok smerom k ďalšej naturalizácii pôsobí kontraproduktívne, pri preklade významovo zafarbených vlastných mien, najmä v detskej literatúre, nemožno zabúdať na charakter postavy. Lilla My je roztopašná, protivná, výbušná a maličkého vzhľadu, všetky tieto vlastnosti Helena Dobiášová umne spojila v mene Mrnka. Takto opisuje Mrnka samu seba v titule *Čarovná zima*: „Neviem byť smutná. Ja som len spokojná alebo nahnevaná“ (2008, 50). Meno Majka vzbudzuje v slovenskom kontexte skôr iné asociácie (Majka Tárajka, Včielka Maja).

Ján Vilikovský konštatuje, že „v kultúrne významných prozaických textoch – najmä ak ide o vážne diela realistického charakteru – sa spravidla ponechávajú pôvodné formy mien; predovšetkým sa prekladateľ vyhýba miešaniu foriem pôvodných a preložených“ (1984, 135). Hoci knižná séria Tove Jansson nezodpovedá druhej menovanej charakteristike (aj keď v kontexte kníh pre deti a mládež tu majú významný zástoj i vážnejšie témy a v mnohých ohľadoch má blízko k realistickému zobrazeniu skutočnosti), nepochybne ide o kultúrne významný text. Je otázne, nakoľko tento fakt v 70. rokoch minulého storočia reflektuje slovenský preklad a či k nemu tak pristupovala aj jeho autorka Helena Dobiášová. O spochybňovaní potreby jeho uvedenia do nášho kultúrneho priestoru svedčí recenzia Marty Žilkovej, napriek tomu, že Tove Jan-

sson už bola v tom čase viac než dekádu laureátkou Ceny Hansa Christiana Andersena, teda medzinárodne známou a na poli literatúry pre deti etablovanou autoritou. Dobiášová prekladá iba malú časť mien, hoci niektoré z tých, ktoré ponechala v originálnom znení, nesú pomerne jednoznačný význam: meno Sniff bolo možné preložiť napríklad ako Ťufko, meno Bisam neposkytuje veľký priestor pre tvorivé manévrovanie, keďže ide o živočíšny druh známy u nás ako ondatra pižmová. Prekladateľka ho nenahrádza slovenským ekvivalentom, zmena sa dotkne iba prepisu mena v súlade s fonetickými pravidlami slovenského jazyka. Za touto „opatrnosťou“ azda tušíť rešpekt k literárnemu dielu vysokej hodnoty, ako aj k jeho autorke. Dobiášová zvolila odlišný prístup pri menách postavičiek Piskly a Viskly, ktoré sa vo švédčine nazývajú Tofsla a Vifsla, sú teda silne zvukomalebné. Vyskytnú sa iba v jednej z kníh o Muminovcoch a odkazujú na Tove Jansson a Vivicu Bandler, ku ktorej spisovateľka v čase, keď vznikala *Čarodejníkov klobúk*, pociťovala silnú náklonnosť (Westin 2007, 38). Ich kryptonymný charakter sa tak nezachoval. Podobne sa skrytý zmysel mien stratil v českom pretlmočení, kde sa postavičky nazývajú Kníkla a Pískla, ale aj v anglickom či fínskom preklade, hoci treba poznamenať, že z čitateľského hľadiska to nemá zásadný význam.

Výrazný vplyv češtiny vidieť v počítačovej hre okrem mien aj na Mrnkiných komentároch a príbehu Mumintrollovho otecka: „Skoro akoby tu bol niekto s nami, ale asi sa pletiem.“, „Zvoľ, kde by som mala skočiť.“, „Trebárs nájdeme niečo dobré k jedlu.“, „v tom momente dovádza na snehu“, „ideme rybáriť“, ale aj pri nepochopiteľnej výpožičke českého frazeologizmu „Chystám se jít na kutě!“ v poslovenčenej podobe „Chystám sa ísť na vrece!“.

Na CD-rome deti môžu nájsť texty piesní, ktoré Mrnka spieva v prestávkach počas hry, no kvalita slovenského prekladu je nízka:

Prebúdzacia pesnička Malej My:

Teraz slnko svieti, sneh sa trblieta na kopcoch,
zatiaľ čo Muminkovia chrápu pod príjemnou prikrývkou.
Nikdy nie je zábavné, hrať sa tu sám,
a preto spievam hlasno všetkým tým mŕtvolám.

Hej vstávaj ty medveď!
Hej vstávaj, koho to zaujíma?
Dostaň sa z únavnej postele!
A teraz všetci VSTÁVAJ!

Švédsky originál:

Se solen är uppe och marken är helt vit,
Men alla bara ligger där och sover, äh.
Det är inte så roligt, när ingen vill gå upp,
Så nu väcker jag upp alla med en sång!:

Nu måste ni gå upp, nu måste ni gå upp,
Kom igen, hoppa ut ur sängerna för nu måste – ni gå upp!²

ZÁVER

Je známe, že pôvodne literárni hrdinovia sa dnes k detským čitateľom dostávajú často skôr prostredníctvom iného média. Mediálna transformácia tak môže predstavovať spôsob, ako klasické diela detskej literatúry plnohodnotne priblížiť novodobej generácii detí. V tejto súvislosti sa v digitálnom prostredí možno stretnúť s dvoma hrami v slovenskej mutácii, ktoré čerpajú z fiktívneho sveta klasických kníh o mumintrolloch. V čiastkovej analýze sme hodnotili jednu z nich, a to najmä na báze jej referenčnosti voči predlohe a osobitne jej slovenskému prekladu. Z hľadiska výskumu recepcie švédskej detskej literatúry je tento aspekt podstatným ukazovateľom miery jej včlenenia do prijímajúcej kultúry. Počet remediácií je zväčša indikátorom popularity diela. Knihy Tove Jansson u nás navzdory uvedenému princípu korelácie neboli v minulosti prijaté jednoznačne pozitívne, nedosahujú oblúbenosť diel Astrid Lindgren, ktorá u nás týmto spôsobom remediovaná nebola a v kontexte prenosu literárneho diela pre deti do digitálneho média predstavuje zmienená dvojica hier ojedinelý počin. Slovenská verzia hry nerešpektuje domáci preklad, ktorý u nás funguje takmer štyridsať rokov a na ktorý po roku 2000 nadviazalo pretlmočenie ďalších častí série. Svedčí to o nedostatočnej miere jeho integrácie do cieľového prostredia, rovnako to však môže vyvolať domnienku, že distribútor za adresáta hry nepovažoval konzumenta knihy, ale vychádzal skôr z jej ďalšej remediácie v podobe animovaného seriálu, ktorý sa v českej mutácii dostal aj k nám. Ani v porovnaní s touto verziou nenachádzame úplnú zhodu pri praktickom použití mien postáv medzi ním a analyzovanou počítačovou hrou, na tézu o miere udomácnenia prekladu v našej kultúre však táto skutočnosť nemá zásadný vplyv.

POZNÁMKY

¹ Postava Stinkyho sa v knižnej sérii nevyskytuje, Jansson ho vytvorila pre komiksovú prílohu londýnskeho večerníka *The Evening News*. Stinkyho zaraďujeme skôr k záporným postavám, šíri okolo seba zápach – odtiaľ jeho meno. Objaví sa iba v jednej z obrázkových kníh o mumintrolloch, ktoré v slovenčine nevyšli.

² Informatívny preklad:

Aha, vysoko je slnko, zem celá biela je,
No všetci tam len ležia ako medvede.
Ach, to je otrava, že nikto nechce vstať,
Svojou piesňou musím všetkých prebúdzat'.
Zaraz treba vstať, zaraz treba vstať,
No tak hop, šup z postele, veď už treba – vstať!

LITERATÚRA

Bertills, Yvonne. 2002. Intertextualities, continued. The connotations of proper names in Tove Jansson. In *Children's literature as Communication: The ChiLPA Project (Studies in Narrative)*, ed. Roger D. Sell, 71 – 81. Philadelphia – Amsterdam: John Benjamins.

- Bing, Jon. 1988. Od videoher k hypermédii. In *Dětská literatura a nová média*, ed. Tordis Ørjasæter, 38 – 48. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež.
- Björk, Christina. 2003. *Tove Jansson. Mycket mer än Mumin*. Stockholm: Bilda Förlag.
- Duc, Bernard. 1994. Comicové umenie. *Revue Bibiana*, 2, 4 : 32 – 33.
- Hevier, Daniel. 1978. Povodeň u Muminovcov. *Zlatý máj*, 22, 8: 715.
- Holešovský, František. 1976. Na téma comicsu. *Zlatý máj*, 20, 4: 340 – 341.
- Janssonová, Tove. 1995. *Kometa*. Přel. Libor Štukavec. Praha: Albatros.
- Jansson, Tove. 2007. *Blíží sa kométa*. Prel. Helena Dobiášová. Bratislava: Slovart.
- Jansson, Tove. 2007. *Povodeň u Muminovcov*. Prel. Helena Dobiášová. Bratislava: Slovart.
- Jansson, Tove. 2008. *Čarovná zima*. Prel. Helena Dobiášová. Bratislava: Slovart.
- Kajawa, Jukka. 1988. Cesta do světa akce a násilí. In *Dětská literatura a nová média*, ed. Tordis Ørjasæter, 15 – 21. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež.
- Koničková, Lucie. 2012. Audioknihy – jejich skutečné přínosy a interaktivní budoucnost. *Čtenář: měsíčník pro práci s knihou*, 64, 7 – 8 : 243 – 251.
- Larsen, Steen. 1988. Nová technika a výchova dětí. In *Dětská literatura a nová média*, ed. Tordis Ørjasæter, 28 – 38. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež.
- Mäkelä, Hannu. 1988. Spisovatelé a nová média. In *Dětská literatura a nová média*, ed. Tordis Ørjasæter, 101 – 102. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež.
- McLuhan, Marshall. 2002. *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: Jota.
- Nordlinder, Eva. 2001. Bok blir spel. *Barnboken*, 24, 2: 26 – 30.
- Panáková, Beata. 1995. Rozprávka v rozhlas. *Revue Bibiana*, 3, 1: 21 – 25.
- Suwara, Bogumiła. 2012. Na ceste k hypermediálnemu artefaktu. In *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*, eds. Bogumiła Suwara – Zuzana Husárová, 175 – 205. Bratislava: SAP – Ústav svetovej literatúry SAV.
- Svensson, Sonja. 2001. Pettson och Pippi på nya äventyr. *Barnboken*, 24, 2: 2 – 3.
- Vilikovský, Ján. 1984. *Preklad ako tvorba*. Bratislava: Slovenský spisovateľ.
- Waungana, Ellen. 1988. Jak optimálně utvářet interakci mezi dětmi, literaturou a rozhlasem. In *Dětská literatura a nová média*, ed. Tordis Ørjasæter, 48 – 55. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež.
- Westin, Boel. 2007. *Ord, bild, liv*. Stockholm: Albert Bonniers Förlag.
- Žilková, Marta. 1979. Povodeň u Muminovcov. *Zlatý máj*, 23, 5: 441 – 442.

INTERNETOVÉ PUBLIKÁCIE

- Aarseth, Espen. 2003. *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis*. Digital Arts and Culture. Melbourne. Dostupné na: <http://www.bendevane.com/VTa2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf> [cit. 26. 5. 2016]
- Jenkins, Henry. 2006. Games, the new lively art. In *The Wow Climax*, Henry Jenkins. New York: NYU Press. Dostupné na: <http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/GamesNewLively.html> [cit. 24. 5. 2016]
- Konzack, Lars. 2002. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. Aarhus. Dostupné na: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.32231.pdf> [cit. 24. 5. 2016]
- Prečo máme radi násilné hry?* Dostupné na: <http://www.sector.sk/uzivatelclanok/4512/preco-mame-radi-nasilne-hry.htm>
- http://web.abo.fi/meddelanden/forskning/2003_05_bertills.sht [cit. 24. 5. 2016]
- Svenska Akademiens ordbok*. Dostupné na: <http://g3.spraakdata.gu.se/saob/>

Tove Jansson. The Moomins. Children and the new media. Transmediation.

The first part of the paper offers a historical overview of transmediation processes in the field of children's literature. The transfer of a work or its parts from the print medium to another medium has since the beginning been rather controversial. Some were worried about maintaining the educational as well as artistic-aesthetical function of children's literature. The fear of losing these functions was caused by the advent of new media within (children's) literature. During the last few decades, however, remediated forms of literary works have been accepted, thanks to the new possibilities of perception that the remediated versions enable. The paper focuses on analysing one example of remediation – the Slovak version of the Norwegian game adaptation of the Moomin book series. The paper critically examines the Slovak translation, as well as to what degree the transmediation of the work's content into the new medium can be regarded as successful.

Mgr. Alexandra Debnárová
Ústav svetovej literatúry SAV
Konventná 13
811 03 Bratislava
Slovenská republika
aalexandra.debnarova@gmail.com

Pohyb poza hranice: intermediálne a transmediálne vzťahy*

JANA TOMAŠOVIČOVÁ

Hra diferencí totiž předpokládá syntézy a poukazy, které nedovolují, aby v nějakém okamžiku a v nějakém smyslu byl nějaký prvek prostě přítomen sám o sobě a poukazoval pouze k sobě. Ani v řádu mluveného, ani v řádu psaného diskursu nemůže žádný prvek fungovat jako znak, aniž by nepoukazoval k jinému prvku, jenž sám není jednoduše přítomný. Toto provázání působí, že každý „prvek“ – foném či grafém – je konstituován na základě stopy jiných prvků této řady či tohoto systému, kterou nese v sobě. Toto provázání, toto tkanivo, je text, který se tvoří výhradně transformací jiného textu (Derrida 1993, 38 – 39).

Prítomnosť nových médií vo sfére umenia otvorila cestu nielen umeleckému experimentovaniu, ale aj metodologickému skúmaniu. Do popredia vystúpili otázky týkajúce sa na jednej strane vzťahov medzi starými a novými médiami, na druhej strane vzťahov medzi rôznymi znakovými systémami, ktoré v súčasnosti kulminujú v diskusiách o remediácii. Ak sa médiá podľa autorov teórie remediácie Jaya Davida Boltera a Richarda Grusina (1999, 55) vždy navzájom komentujú, reprodukujú či nahrádzajú, potom je skutočne relevantná metodologická otázka, akú rôznu podobu a kvalitu vzájomných vzťahov a väzieb medzi médiami možno identifikovať. Alebo inými slovami, ako bližšie špecifikovať fenomény intermediality a transmediality, ktoré zahŕňajú celý komplex väzieb a prepojení, avšak terminologicky zatiaľ stále vykazujú istú mieru neurčitosti. V nasledujúcom príspevku chceme porovnať niekoľko interpretačných prístupov k uvedeným fenoménom, starších i novších, ktoré pochádzajú najmä z nemeckého myšlienkového prostredia, aby sme mohli poukázať na ich možné prieniky i pretrvávajúce terminologické diferencie. Zároveň nemožno obísť skutočnosť, že nové metodologické tendencie sa neobjavujú v teoretických reflexiách izolovane, ale nadväzujú na viacero významných predpokladov. Jedným z nich je, samozrejme, prudký rozvoj moderných technológií, predovšetkým digitálnych médií. Keďže médiá disponujú jednak podstatnou materiálnou i nemateriálnou technologickou výbavou, jednak textuálnymi kvalitami, dôležitú úlohu pri ich výskume nutne zohráva aj zdokonaľovanie technologickej stránky. A to i z toho dôvodu, že práve technologické vlastnosti umožňujú realizovať také aspekty textuality, ktoré staršie technológie buď vôbec realizovať nedokázali, alebo iba veľmi obmedzene. Nás však bude v tomto príspevku pri skúmaní fenoménov intermediality

* Príspevok vznikol na Katedre filozofie a aplikovanej filozofie FF UCM v Trnave ako súčasť riešenia grantového projektu Vega č. 2/0107/14 Hypermediálny artefakt v postdigitálnej dobe.

a transmediality zaujímať najmä rovina textuality. Preskúmame samotné možnosti vzájomných vzťahov a prechodov medzi rôznymi mediálnymi znakovými systémami a ukážeme aj myšlienkové inšpiračné zdroje, ktoré v dejinnom kontexte stáli v pozadí skúmaných fenoménov a ktoré rozhodujúcim spôsobom predznačili posuny perspektív i myslenia. Pôjde nám najmä o ich konfrontáciu s postštrukturalistickým úsilím uvoľniť a prekročiť hranice textu. Vychádzame pritom z predpokladu, že terminologické ukotvenie uvedených pojmov môže poslúžiť súčasným humanitným vedám ako metodologický rámec na podrobnú deskripciu vzťahov medzi rôznymi aspektmi kultúry.

ZA HRANICE REPREZENTÁCIE I TEXTU

Na začiatku skúmania si dovoľíme aspoň stručne naznačiť niektoré zásadné dejinné zápasy a pnutia, ktoré sa odohrali na pôde moderného umenia, semiotiky i filozofie. Chceme upozorniť predovšetkým na tie významné momenty, ktoré priniesli istý myšlienkový zlom, obrat či modifikáciu ustálených foriem a zaužívaných interpretačných vzorcov, a tak pripravili pôdu pre neskoršie novomediálne štúdiá, operujúce práve na rozhraní umenia, literárnej vedy, filozofie a digitálnej techniky.

Pretrhnutie tradičných väzieb možno azda najjasnejšie pozorovať na vývoji moderného umenia. Moderné umenie sa pod vplyvom destabilizácie reality, urýchlenej rozmachom nových technológií, postupne vymanilo spod režimu reprezentácie, spod nutnosti čo najvernejšie zobrazovať a zastupovať vonkajšiu skutočnosť. Ak realita nie je viac metafyzicky, nábožensky či politicky zaručená, ak predstavuje len konsenzus komunikujúceho spoločenstva (Habermas 2000, 297) či dokonca mediálnu simuláciu (Baudrillard 2000, 96), potom sa stáva problematickým kľúčový princíp napodobňovania, ktorý dlhodobo usmerňoval umeleckú tvorbu. Umenie bolo postavené pred výzvou nanovo vymedziť a definovať svoju úlohu. V čase, keď fotografický či kinematografický zápis dokázal rýchlejšie, presnejšie a detailnejšie zachytiť skutočnosť než ruka umelca, už nemôže byť primárnou úlohou umenia vytvárať viac či menej verné kópie skutočnosti. Po tejto skúsenosti podľa Jeana-Françoisa Lyotarda už umeniu neprislúcha „býť *dodavateľom reality*, nýbrž vynalézať náznaky poukazujúci na mysliteľné, jež nemôže byť prezentované“ (1993, 28). Moderné umenie sa tak po uvoľnení puta reprezentácie odvážilo vstúpiť do nového priestoru, kde osciluje medzi viditeľným a neviditeľným, medzi prezentovateľným a tým, čo sa jednoducho prezentovaniu vzpiera. Namiesto napodobňovania experimentuje, teda už nič nezastupuje, nanajvýš sa na niečo podobá (Foucault 2010, 44).¹ Rozvíja mnohosť, modifikuje a prekračuje zaužívané rámce, prepája najrozličnejšie spôsoby kódovania, rozmnožuje *udalosti zmyslu*, ktoré sa vynárajú práve v dianí, napätí a metamorfózach. Až táto dimenzia experimentu, otvorenosti a mnohosti, oslobodená spod tradičných väzieb, sa mohla stať inšpiračným priestorom aj pre súčasnú digitálnu tvorbu.

Podobné vyrovnávanie sa s limitujúcim konceptom zaznamenávame aj v oblasti semiotiky a literárnej vedy. Hoci Saussurova koncepcia jazyka priniesla pozitívne impulzy pre lingvistický štrukturalizmus, pretože pracovala s diferenčným a arbitrárnym chápaním znaku, predsa len sa na ňu nadväzujúce štrukturalistické modely neubránili istej uzavretosti. Za každým individuálnym prehovorom identifikovali

vali jazyk ako synchrónny celok, ako pevnú stabilnú štruktúru, ktorá zabezpečuje hodnotu aj identitu svojich prvkov. Takýto stabilný systém vyhovoval najmä účelom komunikácie, avšak do značnej miery limitoval umeleckú tvorbu. Autor literárneho textu mohol zväčša len kombinovať prvky vybrané z vopred existujúceho invariantného systému (Michalovič 1999, 18). Preto na jednej strane nedostatočnosť a uzavretosť existujúceho modelu, na druhej strane formujúca sa predstava textu ako neohraničenej semiózy sa stali rozhodujúcimi podnetmi pre hľadanie adekvátnejších konceptov, ktoré by dokázali zohľadňovať dynamiku aj heterogenitu umeleckej tvorby. Úsilie postštrukturalistov sa koncentrovalo práve týmto smerom. Do teoretického diskurzu vniesli myšlienky postupného uvoľňovania, prekračovania až úplnej eliminácie hraníc textu.

Oproti textu ako uzavretému celku, ktorý disponuje vnútornou integritou, koherentnosťou a imanentnou prítomnosťou významových štruktúr, sa postštrukturalisti zamerali na samotný proces a dynamiku produkovania textu. Spochybnením reprezentácie skutočnosti situovali túto dynamiku do roviny odkazovania textu na iné texty kultúry. Ak žiadny text nie je mysliteľný bez vzťahu k iným textom, na ktoré nadväzuje, ktoré komentuje, kritizuje, dopĺňa či pretvára, potom sa idea pevných hraníc textu i pevnej štruktúry stojacej v jeho pozadí stáva neudržateľnou. Prekračovanie hraníc pritom nie je jednoduchý proces. Môže sa uskutočniť buď ako čiastočné uvoľňovanie a rozpúšťanie pevného ochranného rámca, alebo ako jeho radikálne zrušenie. Pri čiastočnom rozpúšťaní nadobúdajú hranice porézny charakter. Vďaka tomu sa text otvára smerom k iným textom a vstupuje do dialógu so širším diskurzom kultúry. Jeho imanencia sa sčasti uchováva, hoci porézny charakter hraníc ju viac či menej naruša. Druhý modus prekračovania hraníc je radikálnejší, je spojený s odstraňovaním prahu medzi vnútorným a vonkajším textom. Keďže žiadny znak nemá charakter izolovanej sebestačnosti, ale je konštituovaný na základe sôp iných znakov, ktoré tu už nie sú alebo ešte nie sú, predstavuje text tkanivo, ktoré vzniká výhradne transformáciou iného textu (Derrida 1993, 39). Tvorí dynamickú hru, ktorá nemá začiatok ani koniec, nemá centrum ani perifériu, nemá okraj, hranicu. Vystupuje vždy ako niečo nehotové, otvorené možnému doplneniu, predĺženiu, modifikovaniu (157 – 158).

Modus čiastočného uvoľňovania hraníc textu je v teoretických diskusiách známy ako intertextualita. V duchu Bachtinovej dialogickosti medzi polyfonickými hlasmi, rôznorodými jazykmi a štýlmi vniesla Julia Kristeva do statických, uzavretých modelov textu moment dynamiky. Všímala si text z pohľadu jeho produkovania, vzniku, odkiaľ sa ukázal ako premenlivý, mnohotvárnny živý, ako priesečník viacerých písaní, ako dialóg viacerých výpovedí, viacerých textov. Akýkoľvek text sa podľa nej „utváří jako mozaika citací, jakýkoliv text je absorpcí a transformací nějakého jiného textu“ (1999, 9). Jeho identita teda nie je fixná, nemenná, ale možno ju vnímať len zohľadnením mnohorakých vzťahov, do ktorých text vstupuje a ktoré ho formujú. Takto veľkoryso koncipovaná intertextualita,² na ktorú v podobnom duchu nadviazal až Roland Barthes, sa v interpretácii Gérarda Genetta modifikuje. U Genetta tvorí intertextualita len jednu dimenziu v rámci celkovej komplexnejšej typológie – charakterizuje ju ako „efektívnu prítomnosť textu v inom texte“ (1993, 10). Intertextu-

álne väzby, medzi ktorými Genette uvádza citáciu, plagiat či alúziu, tak síce rozvetvujú a vrstvia text za pomoci integrácie iného textu či referencie na iný text, ale len v zmysle produktívneho rozšírenia a obohatenia vnútrajška, nie v zmysle dôsledného narušenia tejto priestorovej dichotómie. Aj preto je radikálnejší modus rušenia hraníc textu charakteristický až pre dekonštrukciu a v súčasnosti sa stal taktiež inšpiráciou pre hypertextualitu.

Druhý modus, ktorým je zrušenie hraníc textu, sa vyznačuje úsilím legitimizovať mnohosť, potvrdiť neredukovateľnú pluralitu, afirmovať otvorenosť a vrstevnatosť textu. Podľa Barthesa je „tato nutná afirmace nicméně obtížná, protože nic sice neexistuje mimo text, avšak zároveň neexistuje žádný *celek* textu (který by se zpětně stal počátkem vnitřního řádu, smířením komplementárních částí pod otcovským dohledem Reprezentativního modelu): text je nutno vyvázat zároveň z jeho vnějšku i z jeho totality“ (2007, 14). To znamená, že text už nechce ani odkazovať na vonkajšiu skutočnosť, ani predstavovať nehybný vnútorný poriadok. Treba ho vnímať ako sieť či tkanivo, ktoré prostredníctvom svojich vlákien prepája heterogénne textové fragmenty, lexie a pozdĺž ich línie rysuje nové možnosti prepojenia, predĺženia, multiplikácie, odкрýva ďalšie vstupy i výstupy. Identita textu ako siete nie je vopred daná, formuje sa až prechodom hypertextuálnou sieťou. Určujú ju stopy iného písania, iných kódov, iných kultúrnych zdrojov, ktoré ju prestupujú a utvárajú (Barthes 2001, 13 [2008, 56]). V podobnom duchu problematizuje diferenciu medzi vnútrajškom a vonkajškom, medzi interioritou a exterioritou textu aj Jacques Derrida:

Pokud je tu již nějaký text, síť textuálních poukazů na jiné texty, textová transformace, v níž každý údajně jednoduchý termín je již poznamenán stopou jiného, potom již na předpokládané interioritě smyslu pracuje její vlastní vnějšek. Tato interiorita vždy již vystoupila mimo sebe. Před každým aktem výrazu je již (od sebe) odsunutá (1993, 44).

Vnútrajšok teda nestojí v opozícii voči vonkajšku, ale je ním prestúpený, vsadený do predošlého písania i budúceho predĺžovania, ktoré sa podpisujú pod jeho zmysel. Zvolený prístup sa nezameriava na text ako ukončený, výsledný produkt, ale na procesy produkovania, pluralizovania textu, v ktorých sa rodia nové udalosti zmyslu.

Fenomén prekračovania hraníc v oboch naznačených podobách, teda v mode čiastočného uvoľnenia hraníc aj v radikálnejšom mode zrušenia hraníc, zohráva podstatnú úlohu vo svete textuality. V nasledujúcej časti príspevku sa pokúsime preskúmať, do akej miery je signifikantný aj pre širší mediálny diskurz a či sa preukáže jeho relevantnosť aj pri fenoménoch intermediality a transmediality.

INTERMEDIÁLNE PREPOJENIA

Podobne ako sa v dejinách moderného umenia udomácnila tendencia porušovania umeleckých a estetických noriem, ktoré v priebehu dejinného vývoja stratili záväzný charakter a stali sa len orientačným bodom, umožňujúcim zviditeľniť mieru deformácie voči umeleckej tradícii (Mukařovský 2000, 155 – 156), tak aj ostatné mediálne formy prechádzajú obdobným vývojom, v rámci ktorého stále intenzívnejšie prekračujú zaužívané pravidlá. Moderné médiá nepôsobia ako izolované, do seba uzavreté systémy, ale navzájom sa ovplyvňujú, prepájajú, zapožičiavajú si formy i spôsoby vyjadrovania. Pre súčasný intermediálny výskum, ktorý operuje na širo-

kom interdisciplinárnom poli a ktorý zintenzívnila najmä teória remediácie Boltera a Grusina,³ sa tak otvárajú mnohé metodologické otázky týkajúce sa rôznorodých vzťahov a stratégií transformácie medzi médiami. Orientáciu v tomto priestore trochu komplikuje dodnes nie celkom jednoznačné terminologické ukotvenie základných pojmov, akými sú intermedialita a transmedialita.

Pojem intermedialita sa spočiatku často používal ako ekvivalent pojmu intertextualita, čo situáciu značne komplikovalo. Súviselo to najmä so širokým chápaním textu ako kultúrneho fenoménu (Lotman 1990, 19 – 20). Werner Wolf, ktorý sa zaoberá témou intermediality a najmä jej dôsledkami pre literatúru a literárnu vedu, hovorí o nutnosti rozlišovať tieto pojmy z dvoch dôvodov. Jedným dôvodom je odlišná povaha skúmaných javov. Intertextualita napriek tomu, že transcenduje hranice textu, zostáva viazaná na verbálne médium, a preto je podľa Wolfa intramediálna, na rozdiel od intermediality, ktorá prekračuje hranice medzi rôznymi druhmi médií (Wolf 2011, 63 – 64).⁴ Druhým dôvodom rozlišovania pojmov je podľa teoretika charakter ich možných väzieb. Zatiaľ čo pri intertextualite ide najmä o identifikovanie vonkajších vzťahov textu k prototextom, intermediálny výskum sa zameriava jednak na vonkajšie vzťahy medzi rôznymi médiami, jednak na vnútorné vzťahy medzi médiami v rámci jedného diela (64). Autor teda rozlišuje intramediálne (napr. intertextuálne) a intermediálne vzťahy v rámci semiotických systémov, čím sa kriticky vymedzuje voči synonymnému používaniu pojmov intermedialita a intertextualita. Toto jeho rozlíšenie sa ukazuje ako dôležité pre ďalšiu špecifikáciu fenoménu intermediality a následne aj transmediality.⁵

Pri vyjasňovaní terminológie zohráva významnú úlohu aj ďalší moment, na ktorý upozorňuje Roberto Simanowski. Ak pri pojme intermedialita zohľadníme funkciu predpony inter-, vystúpi do popredia aspekt spojenia dvoch alebo viacerých elementov, teda aspekt „koncepčnej spoločnej existencie“ (*konzeptuelles Miteinander*), ktorý sa zásadne líši od „multimediálnej existencie vedľa seba“ (*multimediales Nebeneinander*) (2006, 42). Na druhej strane sa však pod intermedialitou často zdôrazňuje aj aspekt zmeny, prechodu medzi médiami, teda nielen ich spojenia, čo je tiež jeden z dôvodov, prečo si tento viacznačný fenomén vyžaduje bližšiu pozornosť.

V súčasnosti jednu z najaktuálnejších typológií intermediálnych vzťahov ponúka vo svojej štúdii *Hypertextuálne štepenie ako forma prechodu medzi intermedialitou a transmedialitou* (*Hypertextuelle Aufspaltung als Übergangsform zwischen Intermedialität und Transmedialität*) nemecký literárny vedec a mediálny teoretik Uwe Wirth, ktorý vníma intermedialitu ako transdisciplinárne rozhranie medzi literárnou, kultúrnou a mediálnou vedou (2006, 19). Snaží sa opísať jednotlivé intermediálne väzby tak, aby sa na ich pozadí dal identifikovať fenomén transmediality. Metodologicky rozlišuje tri stupne intermediálnych vzťahov. V prípade nultého stupňa ide len o „tematizovanie jedného média v druhom médiu“ (32), preto nemožno explicitne hovoriť o skutočnej intermediálnej forme. Tematizovanie iného média, narážka na iné médium má skôr charakter indicie referujúcej o implicitnej intermedialite (31 – 32).⁶ Prvý stupeň intermediálnych vzťahov tvorí podľa Wirtha „rekonfigurácia znakového systému“ (32), teda modulácia jeho pôvodného nastavenia, usporiadania. V rámci takejto modulácie sa uskutočňuje napríklad prechod od hovoreného slova k písom-

nému zápisu, od rukopisného zápisu k tlačenej verzii, od tlačenej verzie k elektronickému formátu,⁷ pričom teoretik zdôrazňuje, že za skutočné intermediálne fenomény možno považovať len tie modulácie, ktoré vedú k celkovej rekonfigurácii pôvodného systému, ako to možno pozorovať napríklad pri transformácii dramatických textov na divadelné predstavenia (32). Druhým, podľa Wirtha najsilnejším stupňom intermediálnych vzťahov, je „spojenie rôzne konfigurovaných znakových systémov“ (32), napríklad spojenie textu a obrazu alebo spojenie textu, obrazu a zvuku. Charakteristickou pre tento stupeň je integrujúca rekonfigurácia, ktorej modelmi môžu byť hybridizácia a mediálne štepenie (čomu sa budeme ešte podrobnejšie venovať). Posledný, tretí stupeň Wirthovej typológie predstavuje „prenos konceptu mediálnej konfigurácie jedného znakového systému na druhý“ (32). Okrem známych príkladov, akými sú ut pictura poesis a poetické maliarstvo, sem Wirth zaraďuje aj prenos strihovej techniky z filmovej tvorby na experimentálne písanie alebo prenos princípov divadelnej inscenácie na knižnú tvorbu.

V súvislosti s našou témou nás zaujíma predovšetkým druhý stupeň intermediálnych vzťahov, ktorý Wirth napokon označil za „tvrdú intermedialitu“ (33). Pozrieme sa na ňu bližšie z toho dôvodu, že podľa samotného autora otvára dvere novej paradigme mediálnych vzťahov, ktorou je transmedialita. Wirth za model spojenia rôzne konfigurovaných znakových systémov považuje mediálne štepenie. Podobne ako v botanike, odkiaľ pojem štepenie pochádza, ide o dvojité gesto vyňatia z jedného systému a naštepenia, teda znovuzачlenenia do iného systému. Funkcie starého média sú pritom novým médium zasiahnuté a nanovo definované. Výsledným produktom je podobne ako v botanike vznik hybridného druhu. Pointou tohto metodologického uvažovania je, že mediálne štepenie možno vnímať nielen z perspektívy výsledného produktu intermediálneho spájania, teda z perspektívy vzniknutých hybridov, ale aj z perspektívy transmediálneho prechodu, teda z perspektívy samotného hybného procesu. Ide pritom o proces, „vo výkone ktorého získavajú spojené elementy svoju identitu práve vo vzťahu k iným médiám, ale rovnako aj v odstupe od nich“ (33 – 34). To znamená, že vďaka interpretácii mediálneho štepenia ako práve prebiehajúceho procesu má tvrdá intermedialita veľmi blízko k fenoménu transmediality.

Zameranie optiky na proces prechodu pritom nie je neznámou metodickou stratégiou. Explicitne bola prítomná a vyzdvihnutá už v koncepcii hypertextuality, ktorá predstavovala sieťové prepojenie rôznych fragmentov textu pomocou tzv. hyperlinkov.⁸ Hyperlink bol stopou prítomnou v texte, ktorá otvárala nový pohľad, novú perspektívu pohybu, umožňovala skok do nových kontextov, ktorých mohlo byť nekonečne veľa (Derrida 1993, 167). Koncepcia hypertextuality kládla dôraz práve na túto dynamiku, procesualitu umožnenú prítomnosťou linkových odkazov. Medzi najkomplexnejší hypertextový model, ktorý najvýraznejšie vyzdvihuje procesy diania, produkovania, patrí rizomatický model, ktorého autormi sú Gilles Deleuze a Félix Guattari. Okrem línií artikulácie sú pre tento model kľúčové predovšetkým línie úniku, deteritorializácie, podľa ktorých rizom neustále mení svoju povahu, uniká zmrazeniu v mode označovania a reprezentácie (2010, 18 – 19). Písať rizomaticky znamená predlžovať línie úniku, pretože v nich vzniká vždy niečo nové, tvoria sa v nich nové udalosti zmyslu. Rizomatické línie úniku aj hypertextové linky tak môžeme právom

spolu s Wirthom označiť za „procesy prechodu par excellence“ (2006, 38) a zároveň spolu s Derridom môžeme dodať, že sú príkladom par excellence aj pre eliminovanie hraníc medzi interioritou a exterioritou textu. Ak pritom takýto prechod implikuje nielen zmenu kontextu, ako v prípade hypertextuality, ale aj zmenu média, vstupuje do hry fenomén s názvom transmedialita (38).

TRANSMEDIALITA AKO FENOMÉN PRECHODU

Pojem transmedialita v tej podobe, ako ho nachádzame u Iriny Rajewskej a Wenera Wolfa, zachytáva tzv. „mediálne nespécifické javy, ktoré se právě proto objevují ve více médiích, a mohou tedy mezi nimi nastolovat nepřímé vztahy“ (Wolf 2011, 67). Tieto javy môžu mať nadčasovú, historickú alebo archetypálnu povahu. Môže ísť napríklad o variácie večných tém v rôznych médiách alebo o výskyt istého javu v určitom období paralelne vo viacerých médiách, alebo dokonca o archetypálnu tému objavujúcu sa v rôznych médiách bez toho, aby sa dal rozpoznať zásadný vplyv média na zmysel diela (67).⁹ Transmedialita je pritom u Wolfa súčasťou intermedialných vzťahov, konkrétne tvorí jednu z foriem relačnej intermediality. Vymedzenie transmediality v tejto podobe však nie je metodologicky dostatočne uspokojivé. Absentuje v ňom jednak diferenciacia voči intermedialite, jednak uniká samotný dynamický aspekt prechodu medzi médiami.

Pojem transmedialita sa preto pokúsil terminologicky ukotviť Roberto Simanowski, ktorý nadviazal na Wirthovu analýzu tvrdej intermediality. Túto analýzu akceptuje s dvomi výhradami. Zatiaľ čo v modeli tvrdej intermediality je kľúčovou metódou *spojenie* rôzne konfigurovaných znakových systémov, v modeli transmediality ide o *zmenu*, *prechod* rôzne konfigurovaných znakových systémov do seba navzájom. Zatiaľ čo Wirth uvažoval o médiách v semiotickom zmysle, Simanowski zdôrazňuje v pojme média aj technologické aspekty, takže pojem média u neho zahŕňa komplex vysielača, kanála, príjemcu aj určitej materiálnej bázy (2006, 43 – 44). Po zohľadnení viacerých ďalších momentov, ako napríklad metafory tkaniva, ktorá hrala kľúčovú úlohu pri precizovaní intertextuality, alebo hybridného miešania a kooperácie médií, ktoré sa zas uplatnili pri intermedialite, definoval napokon pojem transmediality. Transmedialitou označuje „zmenu z jedného média na iné ako konštituujúcu a podmieňujúcu udalosť hybridného estetického fenoménu. Zmena sa môže udiť medzi rôznymi semiotickými systémami (text na obraz, obraz na text, čas na hudbu) a/alebo medzi rôznymi technológiami prezentácie (performancia na video-sochu, internetová stránka na verejný priestor, chatovací priestor na divadlo)“ (44). Dôležité pritom je, že akcent neľeží na výsledku vykonaného prepojenia, ale na samotnom prenose, transfere, transformácii, ktorá sa uskutočňuje alebo tematizuje v momente vnímania (44). Aby sme dokázali zachytiť prebiehajúcu zmenu, vyžaduje si naše vnímanie súčasnú prítomnosť východiskového média i postmédia. V tomto zmysle predstavuje transmedialita posun perspektívy oproti intermedialite, kde sa dôraz kladol najmä na výsledný hybridný fenomén, pri recepcii ktorého sme nemuseli nutne poznať východiskové médium. Napríklad sfilmované predstavenie sme mohli vnímať aj bez poznania jeho literárnej predlohy. Avšak premena performancie na plastiku či textu na pohyblivý obraz predpokladá prítomnosť či poznanie obidvoch zúčastne-

ných médií, ak sa na ne chceme pozrieť optikou zaostrenou na samotnú dynamiku prechodu. Proces transformácie je tak pohybom, ktorým sa hranice zúčastnených médií stávajú difúzne. Rušia sa ich konvenčné prahy, vymedzujúce okraje.

Simanowski mapuje procesy transformácie na mnohých projektoch súčasného umenia. Sleduje premeny, v ktorých sa text mení na obraz, obraz na text, plastika na obraz, performancia na plastiku, internet na trhovisko alebo digitálne dáta na hudbu, obraz, plastiku či performanciu. Zvlášť posledná forma premeny digitálnych dát na iný semiotický systém, označovaná ako *mapping*, je v súčasnosti obľúbenou a preferovanou transmediálnou umeleckou stratégiou, ktorú považuje Simanowski za nový stupeň „technicky vznešeného“ (77). Skrýva v sebe tvorivý potenciál, v ktorom, nadnesene povedané, sa technológia transformuje na umenie. Simanowski na základe zohľadnenia estetickkej realizácie a umeleckého zámeru rozlišuje tri podoby *mappingu*. Do prvej skupiny zaraďuje diela, ktoré zbierajú ťažko prístupné digitálne informácie, aby ich efektívne premenili na orientáciu v určitej mapovanej oblasti (podobne ako pri geografickom mapovaní terénu). Príkladom je podľa neho dielo Georga Legradysa *Zviditeľniť neviditeľné* (*Making Visible the Invisible*), ktoré digitálne spracované dáta vypožičaných kníh z mestskej knižnice transformuje na vizuálnu inštaláciu vo foyeri knižnice. Druhú skupinu tvoria diela, ktorých primárnym zámerom nie je informovať, ale len transformovať zozbierané digitálne dáta do abstraktnej podoby. Príkladom je softvérový program *DataDada* od Augusta Blacka, ktorý dáta uložené na pevnom disku počítača mení prostredníctvom chybného priradenia na zvukovo-vizuálny film. Diela tretej skupiny prenášajú podľa Simanowského zhromaždené dáta do výpovede, vyjadrenia istej myšlienky, idey. Napríklad dielo *Ping Body* od Stelarca transformuje vzťah technických dát a človeka do výpovede o kyborgizácii ľudského tela (69 – 77).¹⁰

Z metodologického hľadiska možno konštatovať, že tak ako v koncepcii hypertextuality boli procesy prechodu prítomné a rozpracované v podobe hyperlinkov či rizomatických línií úniku, tak aj v koncepcii transmediality ide primárne o procesy transformácie z jedného média na iné médium. Proces transformácie je pritom konštituujúcou udalosťou nového vznikajúceho fenoménu. Dôraz sa v oboch prípadoch kladie na samotnú dynamiku prechodu, nie na výsledný produkt ako v koncepcii intermediality. Filozofickým predpokladom tejto optiky je dekonštruktívny pohyb rušenia hraníc. Hypertextualitu a transmedialitu tak možno považovať za realizáciu dekonštruktívnej metodológie, ktorá je, zdá sa, stále mimoriadne plodná pre umenie.

ZÁVER

Jedným z príspevkov k diskusii o remediácii je aj metodologické vyjasňovanie vzájomných vzťahov medzi médiami či medzi rôznymi znakovými systémami. Kľúčovými pojmami, ktoré zachytávajú tieto väzby, sú intermedialita a transmedialita. V štúdií sme v konfrontácii so staršími koncepciami intermediality a transmediality W. Wolfa a I. Rajewskej analyzovali novšie pokusy terminologického ukotvenia uvedených pojmov, ako ich nachádzame v súčasnom nemeckom diskurze predovšetkým v prácach U. Wirtha a R. Simanowského. Na základe ich rozboru sme skúmali aj zdroj inšpirácie, ktorý možno identifikovať v dekonštruktívnom pohybe rušenia hra-

níc medzi interioritou a exterioritou. Tento pohyb ako otvorené prúdeenie umožňuje produktívne predlžovať, teda vynachádzať, prepisovať, križiť, amplifikovať udalosti zmyslu, a preto zostáva naďalej atraktívny obzvlášť pre umeleckú tvorbu, či už v jej autorskej, čitateľskej, alebo kolaboratívnej perspektíve.

POZNÁMKY

- ¹ Foucault pri interpretácii diel surrealistického maliara Reného Magritta poukazuje na jeden veľmi významný moment Magrittovej tvorby, ktorým je oddelenie podobnosti od napodobnenia: „Napodobnenie má jedného ‚patrona‘: originálny prvok, ktorý na základe seba usporadúva a hierarchizuje všetky kópie, až po tie najslabšie. Napodobnenie predpokladá primárnu referenciu, ktorá predpisuje a triedi. Podobnosť sa rozvíja v radoch, ktoré nemajú ani začiatok, ani koniec, možno nimi prejsť v jednom i v druhom smere a nepodliehajú nijakej hierarchii, ale sa šíria od jedného malého rozdielu k druhému. Napodobnenie slúži reprezentácii, ktorá nad ním vládne; podobnosť slúži opakovaniu, ktoré ňou prebieha“ (2010, 44).
- ² Podrobnú analýzu intertextuality v slovenskom výtvarnom umení nájdeme v práci Kataríny Ihringovej. Pracuje s rozšíreným chápaním textu ako kultúrneho fenoménu a mapuje jeho rezonanciu v dielach slovenských výtvarných umelcov v druhej polovici 20. storočia. Pozri bližšie Ihringová 2012, 115 – 147.
- ³ Rôznorodé stratégie remediácie na príkladoch fotografie, filmovej tvorby i literárnej produkcie podobne mapuje vo svojej štúdii Bogumiła Suwara, priekopníčka literárnovedných štúdií nových médií na Slovensku (2013, 54 – 72; 2014, 251 – 270). Zároveň svoju pozornosť dlhodobejšie zameriava aj na možnosti vzniku hypermediálnych artefaktov (2012, 175 – 204).
- ⁴ Tému intermediality a transmediality v nadväznosti na Wolfovu koncepciu plodne rozvíjajú v českom prostredí autorky A. Jedličková a S. Fedrová (2015, 59 – 61).
- ⁵ Wolf definuje intermedialitu ako „překračování hranic mezi komunikačními médii, jež jsou konvenčně chápána jako distinktivní“ (2011, 65), pričom k tomuto prekračovaniu dochádza podľa neho jednak *vnútri* znakového systému, jednak *medzi* systémami navzájom.
- ⁶ Wirth pritom odkazuje na Wolfovu intermediálnu referenciu, ktorá je u Wolfa súčasťou tzv. štruktúrnej intermediality, teda intermediality obsiahnutej vnútri diela. Pozri Wolf 2011, 69 – 70.
- ⁷ Premenami technológií písania sa zaoberá vo svojich prácach česká literárna teoretička Kateřina Piovecká, ktorá sleduje nielen postupnú remediáciu písma a rukopisných zápisov, ale aj dôsledky využitia nových technológií na poetiku literárnych diel (2015, 860 – 880).
- ⁸ Inšpiračné zdroje pre hypertextualitu nachádza George Landow v postštrukturalistickej koncepcii otvoreného textu, ako aj v technologických pokusoch usporiadať a uskladiť vedomostné a knižné dáta. Obidve tieto línie spája do konceptu hypertextuality (2006, 1 – 6, 53 – 68). Na slabé stránky teórie hypertextu upozorňuje vo svojej štúdii Zuzana Husárová. Zároveň naznačuje stratégie ďalších posunov smerom k teóriám kybertextu a technotextu. Pozri bližšie Husárová 2015, 881 – 906.
- ⁹ V podobnom zmysle uvažuje o transmedialite aj Gundolf S. Freyermuth. Variantné vyrozprávanie toho istého príbehu cez viaceré médiá označuje za extenzívnu transmedialitu. Popritom však rozlišuje aj intenzívnu transmedialitu – rozumie ňou fúziu médií, pri ktorej médiá transcendujú svoje hranice. Takýto transmediálny produkt zväčša zostáva otvoreným dielom (2013, 315). Zatiaľ čo Freyermuthova extenzívna transmedialita rezonuje s pojmom transmediality u Wolfa a Rajewskej, jeho intenzívna transmedialita má blízko k Wirthovej tvrdej intermedialite.
- ¹⁰ Viaceré príklady z umenia digitálnych médií uvádza Simanowski aj v ďalšej svojej práci, pozri napríklad Simanowski 2012.

LITERATÚRA

- Barthes, Roland. 2001. Smrť autora. Prel. Radana Žvaková. *Profil súčasného umenia*, 8, 1 – 2: 8 – 13.
- Barthes, Roland. 2007. *S/Z*. Prel. Josef Fulka. Praha: Garamond.
- Barthes, Roland. 2008. *Rozkoš z textu*. Prel. Olga Špilarová. Praha: Triáda.
- Baudrillard, Jean. 2000. *Amerika*. Prel. Miroslav Petříček jr. Praha: Dauphin.
- Bolter, Jay David – Richard Grusin. 1999. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Compagnon, Antoine. 2006. *Démon teórie. Literatúra a bežné myslenie*. Prel. Jana Truhlářová. Bratislava: Kalligram.
- Deleuze, Gilles – Félix Guattari. 2010. *Tisíc plošin*. Prel. Marie Caruccio Caporale. Praha: Herrmann & synové.
- Derrida, Jacques. 1993. *Texty k dekonstrukci. Práce z let 1967 – 72*. Prel. Miroslav Petříček jr. Bratislava: Archa.
- Foucault, Michel. 2010. *Toto nie je fajka*. Prel. Miroslav Marcelli. Bratislava: Kalligram.
- Freyermuth, Gundolf S. – Lisa Gotto, eds. 2013. *Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Genette, Gérard. 1993. *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Habermas, Jürgen. 2000. *Strukturální přeměna veřejnosti*. Prel. Alena Bakešová, Josef Velek. Praha: Filozofia.
- Husárová, Zuzana. 2015. Elektronická literatúra. Prehľad teoretických konceptov. *Česká literatura*, 63, 6: 881 – 906.
- Ihringová, Katarína. 2012. *Vzťah slova a obrazu v slovenskom vizuálnom umení*. Trnava: Pergamen.
- Jedličková, Alice – Stanislava Fedrová. 2011. Na rozhraní oborů a umění. Úvodem k textu Wernera Wolfa. *Česká literatura*, 59, 1: 59 – 61.
- Kristeva, Julia. 1999. *Slovo, dialog a román*. Texty o sémiotice. Prel. Josef Fulka. Praha: Sofis.
- Landow, George Paul. 2006. *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Leschke, Rainer. 2013. Gläserne Medien. Von der scheinbaren Durchsichtigkeit des Mediensystems. In *Heterotopien. Perspektiven der intermedialen Ästhetik*, eds. Nadja Elia-Borer – Constanze Schellow – Nina Schimmel – Bettina Wodianka, 39 – 51. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Lotman, Jurij Michajlovič. 1990. *Štruktúra umeleckého textu*. Prel. Milan Hamada. Bratislava: Tatran.
- Lytard, Jean François. 1993. *O postmodernismu*. Prel. Jiří Pechar. Praha: Filosofický ústav AV ČR.
- Michalovič, Peter. 1999. *Orbis terrarum est speculum ludi*. Bratislava: Sorosovo centrum súčasného umenia.
- Mukařovský, Jan. 2000. *Studie [I]*. Brno: Host.
- Piorecká, Kateřina. 2015. Text v hmotném světě. Událost psaní a česká literární kultura. *Česká literatura*, 63, 6: 860 – 880.
- Rajewsky, Irina. 2002. *Intermedialität*. Tübingen: Francke Verlag.
- Simanowski, Roberto. 2006. Transmedialität als Kennzeichen moderner Kunst. In *Transmedialität. Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren*, eds. Urs Meyer – Roberto Simanowski – Christoph Zeller, 39 – 81. Göttingen: Wallstein Verlag.
- Simanowski, Roberto. 2012. *Textmaschinen – Kinetische Poesie – Interaktive Installation: Zum Verstehen von Kunst in digitalen Medien*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Suwara, Bogumiła. 2012. Na ceste k hypermediálnemu artefaktu. In *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*, eds. Bogumiła Suwara – Zuzana Husárová, 175 – 204. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV.
- Suwara, Bogumiła. 2013. Remediácia ako manipulovanie s obrazom (na príklade fotografie). *World Literature Studies*, 5 (22), 3: 54 – 72.
- Suwara, Bogumiła. 2014. Hybridization of Text and Image: The Case of Photography. In *New Literary Hybrids in the Age of Multimedia Expression. Crossing borders, crossing genres*, ed. Marcel Cornis-Pope, 251 – 270. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

- Wirth, Uwe. 2006. Hypertextuelle Aufpflanzung als Übergangsform zwischen Intermedialität und Transmedialität. In *Transmedialität. Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren*, eds. Urs Meyer – Roberto Simanowski – Christoph Zeller, 19 – 38. Göttingen: Wallstein Verlag.
- Wolf, Werner. 2011. Intermedialita: široké pole výzkumu a výzva literární vědě. Přel. Zuzana Adamová. *Česká literatura*, 59, 1: 62 – 85.

Movement behind borders: intermediality and transmediality relations

Crisis of representation. Deconstruction. Rhizome. Remediation. Intermediality. Transmediality.

Various questions concerning relations between the old and the new media, as well as relations between different sign systems, resound in current discussions about remediation. The proposition of J. D. Bolter and R. Grusin who claim that media always comment on each other and reproduce and substitute one another gives rise to the relevant methodological question: what possible forms and qualities of mutual relationships and links between various types of media can be identified? Or, in other words, how do we specify phenomena such as intermediality and transmediality, which include the whole complex of bonds and links but at the same time, regarding their terminology, display a certain level of ambiguity? The author compares several interpretative approaches to the abovementioned phenomena that stem from German ideological concepts and aims at pointing out their possible concurrence as well as their current terminological differences. She confronts W. Wolf's and I. Rajewsky's concepts of intermediality and transmediality with the more recent attempts at terminological clarification of both phenomena: by U. Wirth and R. Simanowski. At the same time, the author does not ignore the fact that the latest methodological tendencies are not isolated in their theoretical reflections but follow several relevant premises. These premises include fundamental ideological struggles that have taken place in modern art, semiotics and philosophy, viz. the crisis of representation, and poststructuralist attempts at loosening or even overstepping the text's limits. Both tendencies can be seen as turning points; they have modified stabilized forms and deep-rooted interpretative formulae by which they laid the foundation for the subsequent new approach to media studies that interconnects art, literary studies, philosophy and digital technology.

Mgr. Jana Tomašovičová, PhD.
Katedra filozofie a aplikovanej filozofie
Filozofická fakulta
Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Námestie J. Herdu 2
917 01 Trnava
Slovenská republika
jana.tomasovicova72@gmail.com

Reading from and writing on screens: A theory of two literatures

JINIL YOO – ZOLTÁN SZÜTS

The discussion on electronic literature is poorly represented in handbooks on the history of literature, textbooks for higher education and contemporary papers on literature in general.¹ From this point of view, hypertext reception is rather insignificant and the issue of reading from and writing on screens is mentioned only cursorily. One might paraphrase Lautréamont and say that hypertext literature is as natural (interesting, enjoyable) as a chance meeting of a sewing machine and an umbrella on a dissecting table. Computers were at first associated with the natural sciences, arithmetic and everything that is connected with machines, but not art. However, this argument cannot stand any longer, as computers are now everywhere: they surround us and are even embedded into art.²

In this paper we argue that the answer to the question why the discussion of electronic literature and mainly hypertext is so poorly represented is found in the fact that there are two literatures in existence. Even though “traditional” literature is becoming entangled in digital media through its promotional, distributional and transmedial activity platforms, and as e-book readers that act as surrogates for paper are becoming more and more popular, the dominant narrative mode or linear nature of traditional literature continues to have a concrete border. On the other side of the border stands hypertext, which is multimodal, interactive and part of the new media discussion. If we accept this statement, then it is safe to say that these two literatures don’t just differ in technical terms, such as paper versus screen, but that new media literature requires a completely different reading and writing canon. This is the theory we will prove in this study.

Starting from the fact that reading from screens requires a different strategy from the traditional approach to reading, we intend to prove that the context of hypertextual, multimodal and interactive literary text demands a new theory. John M. Slatin predicted the new medium of hypertext would “involve (...) both a new practice and a new rhetoric, a new body of theory” (1990, 870).

The context of screens – and using a broader approach media convergence³ – not only alters the nature of reading but changes the methods of writing and the attributes of readers and writers as well. A large-scale body of literature on the topic of reading from paper versus screens can be found in psychology, human factors and ergonomics literature. The majority of studies focus on “outcome” measures of

reading, such as speed, proofreading accuracy and comprehension (O'Hara – Sellen 1997, 335).

Our intention is to prove that there are two different literatures in existence, both with different reading/writing and interaction strategies. According to this interpretation, literary theory and history dealing with “traditional” literature consists of all previous canonized schools. As for the theory of electronic, hypertext literature, it is basically brand new and shares common origins with the “traditional” theory of literature of poststructuralism, mostly the works of Michel Foucault, Jacques Derrida, Gilles Deleuze, Jean-François Lyotard and Roland Barthes. One of the reasons for the lack of parity lies in the fact that this new discipline found its focus of investigation not only in text but in image as well and may be called new media theory. We have reason to believe that digital mediums and the appearance of text on screens have given rise to a new literature. There is some similarity between “traditional” and new media literature that can be observed in simply digitalized, non-hypertext forms of literature that appears on screens and also in printed texts that contain links, footnotes and concordances, for example. But these are still part of “traditional” literature. In spite of our intention to present only technical details of the utmost importance in our paper, the topic in question requires some description of info-communication and digital technology. All the recent developments in e-book reader screen technology converge in the same direction. Their aim is to provide a perfect illusion of paper by using the latest e-ink technologies and at the same time to create an e-book reader that in form imitates the body and usability of a book. Traditional literary text appears more often in the environment of e-book readers, but new media devices (computers, smartphones and tablets) are equipped with screens for multimedia content. And their characteristics do not make them suitable for reading long literary texts.

THE THEORY OF TWO LITERATURES

At this point we have to partially challenge Iser's statement, in which he argues “This world [where sentences link up in different ways to form more complex units of meaning that reveal a very varied structure, giving rise to such entities as a short story, novel, etc.] does not pass before the reader's eyes like a film” (1972, 5–6). Compared to new media literature, the world of traditional literature does pass before one's eyes like a film. He/she is just a viewer.

Let's go back in time to the point where there were no computers and pretend for a moment that traditional literature is cinema (which can be experimental, seeking new ways of expressing itself), while new media literature is theatre. In analogue (not digital) cinema, as much as it tries, a film cannot step off the screen and viewers cannot interact with its art: a film cannot be made and presented at the same time (in real time). On the other hand, hypertext is experimental theatre, where a play can become interactive and can be made and presented in real time while involving the audience.

In other words, the fundamental difference lies not between reading from a book or screen but between reading traditional literature and hypertextual works that contain images, sounds and clips and texts that are interlinked and require real interaction on the part of the reader.

For the past twenty years the exclusion of hypertext theories from the general discourse on literature, despite the fact that the altered function of reader/writer forms a constant thread in Barthes's works, has made it clear that there are two literatures. Even so, the many parallels between hypertext and critical theory have many points of interest. Perhaps the most important is that "critical theory promises to theorize hypertext and hypertext promises to embody and thereby test aspects of theory, particularly those concerning textuality, narrative, and the roles or functions of reader and writer" (Landow 2006, 2). George Landow stressed this parallel much earlier in his work *Hypertext 2.0*, but the question has never been embraced by the global discourse on literature. There are also several radical approaches. For example, Young In Seo (2004, 263) argues that the main purpose of hypertext theory "is to clarify the embodiment of the new paradigm of the digital age in the course of reorganizing traditional analog literary field into the digital online literary field." But this would be rather difficult as the canon of the book lies on firm foundations, as it is supported by a long tradition of academic institutions. Interlinked, interactive hypertext does not share the same tradition, as its history is recent. The technical determination of hypertext, its dependence on literary hypertext writing tools (and their disappearance, only to be substituted by common web page creation software and word processors), the potential of new media to let consumers produce art and thus become prosumers (user-generated content) is inconceivable in the context of the book.

TWO TSUNAMIS OF RECEPTION

The intensity of discourse on hypertext has increased twice. The first time was when literary hypertext writing systems were introduced by Eastgate.com, around 1992. These made possible the publication of the *Victory Garden* and *Patchwork Girl*. The first tsunami of reception centred on novelty, digital culture, technical solutions and software environment, and expressed the desire of scholars who wanted to see the theories of the death of the writer, proving the existence of a writer/reader function. Anne Mangen (2008, 407) suggests the publication of Michael Joyce's *Afternoon, a story* started an extraordinary enthusiasm for hypertext both aesthetically and theoretically, including various prominent authors and literary scholars. Even after almost thirty years of theorizing and creative activity since hypertext appeared, its supporters are still steadily announcing hypertext fiction as the final visible sign of the future of books. However, hypertext fiction remains a rather difficult field of interest to understand. The breakthrough has failed.

The second contemporary tsunami of hypertext reception was also triggered by technical development, i.e. media convergence, the arrival of high definition mobile screens and ubiquitous computing. The contemporary theory's focus is mostly on the application and use of hypertext and online media in the learning process (Seong 2012, Molnár et al. 2014) and, somewhere around 2010, much less on literary issues. Still, more studies are needed on the experience of reading hypertext, as "the format of text does significantly influence the recall comprehension level of readers" in books and hypertext (Sung 2009). At the end of our paper we present our own study conducted in March 2015. The shift toward images and the involvement of visual

communication theorists is also specific to contemporary hypertext theory. This fact can be interpreted as the end of literacy theory domination over hypertext.

To support the theory of two literatures, we must turn to basic hypertext theorists such as Theodor Nelson, George Landow, Espen Aarseth and Jay David Bolter. Ted Nelson, early in 1964, coined the term hypertext while stating that the literature is a system of interconnected writings and text. The first complex hypertext theory comes from Theodor Nelson. In 1974 Nelson published *Computer Lib: Dream Machines*, where – in his zealous style – he suggested that hyperlink is an opportunity to jump from one part of the text to another, from one text to another. He argued that this simple tool, the link, gives life to various new text forms in literature, teaching and science.

HYPERTEXT AS A TOOL, AN EFFORT AND A PERSPECTIVE

“Hypertext is a perspective” (Aarseth 1997, 5).

It is now common knowledge that hypertext changed reading and writing habits. On the surface the reader detects that some parts of the text are underlined and they connect nodes. Hypertexts are interactive works which force readers to make choices on the basis of their personal interests or preferences. Hypertext creates the possibility of multiple readings and dissolves the linear, sequential order of printed books. It often includes interactive multimedia and can be characterized by multi-sequential text patterns or nodes (McNabb 2005–2006, 76). According to Nicolas Pethes’s (2001) theory, hypertext is a tool that bypasses the partition of text and its subject by revealing that the meaning of text should be sought in how that text functions.

David Solway (2001, 341) gives an even more abstract explanation. According to him, hypertext disperses and distracts attention, splintering the reading mind into a billion pieces, drawing a labyrinth of links, creating webs of nodes, maps, illustrations, diagrams, sound bites and animations. By accepting this theory, we agree that the text is not augmented but vaporized by such practices.

Most scholars have stated the fact that hypertext is radically different from more traditional forms of text and from the “traditional” body of literature itself. Its novelty is an important element in Slatin’s theory. Slatin suggests “hypertext [is] a new medium for thought and expression, the first verbal medium, after programming languages, to emerge from the computer revolution” (1990, 870). He then adds that the computer has spawned new media in the visual arts and music as well. However, we would like to point out that the revolution in the visual arts has been more radical, as it has changed the existing canon of visual arts and not just introduced a parallel theory as is the case in literary science. Slatin then goes on to say that as a new medium, hypertext is different from both word processing (digital text editing) and desktop publishing. These two technologies have had an enormous effect on the production of texts but have set their goals within the production of conventional printed documents. Contrary to them, hypertext belongs to online, new media.

CONTEMPORARY HYPERTEXT WORKS

In order to support our theory, in this chapter we present four hypertext works, three published under the curatorship of ELMCIP in the *Anthology of European Elec-*

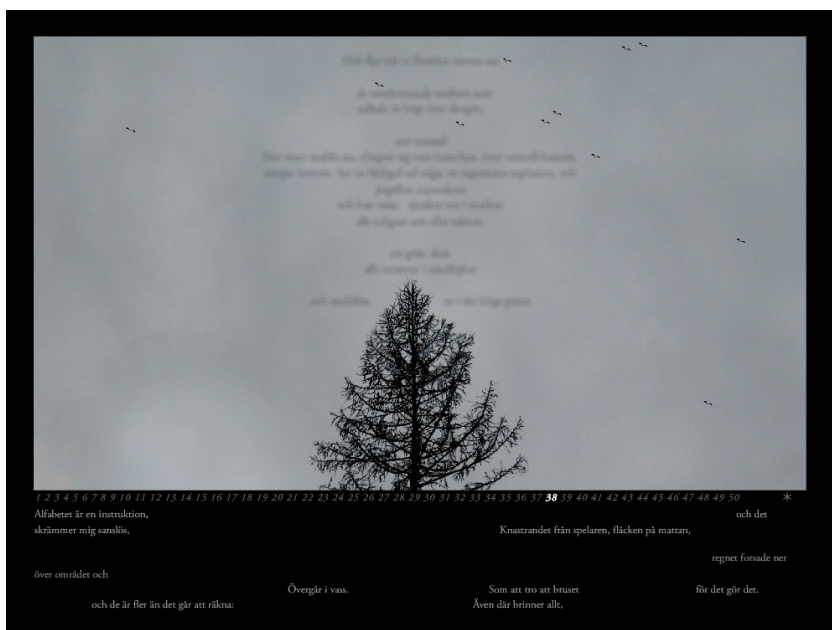
tronic Literature, and an early hypertext piece by Péter Farkas. The anthology is an output of the ELMCIP researchers based at the Blekinge Institute of Technology in Sweden. It gives us excellent examples as, to quote its editors, “it is intended to provide educators, students and the general public with a free curricular resource of electronic literary works produced in Europe.” The works were selected, after an open call, based on historical and pedagogical relevance criteria as well as on European and formal diversity. The anthology was intended to represent a “broad sampling of approaches to electronic literature demonstrating the influence of multiple modes of practice and different types of interdisciplinary art practice.”⁴

The first work we will introduce is *BA-Tale* by Zuzana Husárová and Ľubomír Panák, which is an interactive, hypermedia literature piece, with a narrative built on a fake myth about the formation of Slovakia’s capital city. The story can be read only in fragments or semantic units – or nodes – from the scattered moving text. The introduction of the work claims “the aspect of catching a fragment in time reminds one of listening to the oral story, despite the necessity to remember the subsequent words in order to proceed adds a new aspect to this tradition. The sound is randomly computer-chosen from our database that defines for each unit a number of sounds. The semantically most important word of the unit was used as a keyword to find several corresponding sounds in freesounds.org.”⁵



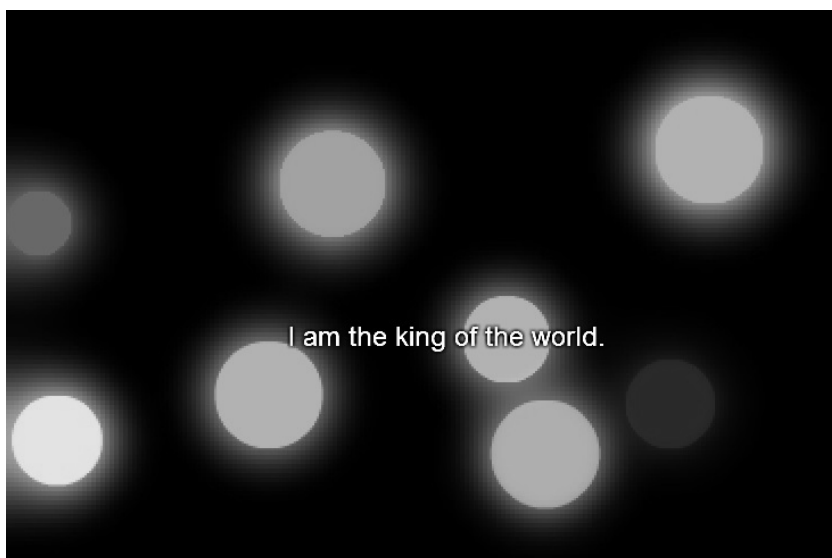
Screenshot 1

Väljarna is a piece created by Johannes Heldén. While the work is loading, a quote appears: “It’s not safe out here. It’s wondrous.” Then the fog shifts to reveal just a high definition computer-made image of a lone tree, and a flock of birds scatters. If a user/reader attempts to click on the birds, different text nodes are activated. If, somehow, the reader manages to virtually catch one of the birds, one of the previously dimmed text nodes appears.⁶



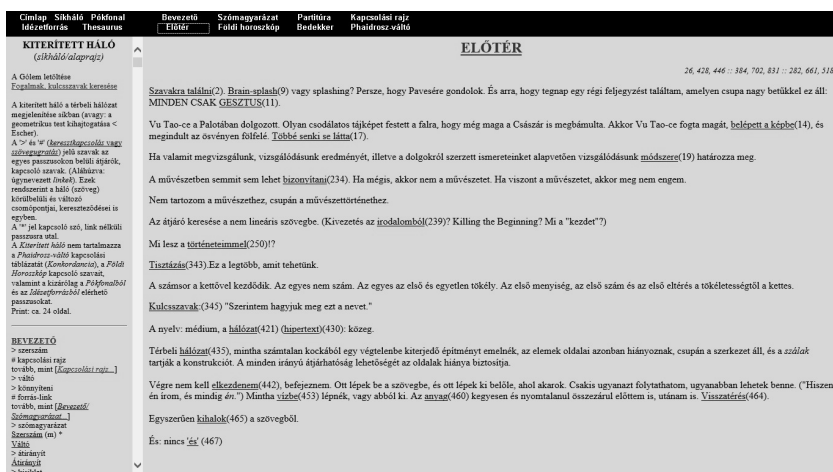
Screenshot 2

Another piece, *Loss of Grasp* by Serge Bouchardon, and Vincent Volckaert, is a digital creation about the notions of grasp and domination. The main question of the work is “when do we feel we have a grip on our life or not?” The six scenes intend to present a character who is losing grasp. But this character is allegorical, as “this play on the grasp and the loss of grasp mirrors the reader’s experience of an interactive digital work.”⁷



Screenshot 3

A historically significant Hungarian hypertext piece is *Gólem*,⁸ by Péter Farkas, a work which was published between 1997 and 2005 online. It is an example of a primary, non-multimodal, highly interactive text labyrinth. *Gólem* is built on a loose spatial structure, and all of its nodes are interconnected, so the reader can roam almost freely. On the home page, the author states “The most important methodological characteristic of *Gólem* is that it is written and it can be read in a hypertextual network. The computer itself [and the technology] play just the simple role of the tool.”⁹



Screenshot 4

READING FROM THE SCREEN

When the computer screen took its permanent place at the “home altar”, first next to and later replacing TV screens, discussion on reading from screens began. We all know the arguments brought into this discussion: reading from screens differs from reading from a book in technical terms; the reader’s eyes get tired easily; clicking and scrolling is a distraction; the body of the book has metaphorical significance.

In this section, we seek to address the issue of reading from screens. Our main argument is that non-interactive and non-hypertextual literature and e-book readers, which in every aspect try to imitate paper and ink, are part of traditional literature.

Together with O’Hara and Sellen, we have to ask the trivial question, what is reading? We can only reply “reading is a highly practiced activity which forms a component of a wide range of different activities, and which serves many different purposes.” A text can be read by skimming it quickly, scanning for keywords or information, or reading it for comprehension or reflectively (1997, 336). While discussing the issue of reading from screens, we have to point out again that in this paper we don’t seek to address the question of reading non-hypertexts or e-books from screens, as they don’t allow any level of interaction and belong to the canon of traditional literature.

There is a constant urge to compare hypertext reading to the process of reading “traditional” literature from the perspective of immersion, joy and entertainment. Regarding the latter factor we find the arguments of Vilmantè Liubinienė and Saulius

Keturakis (2014) convincing, as they point out that storytelling has always played a capital role in our culture, as the goal or purpose of stories was to record practices, influence morals, try to explain origins, and perhaps, above all, entertain. There are many reasons we enjoy stories so much. One is that stories are linear, and linearity ties down and stabilizes the world we are trying to describe. The reader can get to the end and at the same time enjoy the story only if he/she reads the whole thing, right from the beginning. There is no other way. As he/she reads the story, an urge appears to become connected. If one emerges him/herself deep enough, he/she will get involved and will place him/herself in the middle of the story. Then he/she will face the same dangers and feel the same sadness the characters feel. But reading new media works – that are interactive and multimodal, i.e. that combine text, picture, video and sounds – is a different experience. Liubinienė and Keturakis insist “while these qualities are very helpful in many genres, they can be bad for storytelling. If a story is broken up in such a way that the reader loses the direction, the reader might lose the interest as well” (2014, 1). Regarding formal aspects of the text, Slatin (1990, 871) suggests that on the surface, or observing from a distance, the reader is on a certain level general subject matter; he/she sees the concept of topics and subtopics in the text, as well as keeps in mind chapters, and subchapters, while he/she reads.

There is another aspect of reading besides storytelling that needs to be discussed, and it is the reader's involvement and level of interactivity allowed. In the case of “traditional” literature, Aarseth points out that the reader, who can even be strongly “engaged in the unfolding of a narrative, is powerless” (1997, 4). He/she is nothing but “like a spectator at a soccer game, he may speculate, conjecture, extrapolate, even shout abuse, but he is not a player.” Aarseth continues with examples: “Like a passenger on a train, he can study and interpret the shifting landscape, he may rest his eyes wherever he pleases, even release the emergency brake and step off, but he is not free to move the tracks in a different direction” (4). In the end, he/she has no influence, is powerless, and feels just a simple joy of voyeurism.

Generally speaking, links in hypertext make the immersion into reading and the story difficult. They constantly – during every hyper jump – bring the reader up to the surface, while nonlinearity urges the same reader to run through the text, to get as far as possible, to unveil as many mysteries hidden behind links as possible. The result is shallow immersion and missed parts and missed meanings of the text. But a fictional world, on the other hand, based on a book, is a product of our imagination in a place where we can immerse ourselves. Mangen (2008, 406) found “this is the kind of immersion we experience when reading a page-turner novel, [so] the physical and technical features of the material support—the book—are ideally transparent in order to facilitate, and not disturb, phenomenological immersion.” Still, in early hypertext fiction, published by Eastgate, the authors – programmers – calculated for possible omissions in the user's (reader's) experience.

Returning to storytelling, according to the classical theory, the reader is required to start at the point that is marked by the author – i.e. the beginning. But the writer's hands are tied as well. Maybe the hardest choice he/she has to make is where to begin the story, to decide where to start and, finally, where to end. But in hypertext the will

of the author is absent: the reader can take any path designed by the author. Early studies on reading from screens focused mostly on the process and efficiency of reading from computers, rather than issues like comprehension and learning. We again have to point out that these studies were carried out in a very different computer environment, and in the context of significantly lower screen resolution.¹⁰ Several studies of reading from screens examined readability, the pace of reading, etc. The results mostly revealed that reading from a book was superior to reading from the screen. The way we read has changed; other things divert our attention. Zwaan and Radvansky (1998, 165) argue “any part of the reading process may be dependent on one very important factor: working memory.” In the case of hypertext reading, the process of understanding does not only differ because of the technical surrounding (such as backlighting or flickering electronic text – something typical of early displays – font and spacing type, as well as scrolling versus page turning). But, most importantly, as a phenomenon connected to immersion, mind-wandering – alongside working memory capacity – plays the most important role in reading comprehension. Mind-wandering and the reader’s path choices are correlated (Margolin et al 2013, 612).

If we analyze reading as a complex activity, we can conclude that Gutenberg’s invention made only minor changes to reading anthropology compared to reading from screens. The appearance of the book page dates back a thousand years and originates from the phenomenon of the codex. The codex was the first written medium to cause a paradigm shift. Before that, a scroll formed a close alliance with its content. Having read a scroll meant having read a complete work. A codex, on the other hand, contained various works bound together. Later, paragraphs were added to the text, and it was divided into nodes, just as in the case of the hypertext. In order to separate works, “explicit” and “implicit” formulas were added to texts. The codex changed the physiology of reading. The body of the book required different gestures and reading strategies, but it basically remained the same for centuries. In the 16th century the French king ordered that paper sizes be standardized and that those who didn’t obey this law be imprisoned (Tószegi 2009, 27 – 28).

The body of the text is of importance in Mangan’s studies (2008, 405) on reading. Mangan argues that reading is a multi-sensory activity, where the handling of the body of text by hands and fingers is required, and “haptic perception is of vital importance to reading,” so “when reading digital texts, our haptic interaction with the text is experienced as taking place at an indeterminate distance from the actual text,” as opposed to reading books where “we are physically and (...) literally in touch with the material substrate of the text itself.” Mangan strongly suggests that materiality matters.

WRITING ON SCREEN

The computer argues Jay David Bolter (1992) “simply by giving visual expression to our acts of conceiving and manipulating topics” altered the very nature of writing. We now possess the power to construct digital text easily, simply by cutting, copying and/or deleting it. And we cannot neglect technology anymore, as “our technical relationship to the writing space is always with us. Even whilst speaking, writers tend to think in terms of sentence and paragraph structures. Writing is not just topical anymore, it is ‘topographic’ (...) Electronic writing is both a visual and verbal descrip-

tion. It is not the writing of a place, but rather a writing with places, spatially realized topics” (25). If we incorporate these suggestions with the theory of David S. Miall and Teresa Dobson (2001) which holds “hypertext more naturally embraces graphic representations, such as a tree or a network diagram, or an image map. Thus hypertext advocates are drawn to promote the visual over the verbal or the abstract order of the book. In fact, the underlying structure driving a hypertext may exist literally as a map.” We can particularly argue that this map stays hidden from the reader as he/she is not aware of all the branching – the nodes – in the text.

An example deserves our attention. The phenomenon of writing on screens has changed the literary tradition in Korea. The urge for faster communication on screens has weakened the dominance of Chinese language and literature in Korea. For centuries, the literary activity of the dominant class in Korea was conducted in Chinese, and Chinese language and characters stayed dominant until a national literature was developed, but Chinese-language poetry remained part of the curriculum in schools, and Chinese characters remained in use in Korean everyday life.

It is estimated that educated Koreans at the end of the 20th century knew about 2,000 characters by the time they graduated from high school, and a minimum of 1,800 characters is needed for classical Chinese education (for more on the topic see: Wang 2006). This number is plummeting, as young people in the most interconnected informational society, Korea, switched from traditional media to online media, from traditional communication forms to chatting, i.e. writing on screen. As a result of this change, the pace of their communication processes has changed. It is now much faster, and using Chinese characters is simply just not fast enough. As a retrograde consequence, because young people use Chinese characters less and less in everyday life, these characters are, together with Chinese poetry, disappearing from the high school curriculum. As such, the phenomenon of writing on screens has had an impact on the literature of Korea.

ICONIC TURN ON SCREEN

William John Thomas Mitchell coined the phrase “pictorial turn” (1994), while Gottfried Boehm (1994) used the expression “ikonische Wendung” (‘iconic turn’) in the scientific discourse dealing with pictures and texts. They both borrowed the rhetorical topos of turn from Richard Rorty, whose “linguistic turn” created in 1967 has endured. Gottfried Boehm declared a revolution in the approach of the image. According to Gottfried Boehm (1994, 13), such an iconic turn announced itself in a “return of the image”.

THE READER/WRITER

French poststructuralist literary scholars have secured important roles in hypertext theory. Roland Barthes, who made so many attempts to impair the role of the author, suggests that the role of the reader in the process of reading is to augment one text into another (Barthes 1977). If we accept and project this claim onto hypertext, we can suggest that link simply concretizes this augmentation. Reading Barthes (1977, 4) further, we find the role of the reader in hypertext described some ten years before it ever came to life: “because the goal of literary work (of literature as work) is

to make the reader no longer a consumer, but a producer of the text.” Theories on the altered role of the reader suggested by Barthes and Iser could not be simply proved in an empirical manner before the appearance of hypertext. But it may seem they were never meant to be proved, as the ruling discourse on literature does not recognize that the complete body of hypertext literature is an example of these theories. For some time now we have had the ability to go beyond merely “speculating” what the function of the reader is: we are now able to observe what happens when we read hypertextual, interactive works.

According to Wolfgang Iser (1972, 12) a literary text has two poles, an artistic and an aesthetic, where “the artistic refers to the text created by the author, and the aesthetic to the realization [of the] reader.” Lanham also bases his understanding of the mechanisms behind art on two factors: “the convergence of text and reader brings the literary work into existence” (1993, 247).

First, text requires interaction from the reader, and second, it is difficult to see these texts in their complexity. The way the reader moves through text has changed; Aarseth calls this activity ergodic, and the texts that make the reader fight for its progress he calls ergodic literature. While reading ergodic literature, a serious effort is required to allow the reader to advance or push forward in the text. Opposed to ergodic literature, there is non-ergodic – traditional – literature, “where the effort to traverse the text is trivial, with no responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages” (Aarseth 1997, 1–2). Accepting the concept of ergodic literature, we should point out that discursive linearity is “severely damaged” in hypertext. This damage can be described as “narrative auctorial speech and a relinearisation of it by the reader [as] the disorganization of linear speech has opened a way to transfer privileges from the authorial statement to the reader” (Sim and Yun 2007, 36). But the author still has an important task to perform. He/she has to make the link.

The phenomenon of reader/writer function has a pragmatic aspect. In traditional literature the writer (which is only vaporized in theory) is a real person, who can fail or become well recognized. In the case of hypertext, most of the work is done by the reader, and the writer’s chance of becoming famous significantly fades.

A STUDY ON HYPERTEXT READING

Miall and Dobson argue that hypertext has been promoted as a vehicle that will change literary reading, especially through its recovery of images suppressed by print, and through the choices offered the reader in links. Evidence from empirical studies of reading, however, suggests that these aspects of hypertext may disrupt reading (2001, 1). In order to support their claim, in 2000 they performed two studies, where readers who read either a simulated literary hypertext or the same text in linear form. According to the findings, hypertext discourages the absorbed and reflective mode that characterizes literary reading. Fifteen years have passed since that study. Normally, literary theory would not take into account such a short passage of time when examining changes to literary reading. But in this case, time is of the essence, as in this decade and a half most readers worldwide have become acquainted with hyper-link and texts, as well as with the process of reading from screens.

In our study conducted on 17 March 2015, eighteen participants, Hungarian college students ranging in age between 19 and 21,¹¹ read a short extract from J. R. R. Tolkien's popular book, *The Hobbit*, in Hungarian, namely the part where one of the main characters, Gandalf, introduces his companions two-by-two to his host Beorn while telling a gripping story in order to divert the host's attention from the huge number of uninvited guests. The story was presented as a series of separate nodes. The six participants in the control group read the text online basically in linear format. The only interaction required of them was to click on the "next" link positioned at the bottom right of every node. They could also see the complete text (node) structure in the left page menu (see Figure 1).

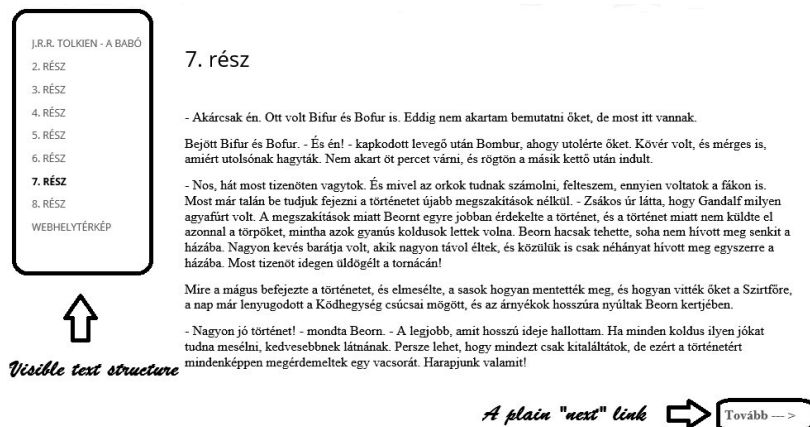


Figure 1

The 12 members of the hypertext group read the same text, but it was presented in hypertext form, where at the end of each node the readers were required to choose among three links in order to continue. As we tried to reconstruct previous studies, linked words or phrases in the hypertext version were chosen on the basis of three different literary features: visual description, plot and character. Every link connected to the same next node, but the readers at first were not aware of this, as the layout of the text was slightly different than in the case of the control group: we left out the complete menu with the text (node) structure (see Figure 2). This way, the readers had the illusion that different choices would take them to different nodes, but each link led to the same subsequent node. We had to mislead them in order to be able to have them read the same text as the members of the control group. This was the only way we could compare reading time.

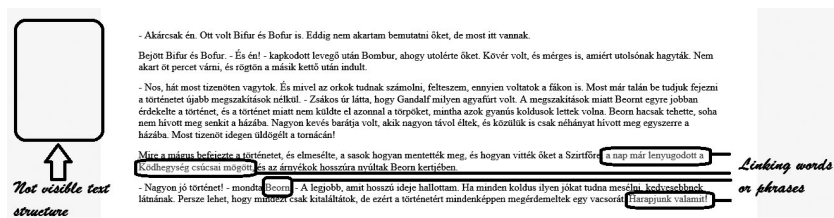


Figure 2

During the study, we examined the readers' behaviour. We recorded reading time, not by node, as previous studies did, but regarding the complete text, as we did not see the point of comparing shorter intervals. We also conducted an online survey (using Google Form) and invited students to comment on their reading experience. Summarizing results on reading times, surprisingly, we found that it took the hypertext readers on average 11 minutes and 47 seconds and linear readers 12 minutes and 48 seconds to read the full text. It took the hypertext readers one minute and one second shorter. This finding contradicts those recorded and published by Miall and Dobson in 2001, where the members of the study were also young people between 17 and 28 years of age. The reason for this, in our opinion, lies in the fact that new media literature with text containing hyperlinks on one hand is now very well known among younger readers, and on the other hand reading hypertext has evolved. Hypertext readers now tend to read faster as they are constantly searching for jumping points – links – from where they can make a leap to a new node. The reason for this stands in the faster way we gather and process information (as recreational reading is still a type of gaining information) in the digital age. As in new media, more information is delivered to us through digital channels and we try to process it faster. Contradicting the findings of Miall and Dobson, the attention of the reader is no longer diverted to the surface of the text by the hyperlinks.

Examining readers' comments about their reading experience in the control group, 84% of readers stated they would like to read this story in printed form. Comments regarding the plot mostly stated simple things, e.g. that the story was interesting to read, sometimes funny, etc. When they had to depict how they imagined Beorn's home, the answers centred on the following words: natural, wood, stone, noiseless, smoky and big. There was a question that asked readers to describe what they felt while reading. All of the readers (100%) answered: excitement, 50% of them wrote curiosity and glee, and all the answers evoked positive feelings. When asked to state the level of immersion (where 1 was shallow and 5 really deep), 66.6% chose 4 and 33.3% replied 5 (see Figure 3a).

Examining hypertext readers' comments about their reading experience, only 17% would like to read this story in printed form, and 50% answered that the links were a bit confusing but did not stop them from reading. 40% expected to find an image after clicking on a link. They commented on the nature of hypertext and its involvement with multimedia: "the nature of links is that various images can make the story more interesting"; "there is a movie made after the book, so maybe some scenes should have been included". There was a question about the links. 50% found that the links made reading difficult but fast at the same time, while 25% complained they were unaware of paths not taken and wondered what they had missed, that there were details of the story missing and they could not understand the complete plot (we have to remind ourselves that each link led to the same subsequent node). Comments regarding the plot mostly stated simple things, e.g. that Tolkien is their favorite writer or that because they have seen the movie, it was easier to jump into the text in medias res, etc. When they had to depict how they imagined Beorn's home, the answers centred on the same words as was the case of the control group: natural, wood, stone,

noiseless, smoky, big. Only one new description emerged: dark. There was a question in which readers had to describe what they felt while reading. Compared to the answers from the control group, a negative tendency was observed, with 33% of readers complaining about puzzlement, while only 25% wrote they were excited while reading. Also, only 58% had generally positive feelings. When asked to state the level of immersion (where 1 was shallow and 5 very deep), the results showed a really different pattern than in case of the control group. 25% chose 2, 33.3% 3, 25% 4 and just 16.6% 5 (see Figure 3b).

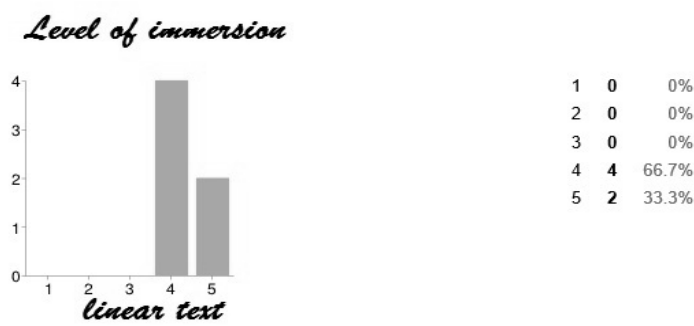


Figure 3a

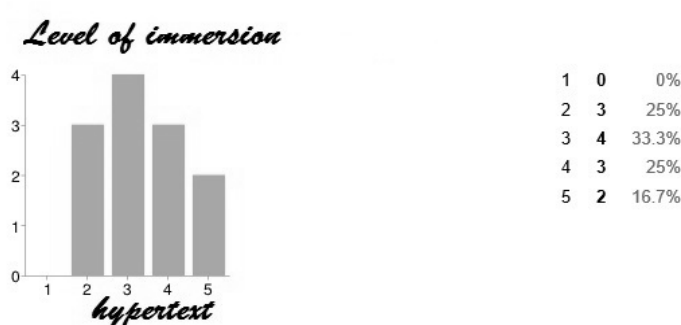


Figure 3b

It would obviously be irresponsible to generalize on the basis of these findings, as the study was not representative, but some conclusions can be made. Hypertext is not an appropriate vessel for literary reading, at least in regard to traditional literature and storytelling. The level of immersion is also unambiguously shallower. We have to agree with previous findings (Miall and Dobson) that readers of hypertext failed to engage with the literary quality ends of the text, and some readers complained about paths not taken (even though there were not any). But clearly a new element is that the readers expected to find multimedia (image and/or video) at the arriving points of the links.

CONCLUSION

The reader of non-hypertextual and non-interactive literature on the screen follows the strategy of reading from a book. In the case of hypertext, from now on it is not the author's but rather the reader's task to determine reading sequence. Clearly, traditional reading strategies don't really apply to reading hypertexts. Hypertext readers navigate through ergodic text and that is why they constantly have to make decisions about which link to click and path to follow, which obstructs immersion.

As we pointed out in the introduction, even though nowadays computers are strongly represented (one may say embedded) in visual art, and this cooperation has changed the canon of art history, in the field of literature and text, we cannot state the same. There is a new canon on the rise. There are two literatures.

NOTES

- ¹ In Hungary, for example, since electronic literature was born, none of the major works on the history of literature have devoted even a chapter to the topic, and most of them have not mentioned hypertext at all. One might argue – correctly – that there are several conferences on new media and literature and e-poetry festivals every year all over the world. But the number of these activities, compared to conferences on “traditional” literature, is insignificant.
- ² Pervasive and ubiquitous computing (PUC) is the growing trend toward embedding computers in everyday life. The words “pervasive” and “ubiquitous” mean “existing everywhere”. PUC devices are fully connected and constantly online. Today's mobile communication devices have changed people's lifestyles and created new subcultures (Choi et al 2013).
- ³ Media convergence: phenomenon involving the interconnection of information and communications technologies, computer networks, and media content. The term brings together the “three C-s”: computing, communication and content. There are five major elements of media convergence, including the technological and the textual (Britannica 2015).
- ⁴ <http://anthology.elmcip.net/index.html>
- ⁵ <http://anthology.elmcip.net/works/ba-tale.html>
- ⁶ <http://anthology.elmcip.net/works/valjarna.html>
- ⁷ <http://lossofgrasp.com/>
- ⁸ <http://www.interment.de/golem/>
- ⁹ <http://www.interment.de/golem/>
- ¹⁰ The evolution of computer screen resolution since hypertext has appeared:
1987 VGA 640x480 pixels 16 colours
1990 SVGA 800x600 pixels 256 colours
1992 XGA 1024x768 pixels 65000 colours
1995 SXGA 1280x1024 pixels 16 million colours
2005 HD 1920x1080 pixels 4 billion colours
2015 ULTRA HD (4K) 3840x2160 pixels 4 billion colours
- ¹¹ All the participants in study were students of Kodolányi János University of Applied Sciences, Budapest, majoring in Communications and Media.

BIBLIOGRAPHY

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: JHU Press.
- Barthes, Roland. 1977. The Death of the Author. In *Image, Music, Text*, ed. Roland Barthes. Trans. by Stephen Heath, 143–148. New York: Hill and Wang.
- Barthes, Roland. 1990. *S/Z*. Trans. by Richard Miller. Oxford: Wiley-Blackwell.

- Boehm, Gottfried. 1994. Die Wiederkehr der Bilder. In *Was ist ein Bild*, ed. Gottfried Boehm, 11–38. München: Fink.
- Bolter, Jay David. 1991. *Writing space: The computer, hypertext, and the history of writing*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bush, Vannevar. 1945. As We May Think. *Atlantic Monthly*, 176, 1: 101–108.
- Choi, Min – Jonghyuk Park – Young-Sik Jeong. 2013. Mobile cloud computing framework for a pervasive and ubiquitous environment. *Journal of Supercomputing*, 64, 2: 331–356.
- Dillon, Andrew. 1992. Reading from paper versus screens: A critical review of the empirical literature. *Ergonomics*, 35, 10: 1297–1326.
- Iser, Wolfgang. 1972. The Reading Process: A Phenomenological Approach. *New Literary History*, 3, 2: 279–299.
- Landow, George. 1992. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Landow, George. 2006. *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Lanham, Richard. 1993. *The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts*. Chicago: Chicago University Press.
- Liubinienė, Vilmantė – Saulius Keturakis. The Genre is the Message, or about Genres of New Media Narratives. *Inter-Disciplinary.Net*. 14th May – Friday 16th May 2014. A Global Network for Dynamic Research and Publishing Session 9b: Narrative and New Media 6th Global Conference: Storytelling. Accessed March 29, 2015. <<http://www.inter-disciplinary.net/probing-the-boundaries/wp-content/uploads/2014/04/vilmantestorypaper.pdf>>
- Mangen, Anne. 2008. Digital fiction reading: Haptics and immersion. *Journal of Research in Reading*, 31, 4: 404–419.
- Margolin, Sara J. – Casey Driscoll – Michael Toland – Jennifer Kegler J. 2013. E-readers, computer screens, or paper: Does reading comprehension change across media platforms? *Applied Cognitive Psychology*, 27, 4: 512–519.
- Molnár, György – András Benedek – Judit Reményi Vidékiné. 2014. *Learning in digital Environments*. Budapest: Typotex.
- McNabb, Mary. 2005–2006. Navigating the Maze of Hypertext. *Educational Readership*, 63, 4: 76–9.
- Miall, David S. – Teresa Dobson. 2006. Reading Hypertext and the Experience of Literature. *Journal of Digital Information 2.1*, Accessed 29 March, 2015. <<https://journals.tdl.org/jodi/index.php/jodi/article/view/35>>
- Mitchell, William John Thomas. 1994. *The pictorial turn. Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*, ed. William John Thomas Mitchell, 11–35. Chicago: University of Chicago Press.
- Nelson, Theodor. 1987. *Computer Lib: Dream machines*. Redmond: Tempus Books of Microsoft Press.
- O'Hara, Kenton – Abigail Sellen. 1997. A comparison of reading paper and on-line documents. In *Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Human factors in computing systems (CHI '97)*, 335–342. New York: ACM.
- Pethes, Nicholas. 2001. The mute irony. The essay novel: Gólem by Péter Farkas. A text on its own end. (Az elnémulás ironiája: Farkas Péter Gólem című regényesszéje: Szöveg önmaga végéről.) *Hungarian Lettre Internationale (Magyar Lettre Internationale)* 40. Accessed January 11, 2015. <<http://www.c3.hu/scripta/lettre/lettre40/pethes.htm>>
- Rorty, Richard. 1967. *The Linguistic Turn: Recent Essays in Philosophical Method*. Chicago: University of Chicago Press.
- Seo, Young In (서영인). 2004. Changes of Literary Environment in the Digital Age and the Formation of Online Literary Field. (디지털 시대의 문학환경 변화와 온라인 문학장의 형성에 관한 시론.) *한민족문화연구 (The Review of Korean Cultural Studies)* 46: 259–286.
- Seong, Eun-mo (성은모). 2012. An e-Book Interface by Providing Visual Information of Hypertext Structure Will be Affect Learning Comprehension and Usability According to Learner's Learning Preferences. (하이퍼텍스트의 정보구조를 제공한 e-Book 인터페이스 환경에서 학습자의 정보 처리유형이 학습성취도 및 사용편의성에 미치는 효과.) *한국콘텐츠학회논문지* 12, 2: 483–496.
- Sim, Eun-jin (심은진) – Yun Hak-ro (윤학로). 2007. *New Hypertext Writing: about digital culture*

- theory* (“하이퍼텍스트의 새로운 글쓰기: 프랑스 디지털 문화이론을 중심으로.”) 외국문학 연구, 26: 33–48.
- Slatin, John M. 1990. Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium. *College English*, 52, 8: 870–883.
- Solway, David. 2011. On Hypertext, or Back to the Landau. *Academic Questions*, 24, 3: 341–350.
- Sung, Ryong Hong. 2009. The Contrast between Traditional Printed Text and Hypertext Reading Comprehension. (전통 인쇄텍스트와 하이퍼텍스트 독해력 비교.) 한국디지털콘텐츠학회논문지 10, 4: 537–542.
- Tószegi, Zsuzsanna. 2009. Az olvasás trónfosztása. Adalékok a könyvből, illetve a képernyő-ről való olvasás kérdéséhez. Könyv és nevelés 4. Accessed June 16, 2016. <<http://olvasas.opkm.hu/index.php?menuId=125&action=article&id=1023>>
- Wang, Kyu Kim (김왕규). 2006. Trend and Tasks of classical Chinese Education Research. (한자 교육 연구의 동향(動向)과 과제(課題).) 漢字漢文教育 17: 15–52.
- Zwaan, Rolf – Gabriel Radvansky. 1998. Situation models in language comprehension and memory. *Psychological Bulletin*, 123: 162–185.

Reading from and writing on screens: A theory of two literatures

Reading from screens. Hypertext. Immersion. Interactivity. Reader/writer. Two Literatures. Storytelling.

In this paper we look at the subject of reading from and writing on screens, connected to the theory of two literatures. While reviewing the contemporary internationally wide-spanning and well received works on the history of literature, questions arise: why is the discussion on electronic literature not strongly represented yet, and why is the issue of reading from the screen only mentioned cursorily? In our opinion, the answer is to be found in the fact that there are two literatures currently in existence. We set out to prove this theory.

In order to specify the theory of two literatures, in this article we (1) briefly cover the two tsunamis of hypertext reception and (2) deal with the notion of hypertext. To follow, (3) we bring typical examples of hypertext literature, all in order to better approach the issue of (4) reading from and (5) writing on screens. Then we take a brief look (6) at the theory of the iconic turn, in order to show how it can be applied to describe new media literature. The theoretical section is closed with (7) the introduction of a new, reader/writer function and attitude. Finally, (8) we present findings of a study conducted on reading from a screen, comparing the results to a previous survey. The article ends (9) with our conclusion.

Jinil Yoo, PhD.
Department of Hungarian Language
Hankuk University of Foreign Studies Seoul
81 Oedae-ro(st), Cheoin-gu, Yongin-si, Gyeonggi-do
South Korea
yoojinil@hufs.ac.kr

Zoltán Szűts, habil. PhD.
Department of Communication and Media
King Sigismund Business School
Kelta utca 2
Budapest, 1039
Hungary
szutszoltan@gmail.com

Slovenská elektronická literatúra *

ZUZANA HUSÁROVÁ

Dláta zubov / vnikajú do chleba / Do tela //
Mihalnice viečok / odcláňajú a zatvárajú pohľad //
Koľko precedíš krvi / vlastnej //
Koľko vycedíš / cudzej //
Pre koho plodíš potomstvo //
Si azda iba / nehluchne pracujúcim strojom / Prijímačom / s niekoľkými lampami //
Odpovedou na niekoľko popudov //
Kybernetickým figlom?
(Jachimowicz 1970, 76)

Na Slovensku sa prepojenie medzi kybernetikou, elektronikou, digitálnymi médiami na jednej strane a literatúrou na druhej strane stalo omnoho viac témou v domácej i prekladovej tlačenej literatúre (ako dokladuje uvedená báseň *Kybernetika* poľského autora Mariana Jachimowicza publikovaná v časopise *Revue slovenskej literatúry* v roku 1970) než podnetom pre vznik rôznorodého množstva príkladov digitálnej literatúry. Napriek tomu sa dá povedať, že sporadický teoretický záujem o digitálnu, v začiatkoch hlavne o generatívnu literatúru (ako jeden z typov digitálneho umenia), bol medzi slovenskými vedcami už od 60. rokov. Od 50. rokov sa v slovenských časopisoch objavovali články domácich alebo zahraničných autorov, ktoré mali čitateľskej obci priblížiť možnosti ponúkané umeniu a kultúre kybernetickými strojmi. Pri slovenských textoch nešlo v začiatkoch o vedecké publikácie, ale skôr o informatívne články oboznamujúce verejnosť s počítačmi a prinášajúce tému kybernetiky v umení aj do slovenského prostredia (Andrej Kozma 1959, Tibor Szebényi 1962, Miroslav Klivar 1962, Klement Šimončíč 1965, Rudolf Legel 1982, Robert Zavarský 1990). Články zahraničných autorov ponúkali zväčša dlhšie a rozpracovanejšie náhľady na problematiku počítačov v kultúre (Marian Mazur 1963, Lajos Nyíró 1966, Pavel Vašák 1979), no objavovali sa aj kratšie informatívne články o trendoch v zahraničí (Tibor Papp 1993, Howard Nemerov 1990).

Rozpracovanejšie uchopenie problematiky elektronickej literatúry ako zásadného elementu v digitálnom umení a kultúre sa v slovenskom prostredí objavilo až po roku 2000. Informatívne predstavenie „textu a nových médií“ ako jedného z typov digitálneho či novo-mediálneho umenia sa nachádza v Murinovej reflexii festivalu *Ars Elec-*

* Príspevok vznikol ako súčasť riešenia grantového projektu Vega č. 2/0107/14 *Hypermediálny artefakt v postdigitálnej dobe*.

tronica (2000, 35 – 37), príkladom elektronickej literatúry sa venoval vo svojej štúdií *Digitálne médiá a poézia* (2015, 74 – 81). Elektronická či digitálna literatúra sa stala samostatným predmetom výskumu v rámci grantov *Literatúra v kyberpriestore* (2006 – 2009), *Text na internete ako jav (r)evolúcie kultúry* (2010 – 2013), *Hypermediálny artefakt v postdigitálnej dobe* (2014 – 2017) a v rámci nich vydaných publikácií, kde sa skúmala predovšetkým ako istá symptomatická téma pre súčasnú (post)digitálne orientovanú kultúru a spoločnosť. Doteraz sa len málo pozornosti venovalo preskúmaniu produkcie elektronickej literatúry.

Cieľom tejto štúdie je preto zmapovať a predstaviť slovenskú elektronicnú literatúru od 80. rokov po súčasnosť, pričom hlavnou bázou typologického delenia bude druh prístupu, ktorý autor či autorka zaujali pri narábaní s elektronickým textom: v zmysle, či využili existujúci text, a teda ide o apropiáciu, alebo popri programovaní napísali aj vlastný autorský text, prípadne, či tieto dva prístupy skombinovali. Prezentované a analyzované budú digitálne diela, ktoré možno charakterizovať termínom elektronická literatúra, teda diela „s podstatnými literárnymi aspektmi, ktoré využívajú schopnosti a kontexty počítača pripojeného alebo nepripojeného na internet“ (Electronic Literature Organization). Uvádzané diela vytvorili viac či menej známi autori a je zaujímavé, že väčšie množstvo z nich tvoria vizuálni či mediálni umelci než spisovatelia. Napriek tomu, že zámerom štúdie je zmapovať čo najväčšie množstvo diel elektronickej literatúry vytvorených na Slovensku, je možné, že niektoré ďalšie diela ostali v zabudnutí a dostane sa im pozornosti až pri ďalšom výskume. Dôraz je hlavne na diela, ktoré sa usilujú o literárne kvality a/alebo kde využitie digitálnej textuality korešponduje s literárnymi trendmi daného obdobia, alebo dokonca ponúka nové otázky pre literárny výskum a výskum nových médií.

PRVÉ PRÁCE O PREPOJENÍ LITERATÚRY S KYBERNETIKOU

Informácie o možnostiach generovania textov pomocou počítačových programov sa v slovenskom literárnom prostredí šírili najmä časopisecky. Publikovali sa buď preklady teoretických textov o možnostiach využitia počítača pre umenie, alebo slovenskí autori napísali vlastný príspevok, ktorého súčasťou bola báseň zahraničnej proveniencie. Tieto články boli však najmä informačného charakteru a usilovali sa opísať fungovanie „kybernetických strojov“ aj pre umeleckú a kultúrnu oblasť. V tom čase sa ešte generatívnou literatúrou ako vedeckou témou nezaoberali. Opis generovanej básne väčšinou tvoril len jednu časť textu, pozornosť sa dostala aj generatívnym procesom, pomocou ktorých vzniklo vizuálne umenie či hudba.

Tibor Szebényi sa v článku *Kybernetika v umení* z roku 1962 zaoberá okrem generovanej hudby aj generatívnou poéziou. Porovnáva pritom báseň *Zemetrasenie, čiže odpoveď kritikom* poľského autora Adama Macedoňského, pozostávajúcu iba z písmen a znakov klávesnice, a báseň nazvanú *Na literárnom fóre* bez udania autora (por. Murin 2015, 74). O Macedoňského básni píše: „Kdeže stroj! Mýlili by sme sa, keby sme uvedené literárne dielo pokladali za úryvok z ‚hluchých miest‘ literárnej tvorby strojového autora“ (1962, 24). Keďže báseň je skôr vizuálneho charakteru a pozostáva zo znakov a písmen, ktoré netvorí slová, Szebényi ju ponechal v origináli. Pri básni *Na literárnom fóre* uvádza: „Kdeže básnik! Uvedenú báseň vyprodukoval stroj!

Disponuje teda elektronický autor citmi, aby sa nimi mohol riadiť pri výbere obrazov primeraných atmosfére básne? Nie. Nebol to stroj, ktorý dal básni pochmúrnú náladu. Boli to obsluhujúci ľudia, ktorí stroju dodali program, a tak usmernili jeho prácu“ (1962, 24 – 25). Avšak autor článku už nešpecifikuje, kto boli obsluhujúci ľudia, či ide o generatívnu básň vytvorenú na Slovensku alebo o jej preklad. Vzhľadom na deklináciu slov v básni však môžeme predpokladať, že bola preložená a upravená tak, aby pôsobila ako vytvorená človekom a nie ako generovaná.

Článok *Kybernetika a umenie* poľského autora Mariana Mazuru v preklade Rudolfa Turňa uverejnený v roku 1963 v *Slovenských pohľadoch* obsahuje časť *Komponujúce stroje*. Mazur delí kybernetické stroje na „transponujúce“, v ktorých sa zmena komunikátov uskutočňuje bez zmeny informácií (stroje na automatický preklad, na prepis písma na reč a reči na písmo), a na „komponujúce“ (literárne, maliarske a hudobné). V časti o literárnych strojoch uvádza úryvok básne (napísanej človekom) z časopisu *Nowa kultura* a preklad francúzskej generatívnej básne, ktorej autorom je Albert Ducrocq a pravdepodobne pochádza z cyklu vytvoreného jeho robotom *Calliope*. O rozdielnosti týchto textov Mazur píše: „[p]ravdepodobne tieto texty vyvolávajú u čitateľov tohto článku rozdielne názory – jedni si pomyslia, že na stroj je to ani nie také zlé, druhí zasa, že to v podstate nie je nič zvláštneho“ (1963, 48).

Popri zasadzovaní podobného typu literatúry do kontextu generatívneho umenia vo všeobecnosti bola generatívna literatúra v Československu v 60. rokoch predstavená aj vzhľadom na jej vzťahy s avantgardou. Takýto prístup približoval fungovanie kybernetických procesov pri vzniku literárneho diela. Slovenský literárny vedec Klement Šimončíč sa v článku *Poetika surrealistov a básnická kompozícia z matematických strojov* z roku 1965 venuje výlučne literárnej tvorbe, pričom poukazuje na tvorbu „počítačovej“ poézie zdôraznením jej historickej predchodkyne v surrealistickej technike automatického písania (1965, 29 – 33). Českí autori Karel Pala a Oleg Sus, ktorí v článku *Některé principy strojové poetiky* píše výlučne o generatívnom texte, zase vymedzujú „strojovú parapoéziu“ ako protipól voči experimentálnej či konkrétnej poézii a vidia v nej hlavne „produkt vážného usilování vědecko-experimentálního hlavně v oblasti moderní matematické lingvistiky“ (1967, 44). Jiří Levý a Karel Pala pritom tvrdia, že „[s]trojový překlad, umělá poezie apod. jsou vedlejším produktem této metodologie, jsou ověřením správnosti zkonstruovaného programu“ (1966, 74). Obdobne o prepojení teórie informácie a počítačového umenia či teórie umenia alebo lingvistiky uvažoval aj slovenský umelec a kritik výtvarného umenia Miroslav Klivar, ktorý postuloval, že „uplatnenie teórie informácie v jazykovede, ktorá je v plnom prúde, pomôže získať pomocný materiál pre teóriu literatúry (...) [m]ožnosti aplikácie teórie informácie v oblasti teórie umenia teda existujú, pravda, vždy iba ako veľmi čiastkové disciplíny, v podstate vždy len kvantitatívne“ (1962, 35). O sedemnášť rokov neskôr sa český literárny teoretik Pavel Vašák k tejto problematike vyjadril, že síce počítače do umenovedy a literárnej teórie nutne patria, stále je však podstatný interpretačný vstup teoretika, pretože počítačový výsledok nie je konečnou fázou výskumu (1979, 594). Využitie počítačov videl najmä v strojovom preklade, automatickom indexovaní a anotovaní textu, teda v spracovaní jazykovej informácie (bibliografické práce, práca literárnej textológie, zhromažďovanie frek-

venčných údajov z rôznych rovín textu diela a vytváranie slovníkov) (591 – 593).

Klement Šimončič sa vo svojom článku naopak zamýšľa priamo nad procesom literárnej kompozície na počítačoch ako nad svojbytnou tvorbou. Ako súčasť článku preložil jednu z generatívnych básní cyklu *blank verse at the rate of 150 words a minute* (*blankvers v kadencii 150 slov za minútu*) amerického autora Claira Philippa, skomponovanej na stroji RCA 301. Šimončičov článok pôvodne odznel ako prednáška na newyorskej Columbia University v roku 1964 na II. kongrese Československej spoločnosti pre umenie a vedy v Amerike. Šimončič tvrdí, že cestu k prijatiu elektronickej poézie prekliedli najmä surrealisti a ich spriatelení teoretici a kritici, pričom podľa neho nezáleží na tom, či to urobili zámerne alebo náhodne pri hľadaní nových básnických tvarov. O dôvodoch prepojenia surrealizmu a elektronickej poézie píše: „Schematicky rečeno, cestu k elektrónkovým básnickým kompozíciám prekliedli surrealisti nasledovne: tým, že začali vyzdvihovať významovú stránku jednotlivých slov na úkor celkového významu vety. Týmto postupom veta strácala významovú súdržnosť, či „logiku“. Jednotlivé slová sa významove osamostatňovali“ (1965, 30). Na dokumentáciu „osihotenosti“ slov uvádza báseň Rudolfa Fabryho *Pokazený písací stroj*, báseň *Pařížský první máj* Vítězslava Nezvala a píše aj o tvorivom prístupe Edwarda Estlina Cummingsa. Podľa Šimončiča je rozdiel medzi surrealistickou a počítačovou básnickou kompozíciou iba kvantitatívny: „Ani najusilovnejšia brigáda surrealistov by neprodukovala toľko obstojných lyrických skladieb ako computer, ktorý môže vychrliť stovky skladieb za minútu“ (31). Ako ďalšie podobné črty uvádza surrealistické zrušenie tertium comparationis z metafory, pretože „[v]eta sa mohla začať i skončiť na ľubovoľnom mieste, prirovnávať sa mohli veci celkom nesúvzťažné“ (31), vypustenie rýmu, nepremenlivú intonáciu pri prednese, hovorový slovosled. Tieto postuláty básnickej školy sú však podľa teoretika v prípade „elektrónkovej „tvorby““ technickou nutnosťou. V závere článku prezieravo píše, že pôsobivý básnický výsledok generatívneho procesu je previazaný s autorovým „umom“ pri výbere vhodného registra, nutnosťou predošlej organizácie a nie každý „elektrónkový inžinier“ by vedel vybrať vhodnú slovnú zásobu pre „esteticky účinný text“. Rovnako ako surrealistické metódy nie sú záležitosťou čisto náhodnou alebo mechanickou, tak aj elektrónová poézia potrebuje vhodnú prípravu: „Možno povedať, že lyrické kompozície z matematických strojov, esteticky často veľmi účinné, sú skôr víťazstvom než krachom ľudského umu“ (32).

Vzhľadom na kontext slovenského literárneho prostredia možno povedať, že Šimončičov záujem o generatívnu poéziu bol ojedinelým vstupom do problematiky, ktorý sa v danom období hlbšie nerozvíjal. Je možné, že tento záujem podnietil aj fakt, že článok bol pôvodne napísaný pre newyorský kongres. Vzhľadom na politickú situáciu predstavovalo ďalšie obdobie, až na isté výnimky, útlm pre experimentálne orientované prístupy v literatúre.

SLOVENSKÁ ELEKTRONICKÁ LITERATÚRA S APROPRIOVANÝM TEXTOM

Na Slovensku sa získaný text ako podklad pre vznik elektronického literárneho diela používal pomerne často, dá sa povedať, že k tomu dochádzalo oveľa častejšie ako pri tvorbe autorského textu. Dôvodom môže byť orientácia na generovaný text, pri ktorom autor vyberá z istého jazykového registra, a teda kvôli variabilite výsledku často pracuje s existujúcim textom. Pri všetkých takýchto dielach potom ide nielen o apropiáciu či prácu s nájdeným textom, ale aj o rekontextualizáciu a reintenciu, teda o zmenu kontextu a pôvodného zámeru diela (pozri Mencía – Husárová 2014).

Americký autor a vedec Christian Funkhouser píše, že rovnako ako básnici konkretizmu, aj digitálni básnici pristupujú ku „kreatívnemu kanibalizmu“ (antropofágii) prostredníctvom týchto troch prístupov: pomocou spracovania a nového definovania jazyka pôvodných diel, pomocou priameho vkladania externých elementov aj iného mediálneho charakteru ako jazykového a pomocou mechanickej prezentácie diela cez nové technologické/navigačné štruktúry a apropiáciu kódovacieho jazyka (2012, 230). Zatiaľ čo prvé dva prístupy sa vzťahujú aj na historické praktiky v nekonvenčnej literatúre (napr. apropiácia v dadaizme a futurizme), práca s kódom a tvorba nových technologických možností prezentácie a interakcie s dielom sú špecifické pre elektronickú literatúru. Podľa americkej vedkyne Jessicy Pressman diela elektronickej literatúry neoslavujú všetko „nové“ v nových médiách, ale „adoptovaním modernistickej praktiky hľadania inšpirácie a hodnôt v literárnej minulosti“ (2014, 2) spytujú súčasnú kultúru a prevládajúce estetické hodnoty. „Digitálny modernizmus“ je v jej definícii „stratégiou obnovy modernistických estetických praktík, princípov a textov do nových médií“ (2) a zároveň podporou komplexných naratívov a pozorného čítania (*close reading*) voči preferencii čisto vizuálnej kultúry a jednoduchých, formálnych prístupov k interakcii.

Po 60. rokoch 20. storočia, ktoré do nášho kultúrneho priestoru priniesli pár textov o generatívnej literatúre a s nimi v niektorých prípadoch aj ukážky preložených generovaných básní, dochádza na Slovensku v 80. rokoch i na ich tvorbu. Okrem diel z výtvarného prostredia, ktoré síce vzhľadom na svoj názov upozorňovali na poetický kontext, ale s apropiáciou textu pracovali obdobne ako pri konceptuálnom texte v umení (séria *Obrazobásne* výtvarníka Daniela Fischera vytvorená prostredníctvom generovania na počítači CDC3000 a následného plotovania, kde sa napísaný citát postupne „rozpadá“ do kubistickej vizuálnej podoby), sa elektronický text dostal aj do literárnej produkcie. Umelec Rudolf Legel publikoval v roku 1982 v článku *Experiment s interakciou človek-počítač pri vytváraní básnického textu* dve generatívne básne: *Analytická geometria v priestore mojej hlavy* a *Laska*. Pri prvej básni vybral kľúčové slová z terminologického poľa analytickej geometrie, slová druhej básne pochádzajú z Danteho básne *Horská kanzóna* v preklade Viliama Turčányho. Skladba oboch textov je založená na vetách, pričom jazyk prvej básne je obohatený o matematické znaky a jazyk druhej básne prináša romantickú expresivitu. Legel upravil počítačom vygenerovaný text tak, aby v ňom správne fungovala deklinácia. Na ukážku dokladá aj pár neupravených veršov, pri ktorých vidieť, že počítač neupravoval slová zo slovníka, len ich vyberal, to znamená, že podstatné mená sú len v nominatíve, slovesá len

v neurčitku a prídavné mená len v mužskom rode, pričom počítač neprihliadal na gramatickú stavbu vety. Celý článok opisuje proces tvorby poetického textu pomocou počítača v siedmich bodoch, od „1. A vloží do počítača slovník kľúčových slov“ po „7. P vytlačí hotový text“ (1982, 39 – 40). Legel tvrdí, že „výhoda použitia stroja pri konštrukcii textov spočíva v tom, že stroj môže rýchlo vyberať z veľkých súborov dát a distribúcia výberu je programovateľná“ (39).

ANALYTICKÁ GEOMETRIA
V PRIESTORE MOJEJ HLAVY

MOJ CHUTOVÝ PRIESEČNÍK V OHNISKU LAHOSTAJNEHO DYCHU
V ELIPSE JAZERA SA MI ZRKADLI IHLICNATÝ LES
CEZPOLNÝ PRECHADZA VITAZNE TETIVOU KOPCA
IHRÁVY TIGER, BRECHAVÝ TRAM

*

SKANDALNÝ DORAZ KLADIEM NA $Y-Y_1=K(X-X_1)$
TANGENTU BRUCHATEJ KUZELOSECKY
PRÍSATEJ DOJKY DIREKTRIS

*

NA DNE MRAZOM MUROVANEJ LAGUNY
CEZ ZMLUVNÝ POLOMER MAKKY KLOBUK LETI
OBSIRNÝM POLOM DIVNÝM OZONOM POHANANY
MOJ MAKKY KLOBUK PARABOLICKY FORMOVANY
NA ZACHMURENOM PAHORKU NA HLAVE SUPA
NA DNE V TVARE ELIPSY HYNIE VLANAJSÍ TRUS

*

VYSTRAZNÝ MANIFEST RIESIM ELIPTICKÝM INTEGRALOM
V TRANSFORMOVANÝCH SURADNICIACH BYSTRIN SOM ZASADIL PUPAVY
 $(X_2-X_1)(Y-Y_1)$ PREDSTAVUJE HACKOVANÚ TETIVU
MOJHO TEĽA V SPARNE ELIPSOVITEHO SLNKA

*

MYSLENY PRIESEČNÍK VASICH TANGENT
MI ZASTIERA RIESENIE MOJHO VLASTNEHO INTEGRALU
PO OBVODE ELIPSY S OHNISKOM PLNÝM KRIVOCIAR

*

SOM SLABÝ VZPIERAC NEMILOSRDNE TAZKYCH HYPERBOL
SOM ZABLOKOVANÁ ZASUVKA PLNÁ HLUCNÝCH AKVARELOV
SOM UHOL FI DVOCH PRIAMOK
JEDNA V CINTLAVOM NORMALOVOM TVARE
DRUHÁ V ROVNICI PLOCHY OBSIAHNUTÁ
V ICH PRIESEČNÍKU NA CHICHOTAVEJ SKOBE
AKO LICHOTIVA VÝHRA MOJ HLAVNÝ STÁN VÍSI

*

LASKA

*

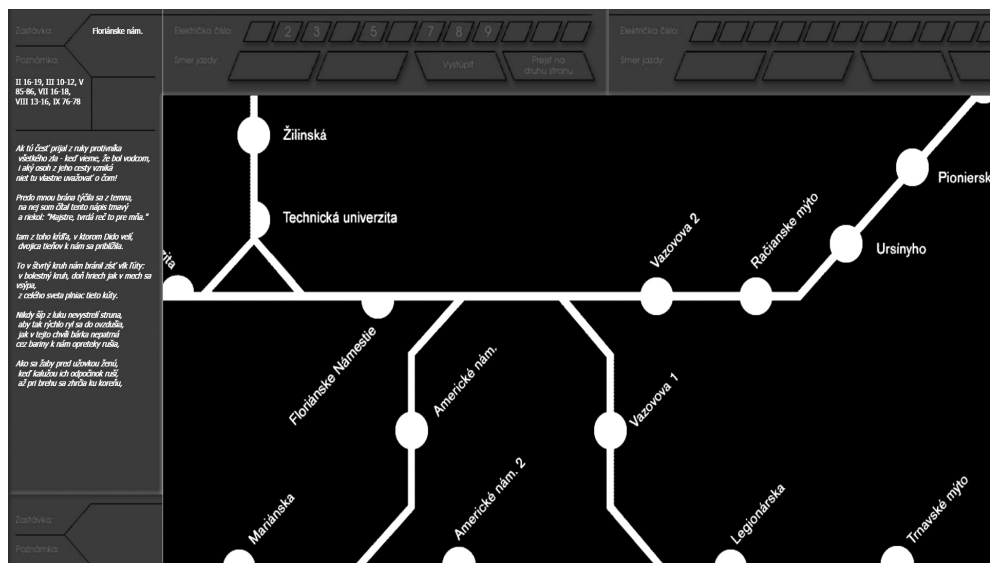
S FANCIEROM NA HRUDI V OBLUDNOM BOJI
PRI BOJI S MILOVANOU V KUTE HAJA
NA HRADNOM NADVORI ZLAMANY SIF
TRCIACI V FANCIERI NA HRUDI NAHMATANÝ
V HNEVNOM BOJI S KOVOM ODPLAVENÝ SUCIT
ZVIERAJUCE PUTA LASKY ZAVESENE NA KOVOVÝ KLÍNEC
ZVUK KOVU O KOV POBLIZ FLORENCIE
SUCIT UMRTVENÝ DVOJTVARNOU MEDOVOU LOGIKOU BOJA
MILOVANE SLADKE CRTY V KOVOVEJ HLBKE SKAZY
SRDCA VZAJOMNE OBRNENE DOKLADNE POŽUTÝM KOVOM
ZJEDENÝ KOV ODSTRANUJE SLADKE CRTY V MILOVANOM KUTE SRDCA
KDE POVODNE SA SKRYVALI AKO DRAVA SELMA

Legel, *Analytická geometria v priestore mojej hlavy* a *Laska*, 1982

Danteho dielo sa v slovenskej elektronickej literatúre objavilo aj neskôr, konkrétne v roku 2001 v hypertextovom projekte Radima Labudu *Konečná: Peklo*, ktorý priblížila Mária Rišková (2014, 82 – 85). Ide o rekontextualizáciu a reintenciu Danteho *Pekla* (v preklade Viliama Turčányho a Jozefa Felixa z roku 1964) na webstránke a vo verejnom priestore zastávok bratislavskej hromadnej dopravy. Labuda vytvoril fiktívnu linku č. 700 a na jednotlivé zastávky umiestnil básne pozostávajúce z kombinácií veršov z *Pekla*. Na webstránke sa popri básňach nachádza vo vizuálnom prevedení

aj virtuálna mapa dopravy s trasou linky č. 700. Hypertextové dielo je v čierno-bielom prevedení, s aktívnymi linkami nazvanými podľa zastávok na naznačenej trase električiek. Webstránka funguje ako hypertextové dielo, kde pri kliknutí na konkrétnu zastávku čitateľa dostanú sprievodnú báseň na pravej alebo ľavej strane obrazovky.

Labuda kombinoval Danteho verše podľa schémy založenej na bratislavskom systéme električkovej dopravy. V Bratislave premáva 12 električiek (č. 1 – 9, 11, 12 a 14), a tak použil iba 12 spevov z celkového množstva 34. Ponechal obsah a formu Danteho lyrických trojverší, ale zmena nastala vo forme terza rima, pretože počet veršov sa mení v závislosti od dĺžky električkovej trate. Celý projekt odkazuje na cestu (bratislavskou) hromadou dopravou ako na cestu peklom, pričom oproti Danteho básnickému dielu sa Labudov projekt stáva aj konceptuálnym, situacionistickým, priestorovo špecifickým zážitkom a multimediálnym hypertextom. Na každej zastávke bol pritom odkaz aj na webstránku s interaktívnou mapou, čiže prepojenie medzi „reálnym“ a „virtuálnym“ priestorom projektu existovalo. Na projekte spolupracovala galéria Buryzone, ktorá sa postarala hlavne o hypertextovú časť. Programovanie v HTML a Java Scripte a technické riešenie realizovali Nino Hýbal a Peter Jančár, pri realizácii grafikonov linky 700 pomáhala Vladimíra Pčolová, galéria odkázala svojich návštevníkov v piatok 12. 4. 2001 na miesto konania „Bratislava, ktorákoľvek električková zastávka“ (84). (Pre viac informácií o diele pozri Rišková 2014, 82 – 85).



Labuda, *Konečná: Peklo*, 2001

Ďalšie dielo elektronickej literatúry na slovenskej scéne tiež vytvoril autor, ktorý nepochádza z literárneho prostredia. Je ním Dušan Barok, slovenský umelec, kultúrny aktivista a teoretik orientovaný na mediálny diskurz. Jeho softvérová inštalácia *Computer with a Printer (Počítač s tlačiarňou)* vznikla ako priestorovo špecifický projekt prezentovaný na výstave *Uhol pohľadu* v Trnave v roku 2006. Táto inštalácia, konceptuálne vychádzajúca z reakcie na umenovedný diskurz, fyzicky pozostáva z počítača, klávesnice a tlačiarne. Počítač generuje kurátorský text o diele samotnom

a tlačiareň ho vytlačí, keď návštevník stlačí tlačidlo. Na obrazovke sa nachádza jediné tlačidlo, a teda funkcia návštevníka ako osoby interagujúcej s dielom je obmedzená na jedinú akciu – spustiť generovanie textu a zároveň ho vytlačiť. Barok na svojej webstránke prezentuje 4 ukážky vygenerovaného textu z počtu niekoľkých desiatok vytlačených exemplárov. Schéma pozostáva z dvoch odsekov: prvého nemenného a druhého generatívneho. Toto dielo je možné vnímať aj z perspektívy uchovávania a archivácie katalógov o umení; databáza pre generovaný text obsahuje kurátorské texty z katalógov Galérie Jána Koniarka a softvér ich využíva na definíciu diela samotného, ktoré ponúka oproti iným, typickým generatívnym dielam, i materiálnu podobu: ľudia s ním interagujúci získali aj vlastný výtlačok kurátorského textu.



Barok, *Computer with a Printer*, 2006

Generatívny projekt *Báseň* hudobníka a zvukového umelca Jonáša Grusku je založený na apropriácii a reintencii textu novinových webstránok. Softvér pracuje s RSS formátom slovenských novín *Denník N* (v predošlej verzii *Pravda*) alebo v poľskej verzii s RSS formátom novín *Gazeta Wyborcza*. Dielo má minimalistické čierno-biele prevedenie: po prejdení kurzorom cez pokyn „štart“ sa na čistej bielej stránke začnú zobrazovať čierne slová. Nové slová prichádzajú na obrazovku s pohybom kurzora, pričom vzhľadom na svoje rýchle prekryvanie pripomínajú 3D vizuál. Z formálneho hľadiska dielo pripomína tradičné vizuálne usporiadanie básne: slová sa väčšinou radia na ľavú stranu obrazovky. Pri každom novom načítaní webstránky sa vzhľadom na iné RSS načíta aj nový obsah básne, čo spôsobuje, že báseň je stále aktuálna. Pri interakcii s básňou sa slová začnú postupne „rozpadat“ od koncov slov: posledné písmená sa začnú strácať až ostanú iba úvodné písmená. Pri ďalšej interakcii vidia čitatelia iba bielu obrazovku. Avšak ich funkcia neostáva len pri kliknutí na „štart“, pri získavaní nového textu prostredníctvom pohybu kurzorom alebo pri ďalšom otvorení webstránky. Čitatelia môžu do diela zasahovať aj vlastným textom: pri pou-

žití tlačidla „tab“ sa im naskytá možnosť prepísať existujúce slová vlastnými. Takto sa z básne obsahujúcej žurnalistický a politický jazyk môže stať aj osobná spoveď. Táto postupne miznúca kinetická báseň, založená na redukcii textu po zásahu čitateľa, prináša situáciu, keď čím viac do diela zasahujeme, tým viac ho deštruujeme. Systém, ktorý báseň zobrazuje, ju zároveň redukuje až do štádia bielej obrazovky, keď sa naplňa potenciál novej básne založenej každý deň na iných slovách: podľa toho, čo sa deje doma a vo svete.

to celú univerzita (Verge) až Švédsku
 zatiaľ kvôli na Stanislav
 stala Apple
 s
 dokopy
 pripojený
 na

Gruska, *Báseň*, 2011

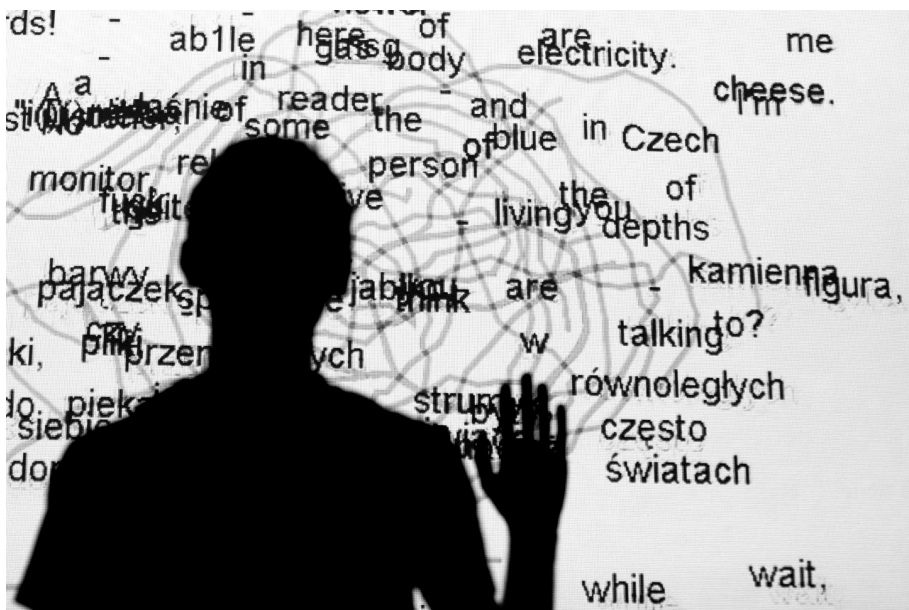
Iným autorom, ktorý sa vo svojej tvorbe „dotkol“ elektronickej poézie, je mediálny umelec Erik Bartoš s projektom *Adam 2.0*. Táto internetová inštalácia je založená na softvérovom vyhľadávaní RSS novinových titulkov piatich najväčších agentúr západného sveta (CNN, BBC a ďalších) plus piatich najväčších prorusky orientovaných agentúr (ako napr. Ria Novosti). Tieto titulky následne prechádzajú cez Google vyhľadávanie obrázkov, ktorý ku každému pridá kontextový obrázok. Textový a vizuálny obsah je stiahnutý do počítača, a potom z istej databázy remixovaný do novej koláže: najprv vznikne často nezmyselná správa zo slov a následne sa k nej dodá kontextový obrázok. Finálna koláž obsahuje aj estetiku chyby, tzv. *glitch*, ktorá má recipientom pripomenúť falzifikáciu. Bartoš tiež vytvoril falošné účty na sociálnych sieťach Facebook, Twitter a Tumbler, prostredníctvom ktorých sa tieto multimediálne koláže automaticky sprístupňovali ich odberateľom. Hlavnou myšlienkou diela je kritika neschopnosti množstva užívateľov internetu rozoznávať medzi realitou a falošnou manipuláciou (por. Murin 2015, 81).



Bartoš, *Adam 2.0*, 2011

Ďalším dielom, kde vizuálny umelec pracoval s generovaným textom RSS správ je projekt Mateja Ivana. V tomto prípade bol text v inštalácii projektovaný na telo recipienta, ktorý stál pred zrkadlom a text vyberal pohybom ruky (pozri Murin 2015, 81).

Popri projektoch Zuzany Husárovej a Ľubomíra Panáka, založených na apro-priovanom texte, ako sú *Obvia Gaude* (mobilná aplikácia naprogramovaná pre systém Android, ktorá kineticky a mediálne prepracovala barokovú vizuálnu báseň od Mateja Gažúra) a *Any Vision* (*Každé videnie*; video-báseň, ktorá dokumentuje proces skenovania „nano-básne“ vpísanej do kovu pomocou elektrónového mikroskopu, pričom anagramová báseň je založená na vete z manuálu zariadenia), využíva dielo *I: *ttr* najviac cudzích zdrojov. *I: *ttr* je multimediálny interaktívny projekt používajúci 3D senzor Kinect, pomocou ktorého užívateľ ovláda textovú aj hudobnú vrstvu. Vďaka senzoru sa na premietacej ploche zobrazuje, maže a po slovách mixuje dialóg pripomínajúci (online) komunikáciu osôb/strojov. Text je remixovaný z vybraných textových fragmentov 12 multimediálnych diel európskeho Net.Artu. Pomocou virtuálnej antény užívateľ ovláda i výšku tónov oscilátoru (referencia na hudobný nástroj teremin) a vďaka možnosti aktivovať kresliaci mód sa dá do diela vstupovať i vlastnou kresbou.



Husárová – Panák, *I: *ttr*, 2011

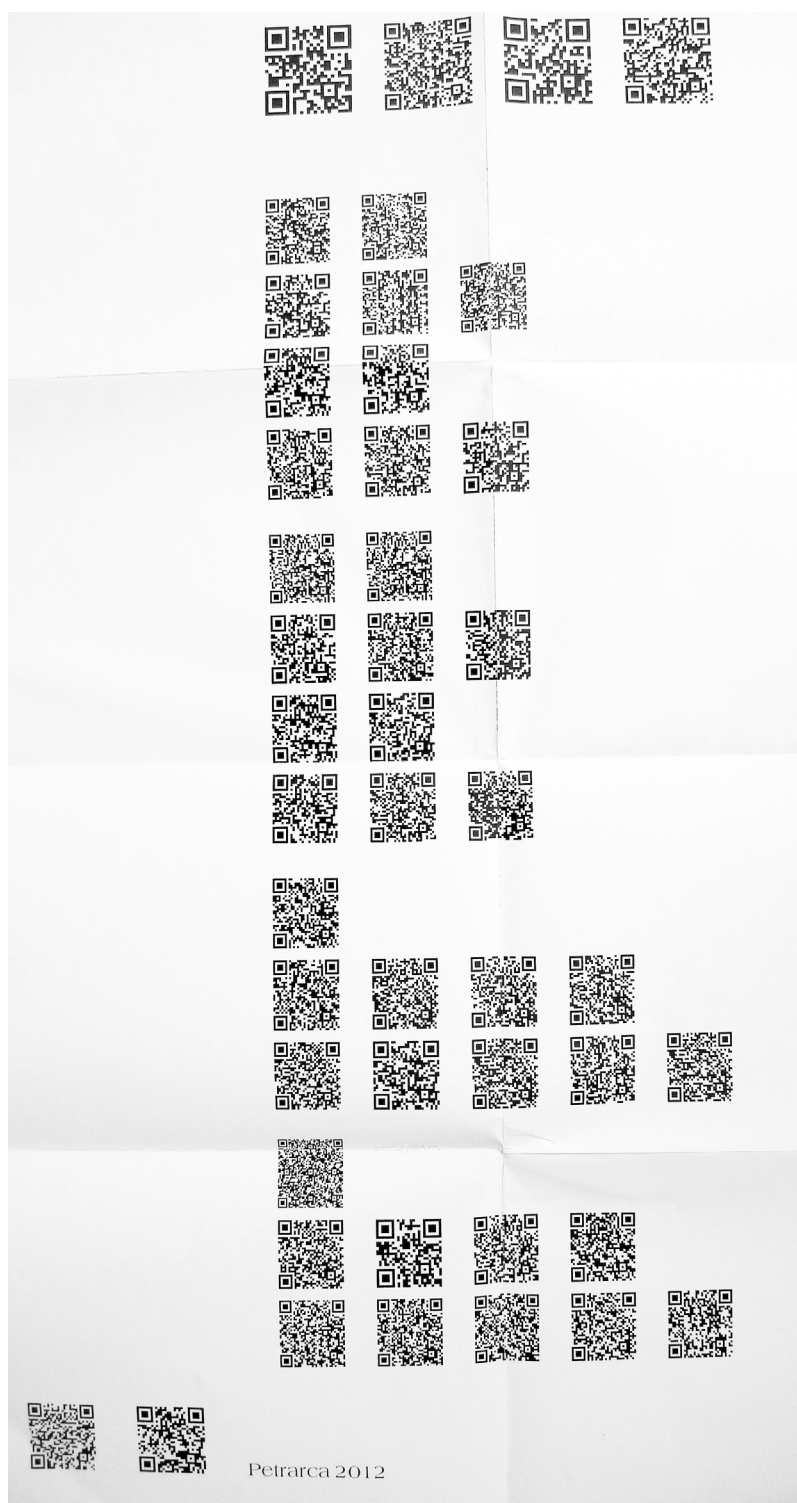
Medzi práce využívajúce elektronický text, ale nie priamo spadajúce do kontextu elektronickej literatúry, možno zahrnúť viaceré textové projekcie. Ide o textové projekcie s interaktívnou typografiou Jána Šicka, ktoré vznikli ako scénografia divadelných predstavení (*Pokusy o její život* a *Love in Bilingual Motion – Láska v bilingválnom pohybe*), niektoré textové projekcie Zdena Hlinku počas literárneho festivalu *Ars Poetica*, ktoré tvoria vizuálnu kulisu pre poetku či poeta čítajúceho na scéne a projekciu Ľubomíra Panáka v multimediálnom projekte *Skúmanie javov*, kde je text len jed-

ným z piatich elementov na scéne (hovorené slovo, hudba, tanec, živé vizuály, textová projekcia). Na workshope *REMAKE ME UP: Electronic Literature Workshop* v roku 2012 v Brne vzniklo pár jednoduchých, väčšinou hypertextových pilotných projektov elektronickej literatúry, ktoré však boli hlavne úvodnou sondou do možností tvorby elektronickej literatúry a neašpirovali na samostatné hotové projekty.

SLOVENSKÁ ELEKTRONICKÁ LITERATÚRA S APROPRIOVANÝM AJ AUTORSKÝM TEXTOM

V slovenskej elektronickej literatúre sa okrem Danteho objavuje aj intertext na inú ikonu talianskej poézie, a to na Francesca Petrarca. Zjavuje sa pritom v diele, v ktorom sa autorská tvorba prepája s apropriovaným materiálom. Umelec, performer a básnik József Rocco Juhász vo svojom projekte *Urban mémoire (Mestské memoáre)*, založenom na umeleckom využití QR kódov na plagátoch, konceptuálne pracuje okrem vlastnej vizuálnej poézie, fotografie a videa aj s webstránkami obsahujúcimi Petrarcové básne. *Urban mémoire* fyzicky pozostáva z bielej škatule s 13 plagátmi s rozmermi 47 x 67 cm. Každý plagát obsahuje okrem názvu aj 2 malé QR kódy, pričom odkaz jedného z nich má informačnú funkciu a odkaz druhého funguje ako link na „domov“ a používateľa privedie k indexu so všetkými básňami. Okrem toho, na ôsmich plagátoch sú vizuálne básne, na troch fotografie ako záznamy z performancií a jeden nesie názov *Petrarca 2012*. Kódy na plagátoch s fotografiami odkazujú na autorove videá a fotky z jeho performancií v Ázii, kódy na plagátoch s vizuálnou poéziou odkazujú buď na rovnakú vizuálnu báseň, alebo na jej popis. Plagát *Petrarca 2012* obsahuje 46 QR kódov, pričom štyridsať z nich je vizuálne zorganizovaných tak, aby pripomínali sonet pozostávajúci z oktávy a sestetu. Tieto kódy odkazujú na webstránky s Petrarcovými básňami. Dva kódy v ľavom dolnom rohu, rovnako ako na iných plagátoch, privedú používateľa k indexu. Štyri kódy v hornej časti plagátu odkazujú na autorovu poznámku, v ktorej Juhász opisuje, ako zakódoval adresy štyridsiatich webstránok, a súčasne konštatuje, že odvtedy čas beží a čitateľ by sa mal občas vrátiť a skontrolovať, kedy Petrarca konečne zmizne. Zdá sa, že Juhász tým otvára otázky pozície literatúry v súčasnosti a dalo by sa povedať, aj špecificky literatúry na internete. Referencia na Petrarca by sa mohla vnímať ako uvažovanie nad tým, dokedy bude forma sonetu predmetom humanitných štúdií a možno aj digitálnych humanitných štúdií. Na druhej strane tu možno uvažovať aj o nestabilite webového prostredia: ako dlho vydrží text na internete a ako dlho možno referovať na linky? A tak sa dá povedať, že Juhászov text sa dotýka jednak literárneho vzdelávania a čitateľskej recepcie a jednak využitia digitálneho média pre literárne diela (pozri Husárová – Suwara 2013, 149 – 154).

Tradičná forma písania memoárov je tu nahradená mediálnym záznamom, pričom na to, aby sa k nemu čitateľ na webe dostal, musí najprv dekodovať QR kód použitím online nástrojov. *Urban mémoire* je zároveň zaujímavým príkladom prepojenia apropriovaného materiálu s autorským a okrem kontextu elektronickej literatúry by sa o ňom mohlo uvažovať aj cez perspektívu postkonceptuálneho prístupu v literatúre.



Juhász, *Urban mémoire*, 2012

Nielen upozorňovanie na ľudské kognitívne vlastnosti tvorí základ sémantiky v tvorbe slovenskej elektronickej literatúry, do pozornosti sa dostali aj ľudské fyziologické procesy ako dýchanie a tvorba reči. Performancia a inštalácia *Breathings* (Dýchanie) slovenského umelca Richarda Kittu sa zameriava na prepojenie medzi dýchaním a produkciou reči. Tieto procesy v performancii spúšťajú zobrazenie, pohyb a miznutie textového obsahu na projekcii. Dýchanie a reč autora/performera sú zachytávané pomocou algoritmu, ktorý na projekciu prináša nový textový obsah a zároveň vrství, posúva a maže už zobrazené slová, frázy a vety. Funkčnosť diela je založená na špeciálnych slúchadlách, ktoré obsahujú mikroport a sú pripojené k počítaču, na ktorom beží programovacie prostredie VVVV. Text je vyskladaný jednak z úryvkov kozmologických textov Roberta R. Caldwell a o konci univerza (*Big Rip*) a jednak zo živej reči autora, ktorá sa vďaka zásuvnému modulu prepisuje na text priamo počas performancie. Vzájomné prepojenie medzi teoretickým kozmologickým textom a kontextovými subjektívnymi asociáciami vyjadrenými v reálnom čase kladie otázky o individuálnej existencii fungujúcej v priamej závislosti od väčšieho celku. Textové pole, ktoré sa s každým dychom nanovo vrství, sa javí len v stálom prúde, keď jediným stabilným momentom je moment zadržania dychu. Kitta k tomuto dielu vytvoril aj variant nazvaný *Breathings/Typototems* (Dýchanie/Typototémy), ktorého textová báza pochádza namiesto hotového textu iba zo znakov latinskej a japonskej abecedy. V tomto prípade dielo evokuje trendy lettrizmu alebo tzv. fluidnej typografie (Brownie 2011, 175 – 186).



Kitta, *Breathings*, 2014

SLOVENSKÁ ELEKTRONICKÁ LITERATÚRA S AUTORSKÝM TEXTOM

Na slovenskej scéne elektronickej literatúry sa doposiaľ objavilo len pár diel s autorským textom. Zaujímavé však je, že aj s autorskou tvorbou sa prepočil generatívny prístup k digitálnemu textu. Stalo sa tak v generatívnej básni bez názvu Petra Šuleja. Počas štúdia 9. semestra na Vysokej škole technickej v Košiciach (podľa slov autora od septembra do novembra 1989) vytvoril generatívnu báseň ako súčasť seminárnej práce z predmetu Programovanie na PC. Podľa autorových slov bola báseň naprogramovaná v jazyku Modula 2 a program náhodne vyberal verše z databázy 60 prídavných mien, 60 podstatných mien a 60 slovies, ktorú mu pomohli vytvoriť spolužiaci (2016, os. komunikácia). Vo verši za sebou nasledovali prídavné meno, podstatné meno a sloveso. Vygenerovaná báseň pozostávala z troch strof so štyrmi veršami, pričom medzi strofami bol opakujúci sa refrén. Refrén napísal Šulej a v roku 1994 sa ako samostatná báseň nazvaná *Erotický fragment* objavil v jeho debutovej zbierke *Porno*.

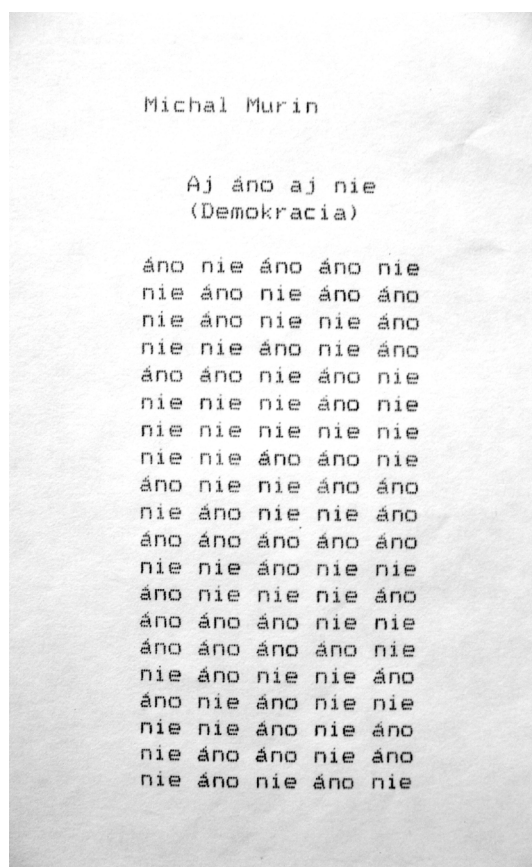
Erotický fragment

Rozrušená príliš hustým rastrom
zelenej trávy
Prestáva vnímať okolie
Voniam lístky mäty v tvojom náručí
Zasypem jamy prvotných výbuchov

Šulej, *Erotický fragment*, refrén v digitálnej básni, 1989/1994

Na jeseň roku 1989 vznikla aj elektronická báseň *Random Poetry* (*Náhodná poézia*) umelca Michala Murina. V tom čase pracoval v štátnom vojenskom podniku MEOPTA v Rači, ktorý sa zameriaval na špeciálnu vojenskú optickú techniku – laserové zameriavače, šošovky. Civilná výroba sa sústredila na výrobu rozmnožovacích kopírovacích strojov, kópií a xeroxov (2015, os. komunikácia). Vďaka tomu, že autor pracoval v podniku s počítačovou sieťou, mal k počítačom prístup a mohol tak báseň vytvoriť. Bola naprogramovaná v jazyku MUMPS, softvérom, ktorý generoval 1 a 0 (Barok 2012, 45) a vytlačená v MEOPTA 20. novembra 1989. Báseň pozostáva z dvoch častí: z textu *Aj áno aj nie* (*Demokracia*) a z konkrétnej básne, v ktorej za sebou náhodne nasledujú slová „áno“ a „nie“. Slová sú zobrazené tak, že na každom riadku sa nachádza päť výrazov a na stránke je dvadsať riadkov. Tenzia medzi týmito opozitnými slovami reflektuje neistú situáciu tesne pred prvým revolučným protestom v uliciach Bratislavy. Báseň preto možno čítať ako uvažovanie o budúcej existencii/neexistencii demokracie v Československu počas tých turbulentných časov. Práve pre konceptuálny rámec diela, v ktorom sa vyskytujú iba minimalistické

prejavy konfirmácie či negácie prítomnosti demokratického režimu, možno báseň vnímať aj ako politicky angažovanú.



Murin, *Random Poetry*, 1989

József R. Juhász využíval možnosti počítačových programov pre svoju literárnu tvorbu od skorých 90. rokov, čo dokumentuje jeho zbierka *Képpen vagy? (Obrázky alebo?)*. Prvé počítačové básne (*belyeg.bat*, *one.bat*, *onegogh.bat*, *a.bat*) vytvoril v roku 1991 pomocou programu *Presents* bežiacom na MS DOS. V týchto básňach sa hral s estetikou a grafickými možnosťami operačného systému MS DOS: básne pozostávajú z jednoduchých sekvenčných animácií, farebných plôch a blikaní na obrazovke, ktoré vytvárajú animáciu. Autor pri ich tvorbe využil prezentačný softvér, pomocou ktorého docielil výslednú animáciu jednotlivých obrazoviek. V básni *belyeg.bat* sa zjaví slovo „mammon“, ktoré sa neskôr rozdelí vo veršoch na „ma“, „mm“, „on“, potom sa stredné „mm“ zamení za „li.li.“, až neskôr tento výraz nahradia farebné štvorce a báseň sa ukončí nápisom „The End“. Báseň *one.bat* je založená na zmene čierneho-bieleho obrázku na červený štvorec s rastúcim nápisom „gogh“, ktorý sa následne zmení na „one gogh“, „two gogh“, „three gogh“. Podľa autora tu má ísť o referenciu na maliara Vincenta Van Gogha. Báseň *onegogh.bat* sa dá vnímať ako technicky vylepšená predošlá báseň: uvedie sa kolážou obrázkov, za ktorými nasleduje rovnaká textová časť

ako v predošlej básni. V básni *a.bat* sa k tomu istému mediálnemu obsahu pridá kinetické písmeno A, ktoré svojím zväčšovaním a zmenšovaním predeľuje jednotlivé časti. Tieto počítačové básne, akokoľvek jednoduché, repetitívne a hravé, reprezentujú podstatný bod v slovenskej elektronickej literatúre, a to Juhászovu energiu skúšať možnosti nových médií a zaoberať sa kinetickosťou, multimedialitou a technologickým aspektom v poézii.



Juhász, *belyeg.bat*, 1991

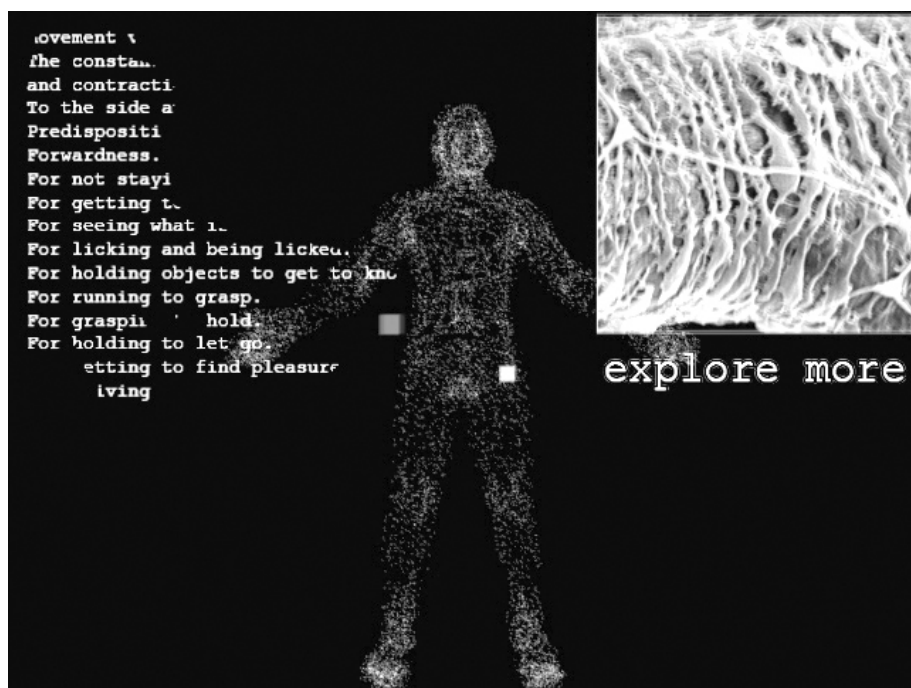


Juhász, *onegogh.bat*, 1991

Juhászove básne boli publikované v kultovom francúzskom časopise *Alire*, ktorý vychádzal na disketách a obsahoval aj diela elektronickej poézie. Autor sa marginálnymi formami poézie zaoberal aj vo svojich neskorších projektoch, napríklad v diele *Digital Copy* (*Digitálna kópia*) z roku 2000. Prerobil v ňom starý písací stroj na počítačovú klávesnicu, na ktorú písal akčnú poéziu inšpirovanú Lajosom Kassákom. Túto poéziu v reálnom čase posielal na rôzne umelecké udalosti a festivaly, pre

festival EXIT v Helsinkách na tomto písacom stroji napísal konceptuálny cestopis o štvordňovej ceste na daný festival.

Medzi digitálne projekty Zuzany Husárovej a Ľubomíra Panáka s autorským textom možno okrem intermediálneho elektronického diela založeného na generatívnom princípe Pulz a rekontextualizácii orálneho naratívu v digitálnom prostredí *BA-Tale (BA-Príbeh)* zaradiť aj interaktívnu inštaláciu/performanciu *Enter: in'Wodies (Vstupovať do telo-slov)*. Toto dielo, publikované aj v *The Electronic Literature Collection Vol. 3 (Zbierka elektronickej literatúry č. 3)* využíva 3D senzor Kinect na ovládanie ľudskej interakcie s aplikáciou. Projekt pozostáva zo ženského/mužského vizuálneho modelu, na ktorom sú interaktívne body symbolizujúce sedem orgánových sústav. Po „virtuálnom dotyku“ s daným bodom sa na plátne objaví biologický obraz tkaniva alebo buniek danej sústavy a do hudobného mixu vstúpia zvuky symbolicky reprezentujúce danú sústavu. Poetická vrstva sa postupne odhaľuje pri „virtuálnom stieraní“ čiernej vrstvy pomocou rúk. Ako píše David Jhave Johnston, ide tu o „gesto v priestore, pohladenie, ktoré má za následok plynutie textu medzi prstami“ (2016, 99).



Husárová – Panák, *Enter: in'Wodies*, 2011

ZÁVER

Cieľom štúdie bolo zmapovať a predstaviť diela slovenskej elektronickej literatúry prostredníctvom autorského prístupu k elektronickému textu – či autori napísali vlastný text, či konceptuálne využili apropriovaný text alebo v diele oba prístupy koezistujú. Práca s apropriovaným textom sa pritom ukazuje oveľa bežnejšou.

Tvorba elektronickej literatúry je medzi literátmi na Slovensku len ojedinele využívaným tvorivým prístupom, väčšinu autorov tvoria vizuálni a/alebo mediálni umelci,

pre ktorých bola práca s digitálnym textom len jedným projektom z ich mediálnej tvorby. Takýto projekt slúžil na vyskúšanie si možností narábania s textom v digitálnom prostredí a umelci sa k rozvíjaniu ďalších vlastných literárnych projektov zatiaľ nevrátili. Výnimku tvoria spisovateľ Peter Šulej, u ktorého bola generovaná poézia predchodkyňou jeho debutovej zbierky a básnik, umelec a performer József Rocco Juhász, u ktorého literárna tvorba prechádza celou jeho umeleckou praxou.

Avšak zaujímavým trendom súčasnosti sa stáva zakúšanie možností digitálneho textu programátormi pracujúcimi s neurónovými sieťami. Ide teda o posun z literárnej, umeleckej a mediálnej sféry do aj čisto programátorských záujmov. Po predošlej práci s vizuálnymi a zvukovými médiami sa text, obzvlášť literárny, javí ako vhodná báza pre učenie sa neurónových sietí. Keďže cieľom dnešných počítačových vied je tvorba stále výkonnejších neurónových sietí, ktoré pôjdu poza produkciu zmysluplných viet (čo už dokážu), usilujú sa o tvorbu umenia. Nedávny prípad Google umelej inteligencie, ktorá sa učila „prečítaním“ 2865 románov a ako dôsledok začala produkovať poéziu pripomínajúcu postmodernú poetiku, je toho dôkazom (pozri Dye 2016). Prípady tvorby generatívnej poetiky založené na tvorbe databáz, z ktorých počítač vyberal slová a ukladal ich podľa pripravenej syntaxe, sa dnes nahrádzajú prístupom, keď sa neurónová sieť „natrénuje“ na istej textovej databáze a následne sa nechá „tvoriť“ sama.

Jedným z takých prípadov je projekt Andreja Karpathyho, ktorý sa narodil na Slovensku, ale od pätnástich rokov žije v Toronte. Karpathy, momentálne pôsobiaci ako doktorand na Stanfordskej univerzite, napísal článok, kde opisuje, ako trénoval svoju neurónovú sieť, aby sa naučila generovať text znak po znaku a nie slovo po slove (2015). Následne po vzorke so stotisíc znakmi z Wikipédie, zdrojovom Linuxovom kóde a algebrickej geometrii vložil Karpathy do neurónovej siete všetky Shakespearove diela a zistil, že neurónová sieť sa postupne začala učiť formovať slová a dokonca kopírovať Shakespearov štýl. V tomto a podobných projektoch sa teda kladie dôraz na to, aby sa neurónová sieť naučila princípy morfológie a syntaxe sama. Karpathyho na internete voľne zdieľaný kód inšpiroval aj ďalších programátorov na tvorbu iných projektov.

Na Slovensku využil neurónové siete na poli elektronickej literatúry Ľubomír Panák v projekte *Klingon Poetry Generator* (*Generátor klingonskej poézie*). Autor natrénoval neurónovú sieť na dielach tzv. klingonskej poézie, teda vizuálnej poézie zo znakov klávesnice (podobne ako tomu bolo pri ASCII arte), ako sa tvorí a šíri vo webovej komunite www.kyberia.sk. Na základe natrénovaného modelu tento program sám produkuje klingonskú poéziu (zobrazuje sa na vlastnej webstránke) a na šírenie používa na tieto účely vytvorené účty na Facebooku aj na Twitteri. Niektoré z vygenerovaných básní Panák zároveň použil aj vo svojej hudobno-vizuálnej performancii, kde sú vybrané klingonské básne ďalej vizuálne manipulované programom, ktorý je sieťovo prepojený na hudobný softvér tak, aby reagovali na naživo produkovanú elektronicnú hudbu a vytvárali typografický vizuálny sprievod.

V čase, keď sa už aj poetická tvorba dostala do „rúk“ počítačov – okrem umelej inteligencie Google možno spomenúť aj umelú inteligenciu vytvorenú tímom Hitoshiho Matsubaru na Future University Hakodate v Japonsku, ktorá napísala román *Deň, keď počítač napíše román* (*Konpyuta ga shosetsu wo kaku hi*), čo prešiel prvým kolom

v národnej literárnej súťaži (pozri Olewitz 2016), je jasné, že využitie informatiky v literatúre sa zásadne posunulo od princípov tvorby prvých generatívnych diel. Je preto možné súhlasiť s úvahou Pavla Vašáka, a to dokonca poza predstavy, ktoré autor v tom čase mohol mať: „Bude-li se dnes formulovat otázka ‚počítače v uměnovědě (literární vědě) ano či ne?‘, je to formulace ahistorická. Praxe na ni odpovíděla jednoznačně kladně“ (1979, 594). Navyše, téza Lajosa Nyíra vyznieva v súčasnom svetle viac než primerane: „nie je iba možné, ale bude nevyhnutné skúmať javy umenia a literatúry z hľadiska možností, ktoré vytvára kybernetika“ (1966, 94).

PRAMENE

- Barok, Dušan. 2006. Computer with a Printer. In *Monoskop*. Dostupné na: http://monoskop.org/Computer_with_a_Printer [cit. 19. 1. 2016]
- Bartoš, Erik. 2011. *Adam 2.0*. Dostupné na: <http://erikbartos.com/portfolio/art-works/adam-20> [cit. 10. 5. 2016]
- Fischer, Daniel. 1982 – 1983. *Obrazobásne*. Dostupné na: https://monoskop.org/Daniel_Fischer#mediaviewer/File:Fischer-cubistspictures-1983.png [cit. 25. 5. 2016]
- Gruska, Jonáš. 2011. *Báseň*. Dostupné na: <http://work.jonasgru.sk/basen/sk/> [cit. 20. 5. 2016]
- Husárová, Zuzana. 2011. *Any Vision*. Dostupné na: <http://zuz.delezu.net/2012/04/06/any-vision/> [cit. 23. 5. 2016]
- Husárová, Zuzana – Lubomír Panák. 2011. *BA-Tale*. Dostupné na: <http://zuz.delezu.net/2012/01/01/ba-tale/> [cit. 23. 5. 2016]
- Husárová, Zuzana – Lubomír Panák. 2011. *Enter: in'Wodies*. Dostupné na: <http://zuz.delezu.net/2012/06/22/our-interactive-kinect-based-project-enter-in/> [cit. 23. 5. 2016]
- Husárová, Zuzana – Lubomír Panák. 2011. *I: * tter*. Dostupné na: <http://zuz.delezu.net/2012/04/30/i-tt-ter-zuzana-husarova-lubomir-panak-sk/> [cit. 23. 5. 2016]
- Husárová, Zuzana – Lubomír Panák. 2014. *Obvia Gaude*. Dostupné na: <http://delezu.net/blog/2014/04/23/obvia-gaude/> [cit. 23. 5. 2016]
- Juhász, József R. 2006. *Képben vagy? Vizualis költemények 1986–2006*. Dunaszerdahely: NAP.
- Juhász, József R. 2012. *Urban mémoire*. Dunaszerdahely: NAP.
- Karpathy, Andrej. 2015. *The Unreasonable Effectiveness of Recurrent Neural Networks*, 21. mája. Dostupné na: <http://karpathy.github.io/2015/05/21/rnn-effectiveness/> [cit. 28. 7. 2015]
- Labuda, Radim. 2001. *Konečná: Peklo*. Dostupné na: <http://plateau.sk/maria/peklo/main.htm> [cit. 24. 7. 2015]
- Legel, Rudolf. 1982. Experiment s interakciou človek-počítač pri vytváraní básnického textu. *Romboid*, 17, 2: 38 – 40.
- Panák, Lubomír. 2015. *Klingon Poetry Generator*. Dostupné na: <https://klingon-poetry.zhadum.space/> [cit. 30. 5. 2016]
- Šulej, Peter. 1994. *Porno*. Banská Bystrica: Drewo a srd.
- The Electronic Literature Collection Vol. 3*. 2016. Dostupné na: <http://collection.eliterature.org/3/> [cit. 24. 7. 2015]

LITERATÚRA

- Barok, Dušan. 2012. Rozhovor s Michalom Murinom. *¾ Revue*, 27 – 28: REMAKE: 40 – 51.
- Brownie, Barbara. 2011. Fluid Typography: Construction, Metamorphosis and Revelation In *Writing Design: Words and Objects*, ed. Grace Lees-Maffei, 175 – 186. Oxford: Berg Publishers.
- Dye, John. 2016. After reading thousands of romance books, Google's AI is writing eerie post-modern

- poetry. *Android Authority*, 12. máj. Dostupné na: <http://www.androidauthority.com/google-ai-poetry-692231/> [cit. 19. 5. 2016]
- Electronic Literature Organization. *What Is E-Lit?* Dostupné na: <https://eliterature.org/what-is-e-lit/> [cit. 24. 5. 2016]
- Funkhouser, Christopher. 2012. *New Directions in Digital Poetry*. New York: Continuum.
- Husárová, Zuzana – Bogumiła Suwara. 2013. Literature Coded for Marked Quick Response. *American and British Studies Annual*, 6, 145 – 161.
- Jachimowicz, Marian. 1970. Kybernetika. Prel. Pavol Horov. *Revue svetovej literatúry*, 6, 1: 80.
- Johnston, David Jhave. 2016. *Aesthetic Animism: Digital Poetry's Ontological Implications*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Juhász, József R. 2015. Email. 10. marca.
- Kliver, Miroslav. 1962. Kybernetika a teória odrazu vo vzťahu k umeniu. *Slovenské pohľady*, 78, 10: 28 – 35.
- Kozma, Andrej. 1959. Budú stroje myslieť? *Mladá tvorba*, 4, 8 – 9: 18 – 21.
- Levý, Jiří – Karel Pala. 1968. Generování veršů jako problém prozodický. In *Teorie verše. II, Sborník druhé brněnské versologické konference, 18. – 20. října 1966*, eds. Karel Pala – Jiří Levý, 73 – 80. Brno: Universita J. E. Purkyně. Dostupné na: https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/120153/SpisyFF_136-1968-1_12.pdf?sequence=1 [cit. 1. 2. 2016]
- Mazur, Marian. 1963. Kybernetika a umenie. Prel. Rudolf Turňa. *Slovenské pohľady*, 79, 1: 41 – 49.
- Mencía, María – Zuzana Husárová. 2014. *ENTER+ Repurposing in Electronic Literature*. Košice: Dive Buki.
- Murin, Michal. 2000. Ars Electronica – festival počítačového umenia. *Profil*, 11, 4: 22 – 37.
- Murin, Michal. 2015. Digitálne médiá a poézia. *ENTER*, 6, 4: 74 – 81.
- Murin, Michal. 2015. Email. 29. júla
- Nemerov, Howard. 1990. Počítačová poézia. *Dotyky*, 2, 1: 6 – 12.
- Nyíró, Lajos. 1966. Kybernetika a umenie. Prel. Karol Wlachovský. *Slovenské pohľady*, 82, 5: 92 – 102.
- Olewitz, Chloe. 2016. A Japanese AI Program Just Wrote a Short Novel, And It Almost Won a Literary Prize. *Digital Trends*, 23. mája 2016. Dostupné na: <http://www.digitaltrends.com/cool-tech/japanese-ai-writes-novel-passes-first-round-nationanl-literary-prize/#ixzz4A8ArWOZ1#:hKcUglYyfuXYpA> [cit. 30. 4. 2016]
- Pala, Karel – Oleg Sus. 1967. Některé principy strojové poetiky. *Host do domu*, 14, 9: 42 – 47.
- Papp, Tibor. 1993. Minitel. *Profil*, 3, 1: 7 – 8.
- Pressman, Jessica. 2014. *Digital Modernism: Making It New in New Media*. Oxford University Press.
- Rišková, Mária. 2014. Konečná: Peklo: Temer zabudnuté intermediálne dielo. In *ENTER+ Repurposing in Electronic Literature*, eds. Zuzana Husárová – María Mencía, 82 – 85. Košice: Dive Buki.
- Rusnáková, Katarína. 2006. *História a teória mediálneho umenia na Slovensku*. Bratislava: VŠVU – AFAD Press.
- Szebenyi, Tibor. 1962. Kybernetika v umení. *Mladá tvorba*, 7: 23 – 25.
- Šimončíč, Klement. 1965. Poetika surrealistov a básnická kompozícia z matematických strojov. *Slovenské pohľady*, 81, 2: 29 – 33.
- Šulej, Peter. 2016. Email. 29. apríla.
- Vášák, Pavel. 1979. Matematika, počítače a vědy o umění. *Slovenská literatúra*, 26, 6: 580 – 594.
- Zavarský, Robert. 1990. Počítačové umenie. *Dotyky*, 2, 1: 6 – 12.

Electronic literature. Digital literature. Slovak literature. Hypertext. Generative poetry.

The study maps and describes the production of electronic literature in the Slovak cultural environment. Even though it focuses on the era after communism, theoretical texts on the connections between cybernetics and arts, with discussions on the possibilities for literature and literary theory, dating from the 1950s onwards, are also presented. The study divides Slovak electronic literature according to the way the authors treated the digital text: whether they appropriated the existing one (Legel, Labuda, Barok, Gruska, Bartoš, Ivan, Husárová-Panák, Šicko), combined the appropriated text with their authorial text (Juhász, Kitta) or wrote their own text (Šulej, Murin, Juhász, Husárová – Panák).

Mgr. Zuzana Husárová, PhD.
Katedra anglického jazyka a literatúry
Pedagogická fakulta
Univerzita Komenského v Bratislave
Šoltésovej 4
811 08 Bratislava
Slovenská republika
zuz.husarova@gmail.com

Collaboration in e-literature: From “The Unknown” to “Piksel Zdrój”

MARIUSZ PISARSKI

The main goal of the article is to reflect on the category of literary collaboration, which is receiving an increasing prominence in the context of new media and significantly redefines perspectives on creative processes.

Traditionally, co-authorship in literature involved collaborating couples and other teams comprised of mostly two persons (Stone – Thompson 2006). If the number of collaborators grows, a stronger division of labour in the creative process is emphasized, with several roles going beyond textual and narrative content into paratextual, material, publishing and distribution levels (special edition prints, artist's books etc.). Digital technologies supplant the established modes of literary collaboration with a range of new variants that were either rare or entirely unseen before the advent of digital tools. Internet as a platform for collaboration drastically multiplies the number of possible co-authors from a couple or a few to – literally – thousands. A more intimate collaboration involving two authors can now happen both remotely and in real time and be kept alive by an asynchronous email, which remediates traditional letter writing, into a much instantaneous (“cold” in McLuhan's terms) and more effective exchange. Set apart by continents two authors are able to overwrite each other's words within a distance of a single sentence that is being written at the same time on the Google Docs cloud server, Evernote or a document from Microsoft's Office 365 suite. As a result, new configurations of creative teams for poetry and fiction writing arise and demand to be reflected upon. The reflection, quite naturally, situates itself in a comparative context where traditional and newer, and analogue and digitally enhanced modes of collaborative writing are examined side by side. The comparative approach proposed here does not centre on juxtaposing literatures (Polish and American), artistic ideologies or even semiotic modes, although the latter are discussed. The main focus is on comparing the possible depth and scope of collaboration within creative teams encountered both in digital and pre-digital contexts where literary culture, material affordances of textual medium and means of communication form a unique set of regulating factors.

Distinct modes of collaboration that become visible through distinctions highlighted in the comparative table that is proposed in this paper are general enough to be applied to domains outside of literature. The main distinctions are dictated by the dynamics within co-authorial partnership and the depth of conjoint effort as

reflected in corresponding, deeper levels of resulting work, from paratextual framing to narrative content and style. The impact of new media on these findings is rather of a quantitative kind. They do not bring many new co-authorship variants but are able to greatly magnify the scope of existing ones. Yet their bigger contribution is perhaps the radical expansion of the very field of reflection that literary collaboration is the subject of. Problems of literary collaboration in digital contexts wait to be reflected upon, but new media art and e-literature offer so many examples that a systemized history and theory of the field is still ahead of us.

In the first part of this paper I reflect on an experiment in collaborative writing I myself took part in, as a moderator and author: *Piksel Zdrój* – a hypertext published by Ha!art in 2015. In the second part an overview of the theory and practice of collaboration, especially in digital environments, is presented. In the third part a comparative table about the depth and scope of collaboration and archetypes of co-authorship is explained. A common motive that reverberates through all parts is the problem of authorship in digital media in general and collaborative writing in particular. Although critical reflection on collaboration remains an important part of self-identification of electronic literature, equally important and perhaps even more central is the phenomena of redefined, redistributed authorship of new literary forms. Situated between text, code, reader and network, the contemporary author endures a critical test of integrity inside a collaborative team, while still functioning as an important determinant of traditionally conceived literariness. As I will try to prove, an intentional interplay of authorial signatures, their concealment or unveiling, becomes a pivotal characteristic of digital literary forms, as opposed to ludic or more traditionally inclined audiovisual works.

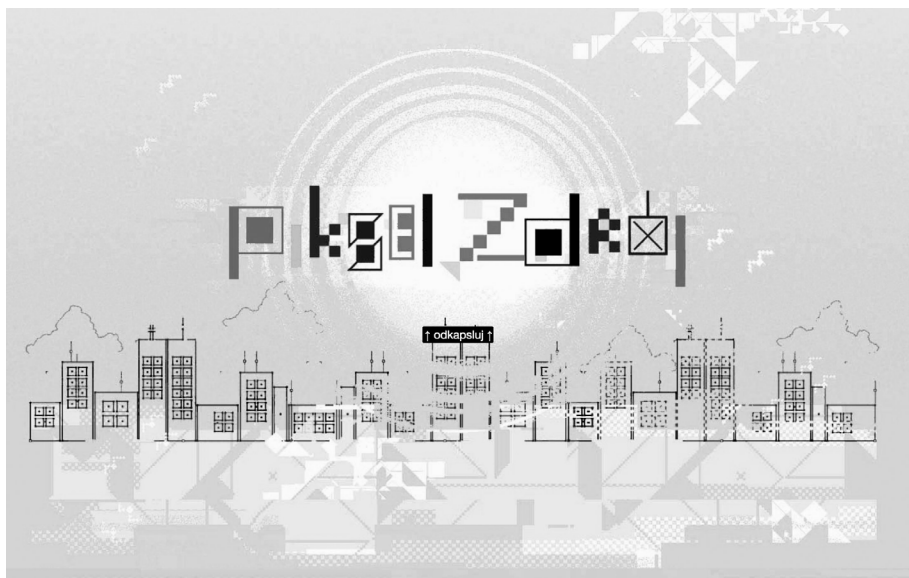
PIKSEL ZDRÓJ

Piksel Zdrój, an online hypertext fiction published by Ha!art in 2015 and co-authored by 8 participants (Cierniak – Jakusiewicz et al.), was an experiment in collaboration with an open and expanding set of goals and rules set for participants within a moderation framework. There was a minimal plan – to create a narrative using a process in which 8 people write stories based on the same thematic and temporal framework (summer in the city), read each other's work, find common motifs and bridge them together by links or hash tags.

The participants were familiar with some earlier examples of literary collaboration in hypertext, starting with *Noon Quilt*, a Trace Online Writing Centre initiative from 1999 aimed at writing a collective work composed of short individual entries on a specific subject ("a view from the window at noon"), and its follow-up *Eclipse Quilt*, which used the same formula but set on the day of the solar eclipse in 2000.

The authors were aware of *The Million Penguins*, a wiki platform writing experiment from 2006; *The Invisible Seattle: The Novel of Seattle* by Seattle by Rob Wittig and Philip Wohlstetter; and *The Unknown* – a vast hypertext narrative by William Gillespie, Scott Rettberg, Dirk Stratton and Frank Marquardt. The latter was a work which the authors of *Piksel Zdrój* were encouraged to read and draw inspiration from, although our initial goals were below the expectations set by *The Unknown*.

We aimed at creating something more engaging than *The Noon Quilt* and *The Eclipse Quilt*. Instead of one segment of text, authors were asked to write at least three and were advised to branch their own narratives, not to be afraid of digressions, and to link related themes, words and details to those found in the stories written by their colleagues.



Piksel Zdrój, introductory page

When the original goal was achieved and we still had some time before the publishing deadline, one of the authors asked: “And what about really writing something together?” This simple prompt significantly changed the pace and intensity of our collaborative effort. Earlier on, even some collaborative tools, for example a participatory mode within Prezi and shared maps of Tinderbox, would not spur enough excitement. Now the activity that was somewhat compulsory, like ticking off a list of school tasks, turned into “writing for fun, together”, to paraphrase Nick Montfort (2013) or into a sort of participatory rendezvous, to paraphrase Rob Wittig (1994).

In the second phase of the work it was the formula from *The Unknown*, not from *The Noon Quilt*, that guided our work. The authors decided to fictionalize their status as collaborators and, in the form of their alter egos, set out for a trip to a Polish seaside town for a summer workshop on hypertext writing. There, during the post workshop beach party, a tragedy happens. The body of one of the participants is washed ashore in the morning and a police investigation starts.

During the several months of email exchanges that followed (6 people were based in different towns in Poland, two in the UK), the authors of *Piksel Zdrój* were able to co-create on the level of discourse, story and style. The discussion went as far as the details of the scenery and, in some cases, the wording of specific passages. At some point, democratically, we decided to reach out to our target audience and give it its own share of the novel. During a meeting with the authors of the soon-to-be pub-

lished *Piksel Zdrój* (Ha!wangarda festival, Krakow, autumn 2014), the readers had decided, by voting, who was going to die during the fictional beach party.

This additional input into the ongoing collaboration marked the crucial point of the whole project. It showed the social potential of collaboration as an open, participatory platform for anyone to contribute his/her own ideas and understanding of what *Piksel Zdrój* should be. The festival meeting demonstrated that outsiders are visibly more willing to cooperate, to vote, or to give their opinion about a literary work, when it is prepared by a group. The collaborative process is treated more as a spontaneous literary exercise and playground and thus seems far more accessible in comparison to the mysterious and entrenched process of the literary creation of the solitary author that is still imprinted in our romantic/modernist understanding of what literature is. The generous and positive feedback received by the audience encouraged some of *Piksel Zdrój*'s authors to expand their roles and be open to more ludic interactions with potential readers, which took centre stage during the promotional phase, just after the official release date. This involved distribution of fake news and interviews, colour leaflets and cover shots from non-existing magazines, all about the "famous" group of authors who decided to write a novel but one of them was killed – this kind of role-playing that mixed reality with fiction, real authors with their alter-egos, and real news from our publisher with informational noise, formed the last phase of collaboration, which took place on social media and was perhaps the most fascinating of all the phases.

CURRENT STATE OF RESEARCH

Before constructing any valid theses on the specificity of collaboration in e-literature, it is worth mentioning the most relevant findings from the existing literature on the subject, starting from the crucial distinction made by Paul Rabinow and Gaymon Bennet between collaboration and cooperation. They claim that cooperation is structurally organized from the outset and consists in demarcated tasking on defined problems and objects, "with occasional if regular exchange at the interfaces of those problems. It assumes specialization and a defined division of labor" (2012, 6). Collaboration, on the other hand, does not imply such clear divisions and often aims at an unknown outcome. It happens when the yet to be determined dynamics of a problem-space require the interactively coordinated skills and contributions of co-labourers of diverse capacities and dispositions without knowing in advance how such a work will be organized and what it will discover (6).

In the light of Rabinow and Bennet's distinctions, quite a few e-literature projects labelled as "collaborative" reveal their "cooperative" nature. *The Noon Quilt* and *The Eclipse Quilt*, being highly structured literary endeavours with clearly defined roles of authors and curators and having not much, if any, exchange between individual authors, might serve as an example.

Scott Rettberg's (2005) typology of conscious, contributory and unwitting participation further refines the intricacies of co-authored literary initiatives. In conscious participation contributors are fully aware of the explicit constraints, of the nature of the project, and of how their contribution to it might be utilized. The first

two conditions are not necessarily met in the case of contributory participation, but participants take conscious steps to make their contribution available. In unwitting participation, on the other hand, “texts utilized in the collective narrative are gathered by the text-machine itself, and contributors have no conscious involvement in the process of gathering the material”. Interestingly, what Rettberg sees as contributory participation might still be considered cooperation from Rabinow/Bennet’s more general, but at the same time more evaluative, perspective.

Of importance is also the notion of “selfish interest” that single participants have in a collaborative project, which was authored by Tim O’Reilly and further expanded on by Scott Rettberg. Last but not least, one of the factors that made successful collaboration possible is a “fellowship factor” (my term), the very fact that collaborators know and understand each other. The best example is *The Unknown* as seen by Rettberg:

The Unknown is an example of a type of collaboration directed by play, negotiation, confrontation and compromise. Its authors understood each other both as people and as writers. Without these pre-existing relationships and ongoing negotiations about the shape of the story, the project would neither have come to pass nor to completion.

From a psychological perspective, Brigitte Steinheider and George Legrady propose a whole set of conditions for a successful project. These are, among others, openness, personal trust and willingness to compromise, common interests and sympathy, spatial proximity and technical communication capabilities. As far as knowledge sharing is concerned, of importance – according to Steinheider and Legrady – are a shared understanding of objectives and problems, shared terminology, experience with interdisciplinary projects and motivation to work in such teams (2004, 319).

Finally, emerging from the world of computer game development is the collaboration model proposed by Brie Code. Successful collaboration, according to Code, relies on a balanced mix and coverage of 5 roles within a team: a visionary, doer, sceptic, client advocate and historian, where one role can be filled by several people or one person can take several roles (2015).

A last notion that might be helpful before further analysis is that of feedback (between poet and coder) as a factor of, or metaphor for, successful collaboration, which was proposed by one of my collaborators and programmers, Leszek Onak. The idea of feedback, related to the workings of computer code, can be in itself a powerful descriptive allegory of collaboration in e-literature in general. Without proper feedback between participants, understood as a free flow of ideas that takes shape and direction not anticipated by any of them individually, collaboration freezes and becomes cooperation; an exchange of ideas turns into moderation and a highly hierarchical participatory structure. As a result, a lack of proper feedback turns any collaboration into no more than a marketing label.

DEPTH AND SCOPE OF COLLABORATION

As a piece of literary technology *Piksel Zdrój* brings hardly anything new to the table and remains a younger brother to *The Unknown*. Apart from text it includes a small javascript for randomizing the start page, a browser mini-game in Java based on *Game of Life* by John Conway, some video and audio snippets, and a stretchtext poem. *Piksel Zdrój* was presented live several times. On these occasions it took the form of mini-performances made by individual contributors who dramatized chosen motifs.¹ Although not very technically innovative, the work managed to ask some important questions about the collaborative experience and process, most notably how deep and how wide collaboration in e-lit could go and what did it mean to collaborate in a real sense.

To answer these questions I devised a transmedial table of collaborative engagement that would map the range at which any collaborative effort, in new media or outside of it, could be mapped. The table distinguishes 7 aspects of the collaborative process: communication, modality, scale, depth, archetype of collaboration, narrative metaphor and authorial signature. Each of these has its attributes or regulators that determine the quality of collaboration. Collaborative communication concerns the spatio-temporal determinant of a given co-authoring that can range from the unity of time and place to a complete tele-presence of collaborators who never meet. Modality points to the semiotic nature of the process. It may span over a single mode of expression (text only, for example), several modes (polymodal) or take place in a situation in which different semiotic codes correspond with each other in delivering the message. Attributes under “scale” and “depth” of collaboration refer to, respectively, a range of collaborative effort (whether it takes place on the level of moderation or goes further into negotiation and production) and the layers of work to which collaboration reaches (collegial decision-making and production can just reach the surface, namely the paratextual and discursive layer, or go deeper into the story, style and code).

Two important organizing factors that influence the outcome of collaboration are archetypes and narrative metaphors. An archetype of the collaborative process is a recurring, enumerable pattern underlying the collaborative situation. It helps in the distribution of roles among collaborators and creates a general cooperative framework. A narrative metaphor, on the other hand, is a pattern that determines the generic and formal association of the work. One could be tempted to call the former an archetype of the creative process and the latter that of its result, but I would stress that the number of archetypes is limited, whereas there can be many narrative metaphors.

The final attribute on the map of collaboration was given over to the notion of authorial signature, understood as a stamp of singular authorship that can be either erased from the final work or purposefully made visible for the audience to see which part of the work had been contributed by which author. Tracing the presence of authorial signature in any collaborative work, but perhaps especially in electronic work, means tracing the politics of authorship and can lead to some critical insights. For example, one can observe that authors abandon their authorial signature more easily in works that are informal and game-like but tend to preserve it in works that can be viewed as more “serious” poetry or fiction.

COMMUNICATION	MODALITY	SCALE	DEPTH	ARCHETYPE	ORGANIZING METAPHOR
Time/Place Unity	Monomodal	Integration	Paratext	Master-Student	Single voice
Correspondence	Polymodal	Moderation	Discourse	Partners	Dialogue
Tele-presence	Transmodal / intersemiotic	Negotiation	Story	Dialogue of Masters	Ritual
Asynchronous exchange		Production	Language	Master's workshop	Trip
			Code	Expert team	Party
				Group of friends	Mass Mobilization

Transmediality chart of *Piksel Zdrój*. The dominant mode of communication was an asynchronous communication via email, artistic production took a multimodal scope, with audio-visual additions; moderation and negotiation were the dominant collaboration forms and the depth of co-authorship reached the level of story, with only occasional forays into style and language; “group of friends” and a “trip” were collaborative archetypes and organizing metaphor.

COMMUNICATION	MODALITY	SCALE	DEPTH	ARCHETYPE	ORGANIZING METAPHOR
Time/Place Unity	Monomodal	Integration	Paratext	Master-Student	Single voice
Correspondance	Polimodal	Moderation	Discourse	Partners	Dialogue
Tele-presence	Transmodal / intersemiotic	Negotiation	Story	Dialogue of Masters	Ritual
Asynchronous exchange		Production	Language	Master's workshop	Trip
			Code	Expert team	Party
				Group of friends	Mass Mobilization

Transmediality chart of depth and scope of artistic collaboration. The active model discussed in the table relates to *Stones* – a collaborative collection of sketches and poems by Frank O'Hara and Larry Rivers – one of the most refined collaboration examples of the pre-digital era. Factors related to this work are marked in bold.

Two exemplary charts included in this paper, with active regulators highlighted and inactive dimmed, compare the digitally supported collaboration on *Piksel Zdrój* with the classical and highly integral collaboration from pre-digital times of Frank O'Hara and Larry Rivers's *Stones*. Created in 1960, *Stones* is an illustrated book with thirteen lithographs and one oil drawing, in which O'Hara's text and Rivers's illustrations form unified visual poems, or, as they called it, tabloscripts. Although the colla-

boration of the two is considered loose and experimental, both authors were close friends, living at the same time, and – on this project – sharing the same workspace (Hammond Helwig 2010, 63). Collaborative communication was happening within the comfort of temporal and spatial unity. The effect is highly transmodal: text and image assist each other in delivering the message. The scale of the process involves at least the negotiation of *Stones* content, if one assumes that O'Hara did not draw a single line and Rivers did not write a single word. The depth of collaboration reaches at least as far as the discourse – the way different elements of the lithograph are presented to the reader/viewer. The underlying archetype of the collaboration can be easily matched by a dialogue of masters, and the narrative metaphor as a dialogue or lovers' discourse. Finally, as a consequence of each of the authors' positions in the field of art and literature, the authorial signature is clearly marked by the roles of poet and painter, to a point that literal signatures are not needed. All of these assumptions, based on the proposed theoretical tool, could be easily undermined and their position on the map shifted, if a thorough biographical and historical study is undertaken. Due to the close relationship of both artists at the time of collaboration the established and expected roles might have been easily blurred and thus complicate any theoretical framework, for the better of both the artwork in question and the framework.

A FEW PROPOSALS

Although the presented method gives a unifying view on collaboration and the proposed mapping of the collaborative processes introduces new categories that further differentiate between possible variations, it is not able to answer some urgent questions related to literary practice in the evolving field of electronic literature and especially the specificity of collaboration in the field. What is the contribution of e-literature to the myriad collaborative configurations in contemporary storytelling? Has e-lit produced an original model of collaboration? Why do some collaboration frameworks work and some do not? To what extent are collaborative tools able to spur collaboration and enhance it? How do the notions of authorship and literariness affect the collaborative output?

It is not possible to fully answer these questions in such a short-format paper. But one could suggest a few assumptions based on the existing findings and my individual experience in e-literary collaborative projects.

1. Best collaboration happens when medium and genre specific qualities of the work form an allegory of the collaborative situation and individual expression of co-authors.

It happens when the fictional world aligns with, or allegorizes, the factual roles of collaborators: where collaborative frameworks correspond with a recognizable narrative archetype and develop around a collaborative compositional metaphor.

A group of friends reporting from a trip made together, with no clear distinctions as to which narrative strand is told by whom, and being opened for additional reports made by others (for example Joseph Tabbi's and Nick Montfort's contribution) tied together within a vast and densely interlinked hypertext marks one of the important elements that make *The Unknown* a successful hypertext.

2. In comparison to film or games, collaboration in e-literature relies on closer interchange and feedback between the co-operators and implies an active and unpredictable input of the algorithm. The code effectively becomes a participant in its own right. Some works also allow for conscious or unwitting collaboration of users.

The Deletionist by Amaranth Borsuk, Nick Montfort and Jesper Jull, a work in the form of a browser plug-in that changes (erases) the existing content of any webpage leaving only a few words, if any, in a single verse, might be one of the latest examples. In this case, collaboration on a digital work opened up the unwitting input of countless creators of websites that are rendered by the algorithm.

3. Because of its off-market position, electronic literature can freely engage (readers and authors alike) in a play of authorial signatures without clear marks of discrete authorship in which the user is encouraged to either treat the work as a truly co-authored piece or to trace the author by reaching for her intertextual arsenal and knowledge of a work.

In the film world, the distribution of tasks results in detailed payrolls and credits. The game industry is not much different. Even small independent teams of developers in a strongly collaborative environment prefer to have their names listed and main tasks distinguished. In a Facebook interview with my colleague and game developer Sonia Fizek from the Gamification Lab in Germany, who has worked on such titles as *Boat for Two* and *Bullying Cells*, it was confirmed that credits are a preferred option for young and upcoming developers, even though the roles on the team were often mixed and interchanged. In literature, where Pierre Bourdieu's law of reverse economy is at work (2001, 119), precise division of labour is not very necessary. What is more, blurring the clear distinctions as to who wrote (or programmed) what passage of code or text can be a part of artistic strategy and form the foundation of its poetic function.

AUTHORSHIPS IN E-LITERATURE IN THE CONTEXT OF COLLABORATION

To elaborate on at least one of the above assumptions, let me illustrate the last one, referring to the problem of authorial signature, by looking at a traditional (and print-oriented) example of collaboration in poetry and comparing it to collaboration in a digital, generative environment.

Dawn soft glow
Playfully casting light
on the ceremony of dance
a song blessed peace Maracle
Black We link hands
round the rising sun

The poem above is a renga, an ancient Japanese collaborative poetry form (Shirane 1992), written by Lee Maracle and Ayana Black (York 2006, 303). What is interesting is that both authors decide to leave their authorial signatures in the poem, within the body of the text. Although this intervention introduces an intriguing visual disrup-

tion and a possible additional semantic layer, it also – quite contrary to the spirit of renga – reflects the hierarchy of the co-authoring and solidifies, rather than dissolves, the notion of a solitary authorship.

In stark contrast to the quoted renga is a poetry generator *Sea and Spar Between* by Stephanie Strickland and Nick Montfort (2011). In this multi-levelled collaborative poem that fuses the vocabularies of Emily Dickinson and Herman Melville, it is not signalled which of the generator's seven possible poetic structures were proposed by Strickland and which by Montfort. Neither was the process of selection of Melville's and Dickinson's words. Even the authorial discussion in the comments accompanying the javascript file leaves no clues. Strickland and Montfort's conscious collaborative effort on the creation of the generator seems to echo the unwitting collaboration of Dickinson and Melville, whose individual phrases merge into a single voice on the screen. Would this be possible in games? In film? Or even in print literature? There is an intentional fusion of authorial signatures on many levels of *Sea and Spar Between*. The model reader, especially someone who knows the earlier works of Strickland and Montfort, is invited to take this game up and, if they really want, guess who has contributed what, in the same way as guessing whether it is Dickinson or Melville speaking at any single moment of the poem. This collaborative, anti-authorial effect belongs to the poetic arsenal of the work.

The Unknown is similar in this respect. We do not know which piece was written by which author. Do we find out by outlining the patterns of vocabulary and style? Or maybe by analysing meta-textual references in the orange (correspondence) or green (documentaries) threads of the narrative? One does not even know which passages from *The Unknown* were “really” written together, although one is assured there were a few. And that is fine. The blurred, unstable, ambiguous notion of authorship seems to be the trademark of collaboration in e-literature. Instead of clear demarcations of contribution, electronic literary forms propose a game of authorial signatures that becomes a valid part of the semantic axis of the work on which its multiplied layers (from code to pretext and beyond) serve as allegories of each other.

CONCLUSION

The processes highlighted here have the potential to set e-literature apart from collaboration in other media and platforms (games and films) and, at the same time, bring a much welcomed complexity into the cliché of the great digital quid pro quo, the oversimplified notion of replacement of the author by the reader. Collaboration in e-literature proves that the author is neither dead nor replaced by the reader. Instead, as the architect of a readerly experience, and collaborator, the author becomes both the subject and object of an authorial experiment with no precedence where human and artificial agents form an ever-changing flow of authorial entities. In other words, the author today is more self-conscious. As Nick Montfort concluded (Strickland – Montfort 2012, 6):

By sharing the writing task from the initial concept for the project through to completing the details of the work's presentation, collaborators dissolve their individual claims and feelings of ownership while actually heightening their responsibility.

This responsibility, going as deep as the code and material layer, and as vast as networks and live performances, is, most likely, something literature has not seen before.

NOTES

- ¹ For example common and often-linked themes in the narrative were bottled water and fuchsia-coloured nails. During the reading of the work in Krakow in April 2015 female authors wore fuchsia scarves and displayed fuchsia-themed manicures, whereas in the bar readers could order a “Fuchsia Killer” drink.

BIBLIOGRAPHY

- Bourdieu, Pierre. 2001. *Reguły sztuki: geneza i struktura pola literackiego*. Trans. by Andrzej Zawadzki. Kraków: Universitas.
- Hammond Helwig, Magdelyn. 2010. Scratching the Surface: Frank O'Hara's and Larry Rivers's Integrated Collaboration on “Stones”. *The Journal of the Midwest Modern Language Association*, 43, 2: 59–73.
- Houston, Beverle – Marsha Kinder. 1978. Losey-Pinter Collaboration. *Film Quarterly*, 32, 1: 17–30.
- Montfort, Nick. 2013. Programming for Fun, Together. In *Remediating the Social*, ed. Simon Biggs, 15–19. Edinburgh: Montgomery Litho.
- O'Reilly, Tim. 2004. *The Architecture of Participation*. Accessed June 15, 2016. <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/articles/architecture_of_participation.html>
- Rabinow, Paul – Gaymon Bennett. 2012. *Designing Human Practices: An Experiment with Synthetic Biology*. Chicago; London: University of Chicago Press.
- Rettberg, Scott. 2005. All Together Now: Collective Knowledge, Collective. Narratives, and Architectures of Participation, Digital Arts and Culture 2005 Conference.
- Shakelford, Laura. 2014. Migrating Modes: Multimodality in E-Poetics as Another Kind of Language. *Mosaic*, 47, 7.
- Steinheider, Brigitte – George Legrady. 2004. Interdisciplinary Collaboration in Digital Media Arts: A Psychological Perspective, on the Production Process. *Leonardo*, 37, 4.
- Stone, Marjorie – Judith Thompson, eds. 2006. *Literary Couplings: Writing Couples, Collaboration, and the Construction of Authorship*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Strickland, Stephanie – Nick Montfort. 2012. Collaborations in E-lit. *American Book Review*, 32, 6.
- Wittig, Rob. 1994. *Invisible Rendezvous: Connection and Collaboration in the New Landscape of Electronic Writing*. Hanover NH: Wesleyan University Press.
- York, Lorraine. 2006. Crowding the Garret. Women's Collaborative Writing and the Problematics of Space. In *Literary Couplings: Writing Couples, Collaboration, and the Construction of Authorship*, eds. Marjorie Stone – Judith Thomson, 288–307. Madison: University of Wisconsin Press.

Collaboration. Electronic literature. Hypertext. “Piksel Zdrój”.

Collaboration in e-literature, thanks to the interdisciplinary, intersemiotic and computational nature of the field, is a subject close to a vast majority of artists and critics. However, the particularities of the collaborative process are discussed mostly in interviews, panels and private conversations. The number of critical analyses and overviews is still relatively small. The aim of this article is to expand on the existing findings (especially Scott Rettberg’s reflection on the collaborative aspects of *The Unknown* and Nick Montfort’s arguments on collaborative programming), propose several new categories that may prove useful and introduce a Polish example of a collaborative creative work (the hypertext *Piksel Zdrój* authored by 8 writers, 2015). Of importance are also questions of identity of e-literature within a vast horizon of collaborative activities in game development, as well as the notion of authorship and authorial integrity, which literary collaboration in the digital realm puts to a heavy stress test.

In my reflection, e-lit collaboration is situated within two contexts, one of which has been gaining prominence in recent years. On the one hand it is traditional collaboration in literature and film, on the other, collaboration in games and software. Posing questions about the place of e-literary collaboration among creative participation in other media – as I will demonstrate – might bring insights not only about the specificity of participatory activities in the field but also about the identity of electronic literature within the general cultural landscape.

Mariusz Pisarski, PhD.
Research Associate
Intermedial and Intersemiotic Lab.
University of Warsaw
Poland
mariusz.pisarski@techsty.art.pl

„Digiliteráti“ verzus „papieroliteráti“ alebo transdisciplinárne dobrodružstvo *

BOGUMIŁA SUWARA

Súčasný masmediálny a multimodálny diskurz vstrebáva do seba omrvinky rozmanitých disciplín (aj vedných) a ochotne využíva nielen ich terminológiu, ale zároveň rozširuje a invenčne kombinuje niektoré ich inšpiratívne názory či frázy, ktoré takto prenikajú do diskurzívneho poľa kultúry. Patrí k nim aj téza z pedagogickej oblasti o nových kognitívnych schopnostiach tzv. digitálnych detí; o schopnostiach, ktoré sa vyvinuli adaptáciou na technologické prostredie v súvislosti s priam prirodzene (epigeneticky) nadobudnutými počítačovými a novomediálnymi zručnosťami (Prensky 2001, 2).¹ Ako je známe, tieto zručnosti sa stali základom pre vytváranie elektronickej literatúry. Podľa Prenského ide o generačný a globálne sa rozširujúci jav, ktorý zrkadlí technologicky determinovanú, radikálnu odlišnosť digitálnych domorodcov (*digital natives*) od predchádzajúcich generácií, zakotvených ešte v analógovej ére, ktoré do sveta digitálnych technológií z rôznych dôvodov migrovali (*digital immigrants*). Túto stratégiu do veľkej miery legitimizuje Latourov koncept ekosystému (prostredie, vzťahy a siete), pre ktorý je príznačné úzke prepojenie ľudského osudu s technologickými štruktúrami (Bińczyk 2013, 138). Napriek tomu, že Prenského názory v poslednom decéniu problematizoval empirický výskum (Koutropoulos 2011), poskytujú konceptuálne východisko pre uvažovanie o tvorcoch elektronickej literatúry ako o kvázigeneračnej zmene. Materiálová báza nasledujúceho uvažovania sa bude opierať o navrhnutý a čiastočne už aj realizovaný projekt s názvom *Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered* (*Digitálni domorodci: digitálni imigranti: digitálne odlišní*),² ktorého realizáciu som začala koncom roku 2014.

INTERDISCIPLINÁRNE ANALÓGIE

Významný bádateľ Jeff DeGraff, ktorý skúma, aký význam majú inovácie pre exploataciu a podporovanie potenciálu ľudských zdrojov, upozorňuje na skutočnosť, že súčasný technologický vývoj blokuje schopnosť generácie digitálnych domorodcov komunikovať zmysluplne a na profesionálnej úrovni s generáciou digitálnych imigrantov (tak pomenúva otcov, zakladateľov dnešnej informatiky). Tento stav blokovej komunikácie sprevádzajú rôzne formy alienácie, zavrhovania autority až pohrdania predchodcami. DeGraff (2011) tvrdí, že ak technologický vývoj bude pokračovať,

* Príspevok vznikol v Ústave svetovej literatúry SAV v Bratislave ako súčasť riešenia grantového projektu Vega č. 2/0107/14 *Hypermediálny artefakt v postdigitálnej dobe*.

hoc len lineárne, nastúpia ďalšie generácie, ktoré opäť prilnú k novším riešeniam (programovacím technikám, jazykom, aplikáciám, trikom a pod.), a preto treba nutne pestovať otvorenosť a zhovievavosť k príslušníkom nasledujúcich generácií, k tzv. digitálne odlišným (*digital differents*). Aspekt vyrovnávania sa s generačnými odlišnosťami skúmali v rôznych prostrediach, či už umeleckých, alebo technologic-ko-informačných, jednak bádatelia z oblasti kultúry spolu s aktérmi zodpovednými za vytváranie kultúrnych symbolických významov (Danto 1997, 2013),³ jednak aktéri primárne sa pohybujúci na poli algoritmických technológií a sekundárne aj na poli kultúry (Montfort 2014).

Analógie medzi generačnými premenami v kultúre písania zdrojových kódov a v kultúre vytvárania literárnych textov by azda mali kulminovať tam, kde je priama medzigeneračná kooperácia nielen žiadaná, ale dokonca nutná. V oblasti vytvárania symbolických významov ju predpokladáme vo všeobecnom zmysle, nie ako nutnosť bezprostrednej kooperácie. A to už len preto, že sme presvedčení o špecifickosti aktivít a činností tvorcov symbolických významov, kde cieľená kooperácia medzi generáciami nie je príliš naliehavá, dokonca sa explicitne nevyžaduje. Najmä na úrovni *techné* alebo iných aspektov reflektovaných kunsthistorickým diskurzom. Avšak situácia sa podstatne mení, ak ide o spoločenskú angažovanosť umenia, ktorá sa pomerne explicitne prejavuje v súčasnosti. Ide najmä o angažovanosť v oblasti výskumu (bio-art, nano-bio-art či o inú angažovanosť umelcov vo výskume nových technológií) a obzvlášť o potrebu kooperácie v prípade umeleckých aktivít zameraných na sociálno-spoločenskú angažovanosť. K tejto téme sa naposledy vyjadril Alexander Wodiczko, autor *Manifestu transformačnej avantgardy* (*Transformative Avant-Garde*, 2014).

Na realizáciu avantgardného projektu sú potrebné rozmanité druhy kooperácie: od priamej participácie priaznivcov a spoluriešiteľov na projekte, teda koagentov avantgardy (*avant-garde co-agents*), po nadväzovanie krátkodobého či dlhodobejšieho spojenectva s viacerými partnermi – štátnymi, súkromnými, mimovládnyimi, umeleckými organizáciami a inštitúciami, ďalej so zmluvnými rôznymi disciplínami, s rôznymi sociálnymi skupinami, menšinami, prisťahovalcami a umelcami (*transformative avant-garde co-artists*, 12). Toľko manifest. Napokon, nie je isté, do akej miery Wodiczko zachytáva skutočnosť newyorského umeleckého a akademického prostredia, kde dlhodobo pôsobil, a do akej miery ide o snahu predostrieť umeniu i spoločnosti novú výzvu. V každom prípade však aktualizuje výzvu lokálnej spoločnosti otvoriť sa avantgardným riešeniam, ku ktorým určite patria projekty (e)literatúry. Ukazuje sa však, že otvorenosť avantgardným riešeniam nie je totožná s kooperáciou konkrétnych aktérov na konkrétnom projekte.

PROVOKÁCIA AKO ZÁRODOK KOOPERÁCIE, TEDA ANGAŽOVANÉHO VYTVÁRANIA A SKÚMANIA (E)LITERATÚRY

Provokácia ako synonymum pre špecifické emócie a správanie, ktoré je zväčša ojedinelé a často aj eticky problematické, nepatrí k štandardom vedeckého skúmania ani k vhodným komponentom odborného diskurzu. Alan Sokal však urobil výnimku a zrealizoval provokačné podujatie, ktoré sa zameriavalo na kritické odhalenie proble-

matickej, vykradnutej vedeckej hodnoty publikácií a výskumov realizovaných najmä prívržencami tzv. sociológie vedeckého poznania (Sokal – Bricmont 2004, Loužek 2012) a na kompromitovanie tých výsledkov ich práce, ktoré analogicky s koncepciami a terminológiou napríklad prírodných vied nevyužívali len na metaforické porovnanie, ale na neodôvodnené výpovede o konkrétnych problémoch. Provokácia je prípustnejšia v umeleckej komunikácii a od čias historických avantgárd je známa v podobe rušenia umeleckých, spoločenských a kultúrnych noriem, teda v podobe prekvapovania a napokon aj šokovania prijímateľa. Mierna provokácia sprevádzala ešte začiatkom druhej polovice 20. storočia podujatia i správanie prívržencov tzv. kultúry kampu. Ako prejav súčasnej kultúry sa verbálna provokácia objavuje v masmediálnom diskurze, a to v podobe špecifického nástroja na získavanie pozornosti divákov a na zaujatie počas verbálnej komunikácie (Bredemeier 2008). Práve tieto rozmanité postoje či kontexty správania sa v rámci vedeckej, sociálnej a umeleckej komunikácie a pôsobenia rôznych diskurzov iniciujú a vytvárajú vhodnú perspektívu na prezentovanie projektu *Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered* a špecifického, pomyselného posúvania sa po hrane transdisciplinarity. Ide o projekt, ktorý som koncipovala ako kontrolovanú provokáciu k spolupráci medzi autormi elektronickej poézie, tzv. *digiliterátmi*, a autormi patriacimi do analógovej kultúry, tzv. *papieroliterátmi*. Cieľom bolo motivovať konkrétnu dvojicu (*papieroliteráta* a *digiliteráta* – návrh konkrétnych úloh pripravil Mariusz Pisarski a realizovať sa budú v neskoršej etape projektu), aby vytvorila konkrétny artefakt a aby sa nalaďila na kolaboratívnu prácu, ktorá prekračuje nimi preferované médium. Bádateľ mal pritom príležitosť participovať na skúsenostiach posúvania hraníc tvorby, prekračovania štandardov objektívneho skúmania, prežívania bádateľského prekvapenia z otvoreného záveru, ktorý pripúšťa možnosť neukončenia experimentu, chyby či zlyhania kooperácie. Hlavným zámerom však bolo nezväzujúce a slobodné hľadanie bádateľskej inovácie.

Do projektu zatiaľ aktívne vstúpili predstavitelia poľskej skupiny *Rozdzielczość chleba*, slovenský duet Zuzana Husárová – Ľubomír Panák a čiastočne aj autori prvých maďarských literárnych hypertextov Peter Farkas a Zoltán Szűts.

Volba účastníkov projektu odzrkadľuje *glokálny* aspekt elektronickej literatúry. Globálne pritom pôsobia zariadenia komunikačných technológií a rozmanité sociálne, politické, ekonomické, etické aspekty ich používania, ako aj úložiská (e)literatúry (napríklad na platforme Electronic Literature Collection, *I love epoehty*, úložisko spravované internetovým časopisom *Hyperallergic*). K aspektom lokálnosti zasa patria národné jazyky, lokálne verzie alebo inovácie aplikácií rôznych mobilných či textových služieb, prípadne lokálna literárna a recepčná tradícia. Vymenované aspekty *glokálnosti* (e)literatúry predikujú odpoveď na otázku, do akej miery môžu projekty (e)literatúry zasahovať do lokálnej literárnej tradície (náhodne a jednorazovo, alebo naopak dlhodobo, takže by ich bolo možné zaradiť do redefinovaného *literárneho procesu*). Existuje teda pre ne miesto v diskurze o národnej literatúre alebo patria skôr do oblasti digitálnej, postdigitálnej kultúry, do globálne vnímaného *internetového umenia*, pre ktoré je vhodnejšie uvažovať v kategóriách rozmanitých foriem participácie na skupinových aktivitách propagovaných cez internetové alebo sociálne siete či cez konkrétne platformy programových hnutí?

NÁČRT PROJEKTU *DIGITAL NATIVES: DIGITAL IMMIGRANTS: DIGITAL OTHERED* – VÝZVY A ÚSKALIA

Performatívnu skúsenosť iniciátorky projektu podmieňujú metódy, ktoré k tradičným literárnovedným postupom nepatria, a to z viacerých dôvodov. Jedným z nich je priestorovo-temporálny aspekt projektu. Ak sú pre komunikáciu medzi *digiliterátmi* a *papieroliterátmi* príznačné na jednej strane povýšenectvo, ktoré sa podľa Prenského spája s vysokou zručnosťou generácie digitálnych domorodcov pri používaní internetových a digitálnych nástrojov, a na druhej strane určitý druh vzájomného pozorovania, potom jednu z ciest dosiahnutia vzájomnej kooperácie vidím v provokácii. Neobvyklým aspektom provokácie je istý druh pozastavenia intimity tvorivého procesu, teda akéhosi zverejnenia pracovného postupu. A to preto, že autor bude musieť odísť od svojho písacieho stola, opustiť svoju pracovňu, knižnicu a mobilizovať svoju tvorivú aktivitu v priestore, ktorý je vytvorený medzi ním a jeho novým spolupracovníkom. A navyše, na takmer verejnom priestore, za prítomnosti kurátorky, resp. kurátorov projektu.

Z perspektívy tvorcov a kurátorov pôjde o skúsenosť spojenú so základným zámerom projektu, teda aj o vytvorenie podmienok pre kurátora, aby mohol pozorovať⁴ konkrétnu etapu realizácie projektu (akcie, performancie), ktorá sa zameriava na dosiahnutie interakcie (či už porozumenia, dialógu alebo sporu, konfliktu) medzi zúčastnenými autormi, ktorých tvorba je pôvodne zakorenená v odlišných médiách, t. j. medzi autormi, ktorí zotrávajú vo sfére vlastnej literárnej citlivosti, preferovaných prostriedkov expresie, literárneho povedomia, svetonázorov, ako aj literárnej praxe, a teda v stave istého vzájomného nesúladu, inakosti, azda až konfliktu.

Praktickým cieľom projektu je dosiahnutie konkrétneho, pozitívneho či negatívneho efektu sociálnej komunikácie medzi účastníkmi projektu, ktorý napokon verifikuje (potvrdí alebo vyvráti) možnosť vytvoriť spoločný produkt. Projekt predstavuje určitý druh terapeutickej, kultúrnej aktivity v praxi, ako aj ekonomickú výmenu skúseností. Ide v ňom o porozumenie, ktorého cieľom je dosiahnutie kolektívnej aktivity, spolupráce (čo je podľa Prenského charakteristická črta generácie *digital natives*, ktorá ochotne komunikuje cez sociálne siete), a napokon o vytvorenie konkrétneho hypermediálneho artefaktu či konkrétneho literárneho textu. Alebo inak povedané, ide o prechod zo stavu mediálnej rozmanitosti a inakosti autorov, ktorá je jedným z dôvodov možného nedorozumenia, uzavretosti či alienácie, do stavu finálneho mediálneho zmieru. Zároveň predpokladám, že ten budú sprevádzať prejavy vedomej, reflexívnej tolerance, čiže aj odstupe od zaužívaných tvorivých postupov a predstáv o vlastnej tvorbe (otvorenosť pre takúto perspektívu deklarovali oslovení autori už tým, že prijali pozvanie do projektu), ako aj pocity istej satisfakcie zo spolupráce (vďaka ktorej sa im podarí vyskúšať nové zručnosti) a napokon najviac očakávané bude zrejme odovzdanie si tajomstiev vlastnej *techné* (Levy 2015). Tým by sa dosiahlo prekročenie hraníc medzi digitálnymi domorodcami a imigrantami na úrovni kognitívnych schopností, čím sa projekt potenciálne otvára v súčasnosti žiadaným umelecko-spoločensko-sociálnym formám aktivizmu (Wodiczko 2014).

Z transdisciplinárnej perspektívy sa ukazuje, že realizácia projektu si vyžaduje kombináciu aktivít, ktoré prepájajú východiská literárnej kritiky s rozhodnutiami

a praktikami kurátora, manažéra kultúry, bádateľa nových médií a ďalších. Literárno-vedná perspektíva sa uplatní najmä počas prípravného formulovania problematiky: Pramení mediálna odlišnosť, rôznosť autorov v ich rozdielnych kognitívnych schopnostiach alebo ju možno ponoriť do prúdu redefinovaného literárneho procesu? Pôjde o istý druh obratu, teda o reálne či potenciálne dôsledky pre bádateľské paradigmy literatúry (napríklad makroanalýzy, Jocers 2013) alebo o zavrhnutie kánonu a o sústredenie pozornosti na znaky kultúrnych praktík prebiehajúcich v reálnom čase, avšak vo virtuálnom priestore (Manovich 2014)? K iným aspektom sa dostávame v súvislosti s konkrétnou tendenciou, tzn. keď nejde len o bežnú aktivitu na sociálnych sieťach (napríklad výskyt selfie na facebooku v čase revolúcie na kyjevskom Majdane, sledovaný L. Manovichom), ale o výrazný aktivizmus (pojem z ekonomickej ľudských zdrojov), ktorý je náročný na profesionálne, intelektuálne, vedecké aj technologické vybavenie, ako je to napríklad v prípade additivizmu, hnutia za invenčné využívanie 3D tlačiarne.

Keďže internetová aktivita istým spôsobom geneticky prináleží generácii digitálnych domorodcov,⁵ zverejnili aj iniciátori poľskej skupiny Rozdzielczość chleba v roku 2005 svoj manifest: šírenie a voľné disponovanie digitálnymi obsahmi, básňami a podobne. V rámci pôsobenia súčasných avantgardných skupín sa vynára špecifická inovácia. Namiesto gesta revolty, zavrhovania predchodcov začína dominovať aktivizmus, ktorý má k rozmanitosti a inakosti afirmatívny vzťah. Reálne avantgardné skupiny umelcov dnes nahrádzajú networkové iniciatívy, ktoré s historickými predchodcami spája najmä rozhodné gesto vyhlasovania manifestov.⁶ Alebo sa stáva manifest špecifickým internetovým žánrom na vyjadrovanie a zverejňovanie názorov?

Kurátorská perspektíva sa v projekte týka vypracovania koncepcie – témy, zamerania, cieľov – na základe poznania práce oslovených autorov, ako aj naplánovania stratégie a spôsobov prezentácie dosiahnutých výsledkov. Z pohľadu kurátora pôjde aj o opis procesu realizácie projektu. V prípade pozitívnych reakcií a dosiahnutia hlavného cieľa je zámerom vytvoriť inštaláciu, ktorá by zaznamenávala vznik konkrétnych hypermediálnych artefaktov alebo prezentovala konkrétne výsledky autorskej kooperácie. Úloha kurátora sa tak vo vzťahu k plánovanej realizácii projektu ukazuje nanajvýš dôležitá, v tejto fáze dokonca dôležitejšia než literárnovedná perspektíva.

Spomedzi viacerých už zrealizovaných aktivít projektu, akými boli prezentovanie koncepcie projektu, pozvánka na spoluprácu, získanie záujmu konkrétnych autorov, organizovanie stretnutia s autormi či početná emailová komunikácia s nimi, sa azda ako najťažšie a zatiaľ nedosiahnuteľné ukázalo spoločné stretnutie autorov v jednom čase a na jednom mieste. Príčinou bolo jednak odrieknutie finančnej podpory projektu zo strany štátnej inštitúcie, jednak dosť veľké riziko výsledného „nevydareného experimentu“. Takáto nástraha sa môže vyskytnúť vždy, keď ide o projekt závislý od konkrétnej realizácie, od vytýčenia empiricky ladenej úlohy, ako je to aj v prípade prezentovaného projektu *Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othred*, do ktorého boli prizvaní autori staršej generácie, známi a uznávaní poľskí básnici Zbigniew Machaj, Bronisław Maj, Stanisław Sosnowski, ďalej členovia básnickej skupiny Roz-

dzielczość chleba: Leszek Onaka, Łukasz Podgórn, Piotr Puldzian Płucienniczek a slovenský autorský pár Zuzana Husárová a Ľubomír Panák. Teda spolupráca, ktorú vyprovokuje kurátor na princípe empirického skúmania, laboratórneho hľadania a spustenia procesu kolektívnej tvorby, sa môže z rôznych dôvodov nevydať.

Zostáva ešte **manažérska úloha**, čiže získanie finančného krytia na realizáciu celého projektu, koordinovanie a napokon organizovanie čiastkových etáp projektu. Alternatívou pre manažérsku úlohu bude získať spoluriešiteľov na základe spolupráce koagentov, ktorí by začali vykonávať Wodiczkom ohlasovanú zmenu sveta k otvorenosti sami od seba.

STROSKOTANIE ALEBO PRÍLEŽITOSŤ

Dočasná nemožnosť sústrediť aktérov projektu v reálnom čase na jednom mieste núti hľadať parciálne riešenia. V tejto súvislosti bol osožnou inšpiráciou podnet pochádzajúci zo sociálnej psychológie. Podľa nej možno autonómne skupiny vyprovokovať k spolupráci vtedy, ak sa im zverí úloha vyriešiť problém, ktorý je istým spôsobom blízky všetkým zúčastneným osobám (experiment, terapia a pod.). Takúto spoluprácu možno dosiahnuť dokonca aj vtedy, ak sú spočiatku skupiny voči sebe nepriateľsky naladené, antagonistické alebo inak vzdialené či cudzie. Aby sa experiment podaril a aby sa účastníci zapojili do procesu kooperácie, je potrebný zoznam konkrétnych otázok, ktoré by mali smerovať k dosiahnutiu cieľa, hoci aj nepriamo. Dobrým riešením patovej situácie projektu sa zdal anketový rozhovor s pozvanými autormi.⁷ V súlade s Prenského charakteristikou digitálnych detí, ktoré ochotne komunikujú pomocou internetu a bez zábran používajú vizuálne médiá, sa týmto spôsobom najpružnejšie aktivizovali členovia skupiny Rozdzielczość chleba a slovenský duet Husárová – Panák. Rozhovory bolo treba usmerňovať tak, aby v rámci etapy reálneho stretnutia s *papieroliterátmi* mohli plniť úlohu štartéra dialógu smerujúceho k realizácii kooperácie. Táto stratégia do veľkej miery determinovala konceptuálny rámec otázok.

Odpovede autorov poskytli zaujímavý materiál na uvažovanie o elektronickej literatúre z komparatívneho hľadiska. Zároveň podnietili rozšíriť počet spolupracujúcich autorov z nášho geografického regiónu. Zatiaľ sa podarilo získať odpovede od Petra Farkasa a Zoltána Szütsa z Maďarska. V nasledujúcej časti predstavím úvodnú interpretáciu odpovedí, ktoré sú svojho druhu pilotnou štúdiou k téme literárneho vedomia tvorcov (e)literatúry.

GENERAČNÁ SKÚSEŇ ALEBO PROBLEMATICKÉ UDOMÁČŇOVANIE (E)LITERATÚRY V NÁRODNEJ KULTÚRE

Upevnenie postavenia (e)literatúry v národnej kultúre sa vzťahuje najmä na lokálny záujem o technologické možnosti, obmedzenia či výzvy, ktoré do kultúry prenikajú v rámci pôsobenia programovateľných médií. V tejto súvislosti sa prvé impulzy a motivácie vytvárajú projekty elektronickej literatúry u oslovených slovenských a poľských autorov zásadne neodlišujú (samozrejme, ak odhliadneme od ich intenzity a časového skľzu, ktorý vo svojej predstave digitálnych domorodcov predpokladal aj Prensky) od motivácie začínajúcich autorov v západnej kultúre, hlavne

v USA.⁸ Pre autorov z nášho geografického regiónu to bolo najprv akademické prostredie a následne zahraničné štipendiá či návštevy festivalov. Pre začínajúcich autorov v USA na prelome 20. a 21. storočia to boli najmä univerzitné kurzy, ktoré sa otvárali z reálnej potreby reflektovať rýchly vývoj nových technológií v oblasti humanitných disciplín, zameriavajúcich sa aj na získavanie praktických zručností v oblasti *digitálnej techné*. Predstavitelia staršej generácie, digitálni imigranti, spájali svoj záujem o elektronickú literatúru, resp. o elektronické umenie s procesom riešenia konkrétneho, technicky determinovaného problému, občas spojeného s určitou záľubou, ako napríklad zapisovanie, archivovanie alebo prenášanie informácií zo staršieho média na modernejší nosič, alebo priamo s riešením konkrétneho umeleckého projektu, ako to bolo v prípade Radosława Nowakowského a jeho známeho literárneho hypertextu *Koniec świata wgł. Emaryka*, uverejneného v systéme Windows v roku 2005 (Marecki 2003, 3 – 12). Alebo šlo o opätovné, remediované prezentovanie diel v počítačovom médiu, ktorého autor v technických nárokoch na analógové médium ďaleko predbiehal svoju dobu, ako to bolo v prípade neoavantgardných diel Stanisława Czyzcy (Pisarski 2003, 20 – 21).

Uvedené iniciačné okruhy nerozhodujú len o osude elektronickej literatúry v konkrétnej kultúre, ale aj o tom, ako bude recipovaná, kde a ako bude pôsobiť, aké kultúrno-spoločenské funkcie sa môžu cez ňu realizovať alebo k akým sociálnym väzbám bude odkazovať. A teda, jeden okruh recepcie vymedzuje priestor v rámci univerzitných miestností a akademických publikácií, druhý okruh sa zasa koncentruje na festivalové podujatia (*Ars Poetica*, festival *Ha!Wangarda*, *Ars Electronica* a pod.) a galérie moderného umenia (Tate, Moma, Mocak a iné). Samotní autori pritom nezískavajú výraznú podporu zo štátnych inštitúcií (tvorivé štipendiá, prezentácie) a nedarí sa im svojou ponukou osloviť ani širší vydavateľský trh (čo sa týka situácie v USA aj v západnej Európe) či vytvoriť pre svoju produkciu vhodné komerčné prostredie, ktoré by garantovalo záujem väčšieho množstva priaznivcov.

Napriek tomu, že stúpenci elektronickej literatúry pôsobia v odlišných literárnych tradíciách, primárne pôsobia v rámci internetového spojenectva⁹ (ďalšia črta generácie *digital natives*), a preto je opodstatnené uvažovať o určitom druhu generačne podmieneného literárneho vedomia. Rozhodne k nemu patrí presvedčenie, vyjadrené Leonardom Floresom, o zásadnom význame technológií pre samotný proces vytvárania elektronickej literatúry a úloh, ktoré sa cez ňu snažia tvorcovia realizovať.¹⁰ Tento autor elektronickej literatúry a univerzitný učiteľ, iniciátor a zakladateľ združenia ELO (Electronic Literature Organization – Organizácia pre elektronickú literatúru) a platformy pre archiváciu elektronickej literatúry, zdôrazňuje, že význam technológie spočíva v jej potenciáli vyhľadávať a zviditeľňovať vyjadrovacie prostriedky jazyka. Autori elektronickej literatúry aktualizujú vo svojej tvorbe rozmanité literárne praktiky a vyhľadávajú diferencované riešenia. Opätovne objavovaný potenciál vyjadrovacích prostriedkov jedni porovnávajú s domácou avantgardnou tradíciou a získané možnosti výrazovosti začleňujú do prezentovania určitých postojov k literárnej tradícii, ako aj k aktuálnym a naliehavým kultúrnym, sociálnym či politickým problémom (napr. *Rozdzielczość chleba*). Druhí sa oveľa viac sústreďujú na testovanie možností, ktoré aktuálne ponúkajú alebo len naznačujú komunikačné

technológie (Husárová – Panák). V širších súvislostiach ide aj o poukazovanie na kultúrno-politické výzvy alebo obmedzenia, na ktoré upozorňujú konkrétne projekty (kontrola a obmedzovanie osobnej slobody cez kamerové systémy, digitálne fotografovanie či ochrana, resp. zneužívanie osobných údajov), alebo o poukazovanie na nepriaznivé podmienky či na ich absenciu. O nepriaznivých podmienkach pre elektronickú literatúru v Maďarsku vypovedajú projekty, ktoré vypracovali Zoltán Szűts (výskumník v oblasti nových médií) a Peter Farkas (autor prvého maďarského literárneho hypertextu *Golem*, ktorý sa začal realizovať v roku 1997). Prvý autor priznáva nezáujem literárnovednej verejnosti o elektronickú literatúru a napokon aj nízky záujem univerzitných študentov o účasť na tvorbe elektronickej literatúry. Druhý autor sa netají tým, že v Maďarsku nie je priaznivá situácia pre experimentálne riešenia, že v kritickej a umeleckej komunikácii, resp. recepcii možno pozorovať ambivalentný vzťah k neoavantgardám ako sa vyjadril v emailovej komunikácii.¹¹ Tieto parciálne postrehy a zistenia je legitímne zhrnúť do niekoľkých poznámok:

- V prípade dominantne pôsobiacej motivácie vytvárať elektronickú literatúru, aby sa overili a preskúmali najaktuálnejšie technologické výzvy, pozorujeme istý odstup od lokálnej literárnej tradície. Vtedy je recepcia odkázaná na úzky okruh Ecovho predpokladaného čitateľa, na dostatočne technologicky poučeného používateľa, vybaveného napríklad novou gramotnosťou, ktorú M. Marino (2006) pomenoval termínom *iteraci*. Títo autori sa zameriavajú najmä na inovácie na úrovni programovateľských riešení (Panák),¹² čím presúvajú pozornosť prijímateľov na stratégie, ktoré Galloway (2016) charakterizoval ako prácu „vnútri“ digitálneho média. (Rozlíšenie práce „s“ digitálnym médiom a práce „vnútri“ digitálneho média je pozoruhodným terminologickým upresnením Lopézovej koncepcie *digitálnej techné* a zároveň je špecifickejšie než Aarsethov *texton – scripton* /1997, 62/ a stojí bližšie aj ku konceptu *interfejsu* /napríklad Emerson 2014/.)
- Obmedzené empirické pozorovanie (malá vzorka a priestor) nabáda k zisteniu špecifickej koincidencie, ktorá, zdá sa, významne podporuje tvorbu a recepciu elektronickej literatúry a vzniká ako priesečník prinajmenšom dvoch faktorov: na jednej strane špecifickej štruktúry univerzitného vzdelávania, t. j. existencie humanitných fakúlt na technických univerzitách (napríklad v USA), a na druhej strane otvorenosti kultúrnej obce voči domácim a zahraničným tradíciám avantgardných, čiže aj experimentálnych postupov a riešení.
- V neposlednom rade tvorba elektronickej literatúry nemusí nutne súvisieť len s technologickou vyspelosťou lokálneho priemyslu a vedeckých výskumov, ale môže súvisieť aj s tým, do akej miery sa lokálne moderné umenie angažuje alebo neangažuje v riešení aktuálnych problémov politického života, a to vo všetkých aspektoch politiky (či už v sociálnej, hospodárskej, ekologickej alebo kultúrnej oblasti, alebo vo sférach národného zdravia, životnej úrovne, školstva atď.). V tejto súvislosti zaujímajú najangažovanejšie postoje umelci pochádzajúci z menej demokratických krajín, napríklad z Číny či Afriky, alebo potom vedecko-spoločensky zamerané projekty amerických autorov.

K ESTETIKE ELEKTRONICKEJ LITERATÚRY

Prvá anketová otázka sa týkala názoru autorov na *elegantnosť* elektronickej literatúry. Vychádzala pritom z predpokladu, že v prostredí tvorcov elektronickej literatúry, ktorí ako *digital natives* odmietajú tradičné pojmy estetiky, je predsa len istým spôsobom pravdepodobné, že nastáva prekrývanie estetických predstáv informatikov s estetickým cítením autorov elektronickej literatúry. Budú otvorení hľadať analógie tohto pojmu v matematických či informačných vedách? Najmä, ak v súčasnosti vnímame odklon od estetiky zakotvenej v špecificky ľudskej senzualite a príklon k záujmu o to, ako si ľudia predstavujú a projektujú „ne-ľudské svety“ (Latour) alebo svety umelých organizmov. Alebo, ako si ľudia koncipujú a predstavujú skúsenosti z vnímania reálií svojho sveta ne-ľudskými, transhumánnymi bytosťami. Ako možno usudzovať z prvých publikácií napríklad Katheriny Hayles *Speculative Aesthetics and Object Oriented Inquiry* (2014, *Špekulatívna estetika a objektovo orientované bádanie*), pripravovanie základov pre novú špekulatívnu estetiku¹³ už nezávisí od stratégií a produkcie elektronickej literatúry a nevzťahuje sa len k počítačovému umeniu, ale skôr sa orientuje na prostredie robotiky, umelej inteligencie a napokon na zosúladenie ľudskej, posthumánnej a ne-ľudskej mentality, vedomia i estetických vnemov.

Otázka *elegantnosti* elektronickej literatúry adresovaná programátorsky zručným autorom, ktorí využívajú digitálne médium v súlade so svojím generačným literárnym povedomím (*digital natives*) najmä na tvorbu digitálnej literárnej expresie, bola pre nich prijateľná len v rámci nárokov na minimalistické umenie (Husárová – Panák). Alebo ju vnímali ako nevhodnú predstavu, zbytočný nárok, a preto k nej pristúpili skôr odmietavo (Rozdzielczość chleba). Aj keď na prvý pohľad mohlo ísť o zvláštnu otázku,¹⁴ zdá sa, že predsa len ponúka zaujímavý pohľad na rozdiely nielen medzi elektronickým umením a literatúrou, ale aj na jemnejšie diferencie literárneho povedomia jednotlivých tvorcov. A v budúcnosti možno poskytnie základ aj na detailnejšiu charakteristiku ich individuálnej poetiky.

Oslovení autori nekládli príliš veľký dôraz na formálnu kvalitu programov, na ktorých stáli ich projekty. Podobne zriedkavo zdôrazňovali *eleganciu* programu aj autori, ktorí boli prezentovaní v časopise *Electronic Literature Review* (Nelson 2015). Ako sa ukázalo, u oslovených autorov sa chápanie elektronickej estetiky vzťahuje na viacero faktorov: ide o pojem, ktorý zastrešuje proces tvorby, techniku, médium, tematiku a napokon aj svetónázor. Tí z nich, ktorí súčasne pôsobia v akademickej sfére, sa zasa najčastejšie venujú detailnejšej analýze procesu vytvárania a fungovania elektronickej literatúry. Niektorí autori sa netaja tým, že využívajú svoje zručnosti a z dostupných zdrojov na internetových sieťach preberajú fragmenty hoto-vých programov, ktoré sa ukážu ako vhodné na realizáciu ich projektu. Je pre nich dôležitejšie naplánovaný projekt zrealizovať, než sa nechať znepokojiť jeho programátorským základom či štýlom. V určitom zmysle sa tým približujú zvyklostiam generácie digitálnych domorodcov, ktorú jej predchodcovia, zakladatelia dnešnej podoby informatiky, vnímajú ako generáciu, ktorá už nemá potrebu sústreďovať sa na *elegantné* programovanie (Kasík 2010). V prospech predstavy o pokračujúcej diferencovanosti programovateľských zručností a nárokov na kvalitu svedčí aj

stále silnejšia tendencia sústreďovať najprogresívnejšie programátorské pracoviská v rukách niekoľkých kľúčových hráčov (Google a Microsoft), ktorí v súčasnosti skúmajú najmä perspektívy umelej inteligencie. Tento fakt bude mať za následok na jednej strane znižovanie počtu oblastí vhodných na vykonávanie praktík *open sources* (otvorených zdrojov; Wired 2016), na druhej strane podporovanie praktiky opätovného, iteratívneho používania už dostupných programov, nezávisle od generčných preferencií (analogia s praktikami *ready made*). To by v podstate napomáhalo otvorenosti digitálnej *inakosti* (*otherness*).

Oslovení autori nezavrhujú vzťah medzi *neelegantným* programom a prípadným neúspechom jeho recepcie, hovoria však o softvéri ako o stroji, ktorého súčiastky možno vymeniť alebo ich prispôbiť aktuálnym potrebám. Dokonca niektorí autori sú so svojím dielom spokojní len v situácii, keď viaceré faktory a úrovne diela navzájom harmonicky kooperujú (Nelson 2015).¹⁵ Azda tu pôsobí aj generačná príslušnosť autorov alebo záujem autora pohybovať sa „za úrovňou obrazovky“, čo možno vnímať ako predpoklad pre redefiníciu *osobnej poetiky* autora produkujúceho elektronickú literatúru.

ZÁVER

Pôvodný transdisciplinárny koncept projektu *Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered*, ktorý predstavoval pokus o kooperáciu a následnú kritickú reflexiu spolupráce medzi *digiliterátmi* a *papieroliterátmi*, zaznamenal – podobne ako experimentálne projekty – nečakané meandre pri samotnej realizácii. Avšak vďaka inšpirácii pochádzajúcej z iných vedných disciplín, ako aj vďaka poznatkom získaným priamo od samotných aktérov projektu nám napokon poskytol príležitosť preskúmať elektronickú literatúru z perspektívy literárneho vedomia jej tvorcov.

POZNÁMKY

¹ Prognózy, ktoré sa týkali rýchlej adaptácie ľudského druhu na prostredie modifikované všadeprítomnými novými technológiami, sa začiatkom storočia šírili vo viacerých disciplínach a predpokladali rozmanité dôsledky (častočne konzistentné s predstavami o transhumanizme). Už v roku 1997 Jon Katz (pozri aj Simanowski 2016) v súvislosti s internetom, ktorý prinášal možnosti reálne uplatňovať demokratickú slobodu prejavu a príležitosť participovať na demokratickom dianí v USA, s entuziazmom hovoril o „nástupe digitálneho spoločenstva“. Na základe osobných skúseností a empirických pozorovaní formuloval základné charakteristiky *Digital Nation*, ktoré vyzdvihovali racionalitu, vysokú vzdelanosť, občiansku zodpovednosť, altruistické odovzdávanie myšlienok a výsledkov skúmania bez ohľadu na to, akú individuálnu alebo inštitucionálnu autoritu tým problematizovali. Je zrejmé, že z podobných skúseností vychádzal o niekoľko rokov neskôr aj Prensky, avšak poznatky o ideách a postupoch určitých skupín sústredených na pestovanie „bielej stránky internetu“ rozšíril na opis celej generácie (v blízkej dobe jej predpovedal globálnu platnosť). Svoju argumentáciu podriadil najmä technologickej determinácii komunikácie na internete a v digitálnych médiách.

Predstavu o dobovej atmosfére a stave očakávaní vo vzťahu k tendenciám v oblasti kognitívnych schopností transhumánneho človeka dobre zviditeľňuje fakt, že v tom istom roku, keď svoje práce publikoval Prensky, organizovala workshop aj National Science Foundation (jednou z účastníčok bola aj známa odborníčka na psychologické aspekty nových technológií, umelej inteligencie a internetových sietí S. Turkle). Výsledky stretnutia boli publikované v roku 2002 v texte s názvom *Conver-*

ting Technologies for Improving Human Performance (Konverzné technológie zlepšovania ľudskej výkonnosti). Dnes je známy pod skratkou NBIC, čiže nano-bio-info-cogno a obsahuje prognózu, ako budú spomínané faktory ovplyvňovať evolúciu ľudského druhu počas najbližších desaťročí.

Prenského predstavu o tom, že ide o zlom, ktorý sa bude vzťahovať na princíp univerzálneho pôsobenia podmienok na nové ekoprostredie v priebehu nasledujúceho desaťročia kriticky prehodnocovali viacerí bádatelia generácie tzv. digitálnych detí (USA, Kanada). Dokazovali, že Prenského premisa platí len čiastočne, lebo aj nová generácia je v sociálno-psychologickom smere heterogénna, nie je paušálne technologicky zdatnejšia a inteligentnejšia ako predchádzajúce generácie. Nemá preto dôvod opovrhovať digitálnymi imigrantmi, lebo obidve generácie sú evolučne vybavené tou istou plasticnosťou kognitívnych schopností. Preto neexistuje dôvod, pre ktorý by nemohli vzájomne komunikovať (Koutropoulos 2011).

² Pre tretí prvok trojčlenky *Digital natives: Digital immigrants: Digital othered* som sa nakoniec rozhodla pod vplyvom označenia inakosti v *Afrofuturistickom manifeste*: „While we are often Othered, we are not aliens” (Syms 2013).

³ Arthur Danto zaraďuje medzi kľúčové príznaky súčasného umenia najmä pluralizmus techník a stratégií. O slobode svetonázoru však treba v našom geografickom regióne pochybovať, čo ojedinele potvrdzujú aj súdne tresty vynesené na základe „urážky náboženských citov“ v umeleckých projektoch.

⁴ Úloha, ktorú vyskúšali a opisali antropológovia, napríklad Sarah Pink *Etnografia Wizualna. Obraz, media i przedstawienie w badaniach* (2009, *Vizuálna etnografia. Obraz, médiá a predstavivosť vo výskume*).

⁵ „Some refer to them as the N-[for Net]-gen or D-[for digital]-gen” (Prensky 2001, 2).

⁶ Aj krakovská skupina, ktorú som prizvala do projektu, vyhlásila v roku 2005 manifest *Rozdzielczość chleba* (dnes vystupujú pod týmto názvom). V súčasnosti už má aj svojich mladších nasledovníkov, ktorí vyhlásili *Manifest Transawangardy*. Z empirického hľadiska sa zdá, že vyhlasovanie manifestov treba zatiaľ zaradiť medzi „biele“ stránky internetu, ktoré sa zameriavajú na slobodu vyjadrovania, racionálneho uvažovania, kultúry daru (aj intelektuálnych hodnôt), spolupráce (Katz 1997). Pozoruhodnou iniciatívou je v tejto súvislosti *The Digital Manifesto Archive*, ktorého cieľom je zhromažďovanie a uchovávanie publikovaných manifestov na internete. Jeho iniciátori doteraz zhromaždili vyše 200 manifestov (<http://digitalmanifesto.net>).

⁷ Kvalitatívne anketové videorozhovory prostredníctvom služby Skype som realizovala v spolupráci s Mariuszom Pisarskim.

⁸ Informácie sú dostupné na: <http://electronicliteraturereview.wordpress.com/>

⁹ Podľa Prenského práve táto generácia ľahko nadväzuje kontakty cez internet, je kognitívne prispôbená využívaniu hypertextových formátov a odmieta autoritu hierarchicky usporiadaných informácií (2001, 6).

¹⁰ Pozri interview s Leonardom Floresom.

¹¹ Úryvky z emailovej ankety (jún 2016). Farkas: „For sure there are such creators both in Hungary and in Germany. I do not have a clear view on the ‚scene‘, thus I can only offer some general remarks on cultural, political and/or societal contexts. In Hungary there is only a fragmented tradition of an artistic avant-garde, as there is a brutal tradition on how to suck away the oxygen from the artistic avant-garde and on how to prevent avant-garde artists and their art. This is in parts for political, in parts for politically independent and deeper or wider social, psychological reasons. In addition, the situation has always been made worse by the fact that avant-garde artists could never or only to a very limited extent rely on the solidarity of critics and fellow artists. This is no different today, so that any artist or creator who is too experimental in their approach encounters the same difficulties as fifty or one hundred years ago. In Germany, there would be enough oxygen as no one wants to prevent avant-garde artists, while critics and especially the artists themselves are a lot more open. Here, it is rather the disinterest, the effeminacy, obtuseness, boredom And a fear of all kinds of risks that numbs people and makes the fate of radically thinking artists and arts more difficult...”

Szűts: „Really good question. In Hungary electronic literature in my opinion is a part of neo-avant-garde tradition, but the younger generation I do not know of. Even as a literary scholar I don't have an overview about current artists. The similarity between electronic literature and avant-garde is that they are both outside of mainstream literature...”

- ¹² Vo videonahrávke hovorí Ľubomír Panák o tom, že v rámci pripravovaných projektov so Zuzanou Husárovou využíva programátorské zručnosti, no iným spôsobom než pri riešení profesionálnych programátorských úloh. Pre svoje umelecké projekty hľadá inovatívne riešenia, čím sa snaží posúvať elektronickú literatúru dopredu.
- ¹³ Katherine Hayles (2014, 159) vo svojej štúdii načrtáva základy novej estetiky v umelých svetoch ne-ludských bytostí aj prostredníctvom stále ľudských pojmov, ktoré preberá napríklad od E. Levi-nasa (*enjoyment*) alebo od G. Harmana (*allure*).
- ¹⁴ K téme elegancie elektronického diela a elegancie dosiahnutej prostredníctvom matematických a informačných vied sa nedávno vyjadril aj Alexander Galloway (2016).
- ¹⁵ Jason Nelson hovorí o stave uspokojenia, satisfakcie, ktorú zažíva, keď sa mu podarí dosiahnuť vzájomnú súdržnosť, kooperáciu všetkých úrovní projektu, všetkých jeho zložiek od použitého média cez interfejs, text a slovo.

LITERATÚRA

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Bińczyk, Ewa. 2013. Ocalić Gaję i zbawić zbiorowość. Ekoteologiczne sugestie Bruna Latoura. *Stan-Rzeczy*, 2, 5. Dostupné na: <https://repozytorium.umk.pl/bitstream/handle/item/2093/ocalic%20gaje,%20bińczyk.pdf?sequence=1> [cit. 25. 6. 2016]
- Bredemeier, Karsten. 2007, 2008. *Werbarna prowokacja. Posługuj się retoryką ostrą jak brzytwa*. Prel. Marian Kalinowski, Ewa Klej a Katarzyna Patoleta. Gliwice: Helion.
- Cayley, Jay. 2012. Time, Code, Language: New Media poetics and Programmes Signification. In *New media poetics. Context, technotexts, and Theories*, eds. Adalaide Morris – Thomas Swiss, 312. London: MIT Press.
- Converting Technologies for Improving Human Performance*. 2002. Dostupné na: http://www.prisonplanet.pl/files/1196098270/file/nbic_pre_publication.pdf
- Danto, Arthur C. 1997, 2013. *Po końcu sztuki. Sztuka współczesna i zatarcie się granic tradycji*. Prel. Mateusz Salwa. Kraków: Universitas.
- DeGraff, Jeff. 2014. Digital Natives vs. Digital Immigrants. *The Huffington Post*. Dostupné na: http://www.huffingtonpost.com/jeff-degraff/digital-natives-vs-digital-immigrants_b_5499606.html [cit. 25. 1. 2015]
- Emerson, Lori. 2014. *Reading Writing Interfaces. From the Digital to the Bookbound*. Minneapolis – London: University of Minnesota Press.
- Flores, Leonardo. EIR Interview with Leonardo Flores. *Electronic Literature Review*. Dostupné na: <https://electronicliteraturereview.wordpress.com/2013/11/20/interview-with-leonardo-flores/> [cit. 15. 4. 2016]
- Galloway, Alexander. 2016. Jodi's Infrastructure. *E-flux*. Dostupné na: <http://www.e-flux.com/journal/jodis-infrastructure/> a <http://www.e-flux.com/issues/74-june-2016/> [cit. 15. 6. 2016]
- Hayles, Katherine. 2014. Speculative Aesthetics and Object Oriented Inquiry (OOI). *Speculations*. Dostupné na: <https://scholars.duke.edu/display/pub1010728> [cit. 25. 6. 2016]
- Jockers, Matthew. 2013. *Macroanalysis digital methods and literary history*. Illinois: The University of Illinois Press.
- Kasík, Pavel. 2010. Programátorské umění se ztrácí, potvrzuje výzkumnice Microsoftu. Kóduje i pro radost. *Technet.cz*. Dostupné na: http://technet.idnes.cz/programatorske-umeni-se-ztraci-potvrzuje-vyzkumnice-microsoftu-koduje-i-pro-radost-go0-/software.aspx?c=A100305_151338_software_pka [cit. 15. 4. 2015]
- Katz, Jon. 1997. Birth of a Digital Nation. *Wired* 5.04. Dostupné na: <http://www.wired.com/1997/04/netizen-3/> [cit. 25. 6. 2016]
- Kirchenbaum, Matthew G. 2016. *Track Changes. A literary history of word processing*. London: Harvard University Press.
- Knuth, Donald. The Art of Computer Programming. Cit. podľa Galloway. Jodi's Infrastructure. *E-flux*.

- Dostępne na: <http://www.e-flux.com/journal/jodis-infrastructure/> [cit. 25. 7. 2016]
- Koutropoulos, Apostolos. 2011. Digital Natives: Ten Years After. *Merlot* 7, 4. Dostępne na: jolt.merlot.org/vol7no4/koutropoulos_1211.pdf [cit. 25. 1. 2016]
- Lévy, Pierre. 2001. Collective Intelligence. In *Reading Digital Culture*, ed. David Trend. Blackwell: Malden, Mass. Dostępne na: <https://is.cuni.cz/studium/predmety/index.php?do=download&did=29658&kod=JIM085> [cit. 25. 9. 2015]
- Lopez, Dominic McIver. 2010. *A Philosophy of Computer Art*. New York – London: Routledge.
- Loužek, Marek. 2012. Ekonomie vědy – naděje nebo léčka? *Politická ekonomie*, 60, 4: 536 – 550. Dostępne na: <https://www.vse.cz/polek/861> [cit. 25. 6. 2016]
- Manovich, Lev. 2013. *Softwar Takes Command*. New York – London – Newdelhi – Sydney: Bloomsbury.
- Marecki, Piotr, ed. 2003. *liternet.pl*. Krakow: Rabid.
- Marino, Mark. 2006. Critical Code Studies. *Electronicbook review*. Dostępne na: <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology> [cit. 25. 6. 2015]
- Montfort, Nick et al. 2015. *10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)):Goto 10*. Cambridge: MIT Press.
- Naji, Jeneen. 2014 – 2015. Repurposing in electronic literature: technology and the expressive continuum. In *ENTER+Repurposing in Electronic Literature*, eds. Mária Mencia – Zuzana Husárová.
- Nelson, Jason. 2015. Electronic Literature Organization. Dostępne na: <https://electronicliteraturereview.wordpress.com/category/uncategorized/>
- Pink, Sarah. 2009. *Etnografia Wizualna: Obraz, media i przedstawienie w badaniach*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Pisarski, Mariusz. 2015. Wylewanie chrześniaka z kąpielą – w odpowiedzi Zenonowi Fajferowi. *Korporacja ha!art!* Dostępne na: haart.e-kei.pl/projekty/felietony/4084-wylewanie-chszeniaka-z-kapie-la-w-odpowirdzi-zanonowi-fajferowi [cit. 25. 5. 2016]
- Prensky, Marc. 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. *Horizon* 9, 5. Dostępne na: www.marcprensky.com [cit. 24. 5. 2016]
- Simanowski, Roberto. 2016. *Digital Humanities and Digital Media. Conversations on Politics, Culture, Aesthetics and Literacy*. London: Open Humanities Press.
- Sokal, Alan – Jean Bricmont. 1999, 2004. *Modne bzdury. O nadużyciach nauki popełnianych przez postmodernistycznych intelektualistów*. Prel. P. Adamczewski. Warszawa: Prószyński i Spółka.
- Svoboda, Aleš. 2016. Řízená náhoda v metakreativě. In *Kognice a umělý život XVI*, eds. Michal Vavrečka – Ondřej Bečev – Matěj Hoffman – Karla Štěpánová. Dostępne na: <http://www.kognice.eu/> [cit. 20. 7. 2016]
- Syms, Martine. 2013. The Mundane Afrofuturist Manifesto. *Rhizome*. Dostępne na: <http://rhizome.org/editorial/2013/dec/17/> [cit. 20. 7. 2016]
- Turkle, Sarah et al. 2002. Converting Technologies for Improving Human Perfomance. *National Science Foundation*. Dostępne na: http://www.prisonplanet.pl/files/1196098270/file/nbic_pre_publication.pdf [cit. 25. 6. 2015]
- Wodiczko, Krzysztof. 2014. Awantgarda transformacyjna: Manifest terażniejszości. *Szum*, 6. Dostępne na: magazynszum.pl/magazyn/szum-32014-6 [cit. 20. 6. 2016]

Digital natives. (E)literature. Computational elegance.

The basis of this paper is the author's project "Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered", which consists of finding artists with different attitudes towards – and competence in – digital technology and getting them to work together. The first part describes the various challenges in organizing such encounters and introduces the technique of productive provocation. In the second part, the paper looks at the various interdisciplinary aspects of generational change in terms of digital competence, including glocality, transhumanism and computational elegance.

Mgr. Bogumiła Suwara, PhD.
Ústav svetovej literatúry SAV
Konventná 13
811 03 Bratislava
Slovenská republika
bsuwara@gmail.com

Digital humanities a filozofia – problém digitálneho výskumu

ANDREJ GOGORA

Cieľom štúdie je objasniť interdisciplinárnu a metodologickú povahu vzťahu filozofie a digital humanities. Skúmanie sa skladá z analýzy piatich modov prepojenia informačných technológií a humanitných vied (Svensson 2010) a ich špecifikácií pre podmienky digitálneho výskumu vo filozofii. Najskôr uvedieme definície digital humanities, potom vymedzíme Svenssonove mody a znázorníme ich digitálnymi projektmi vo filozofii a ich metodologickými predpokladmi (detailne rozeanalyzujeme prvý modus). Zámerom je ponúknuť prehľad vzťahu filozofie a digital humanities a načrtnúť možnosti ich využitia vo filozofii.

1. DIGITAL HUMANITIES – CHARAKTERISTIKA A DEFINÍCIE

Vzhľadom na nedostatok príspevkov na túto tému v domácej literatúre najskôr vysvetlíme pojem digital humanities¹ (ďalej len skratka DH). Ide o aktuálny interdisciplinárny prístup, ktorý prepája digitálne zdroje a výpočtové procesy s výskumom a výučbou v jednotlivých humanitných disciplínach. Reflektuje výskumné paradigmy a metódy humanitných vied, hľadá nové spôsoby pýtania sa a riešenia umožnené súčinnosťou s počítačom (Schreibman – Siemens et al. 2004). DH teda prepája digitálne prostriedky s výskumnými cieľmi a metódami humanitných odborov – v našom prípade filozofie (z jej perspektívy a v jej prospech). Množstvo zapojených disciplín, ich predmetov a prístupov (literárna veda, lingvistika, historické a filozofické vedy, právo, dejiny či teória umenia) spôsobuje, že DH je dynamické vedecké pole, ktoré má veľa definícií. Fred Gibbs (2013) ich pre prehľadnosť utriedil do kategórií podľa výskytov. Najčastejšie sú tie, ktoré tvrdia, že DH sú využitím technológií pre skúmanie v humanitných disciplínach, ďalšie vyzdvihujú digitálne médiá a webovú komunikáciu. Tretí najpočetnejší typ chápe DH ako budúcnosť humanitných vied (290). DH sa často definuje aj ako zastrešujúci termín pre spektrum aktivít a tém (Boble 2012). Dôležitými črtami v definíciách DH sú ich komunitný charakter, interdisciplinárne väzby a digitalizácia dokumentov. Niektorí autori ich z praktických dôvodov odmietajú definovať (Ramsay 2013). Napriek tejto nejednotnosti si určíme základný profil DH: výskum a výučba v humanitných disciplínach sa realizujú pomocou výpočtových procesov, východiskom sú digitálne zdroje, rozširujú sa

* Príspevok vznikol v rámci riešenia grantového projektu Vega č. 2/0107/14 *Hypermediálny artefakt v postdigitálnej dobe*.

tradičné výskumné metódy a výstupy a podporuje sa digitálny výskum a interdisciplinárna komunita.

2. DH a filozofický výskum – päť modov zapojenia

Približne od roku 2010 sa najmä v blogosfére objavujú hlasy upozorňujúce na neprítomnosť filozofov v DH komunite (Spiro 2013, Kane 2014). Peter Bradley uvádza: „Nie je veľa filozofov, ktorí využívajú postupy digital humanities na to, aby *robili* filozofiu a používali digitálne nástroje na výučbu filozofie” (2011). Zdá sa teda, že filozofi nespĺňajú hlavnú podmienku DH – ide však skôr o ich nezaujem o diskurz DH, pretože evidujeme filozofické projekty, ktoré výpočtové nástroje aplikujú, no chýba im snaha reflektovať ich v kontexte DH. Príklady podobných projektov uvedieme v nasledujúcej časti, v ktorej odpovieme na tieto otázky: Ako metodologicky a disciplinárne systematizovať neprehľadný výskyt digitálnych technológií vo filozofických vedách? Ako usporiadať a definovať priesečníky DH a filozofického výskumu?

Pomôžeme si schémou Patrika Svenssona (2010), ktorá sa nezameriava na filozofiu a DH, ale na vzťah IT a humanitných vied z perspektívy DH. Využijeme výhody tohto širšieho rozdelenia (jeho schéma zodpovedá profilu DH) na to, aby sme štrukturovali vzťah filozofie a DH. Svensson preferuje predstavu inkluzívneho priesečníka humanitných vied a IT, ktorý definuje, ako sme už spomínali, piatimi modmi. Povaha modov je pre jednotlivé disciplíny rôzna, my ich doložíme príkladmi digitálnych filozofických projektov (nezameriavame sa na špecifické filozofické disciplíny, príklady sme vybrali podľa ich relevantnosti pre jednotlivé mody).

2.1. Informačné technológie ako nástroj

V prvom mode sú výpočtové nástroje metodickými prostriedkami, ktoré sa aplikujú vo výskume humanitných vied, modifikujú jeho prax, riešia úlohy a generujú výsledky odlišným spôsobom ako tradičné postupy. V DH sa používajú napríklad nástroje na počítačové spracovanie textu, jazyka a audiovizuálnych formátov, geografické mapovanie, 3D modelovanie, manažment zdrojov, projektov a bibliografie. Svensson upozorňuje, že tieto nástroje nie sú neutrálne artefakty, lebo pri ich budovaní a využití nadobúdajú epistemické záväzky, ktoré ovplyvňujú identifikáciu objektov skúmania, metodickú procedúru a interpretačný rámec. Z definície DH jasne vystupuje, že inštrumentálna funkcia IT je v ich praxi zásadná. Ako to je v prípade filozofie? Charles Ess (2004) spomína len elementárne výpočtové nástroje aplikované vo filozofii ako napríklad textový editor, digitálne spracovanie textu, hypertext, databázové a webové nástroje, mailing listy a elearningové nástroje. Svensson uvádza už zložitejšie interpretatívne a experimentálne nástroje. Po zmapovaní digitálnych filozofických projektov konštatujeme, že najčastejšie sa aplikujú tri druhy výpočtových nástrojov – textové, vizualizačné a kolaboratívne.

2.1.1. Textová analýza

Prostriedky automatizovanej textovej analýzy sa vo filozofii objavujú od 90. rokov 20. storočia a vzhľadom na početnosť, dosiahnuté výsledky a prácu s filozofickou „surovinou“ ich považujeme za najvýznamnejší výpočtový nástroj vo filozofii. Zahŕňa nástroje výpočtovej a korpusovej lingvistiky, sémantiky a spracovania prirodzeného

jazyka, štylometrie a iné. Pri výbere a hodnotení príkladov sa riadime dvoma kritériami: a) Aký je vzťah medzi aplikáciou výpočtového nástroja a filozofickou hypotézou/cieľom? b) Aký prínos má aplikácia výpočtového nástroja pre výsledky/realizáciu filozofického výskumu?

Prvým príkladom je štúdia autoriek Simonetta Bassi a Felice Dell'Orletta (2006), v ktorej skúmajú možnosti extrakcie informácií z filozofického textu Giordana Bruna *De gli eroici furori* s cieľom zachytiť, ako sa vybrané pojmy v texte modifikujú a načrtnúť dynamiku jeho sémantického priestoru. Zvolenou metódou je aplikácia nástroja InfoMap NLP Software, ktorý je variantou latentnej sémantickej analýzy založenej na distribučnej hypotéze (význam slova určuje jeho použitie v lingvistickom kontexte – dve slová sú sémanticky blízke, ak majú podobný kontext). Pomocou automatizovanej derivácie a komparácie kontextových vektorov z distribúcie jednotlivých slov vytvorili sémantickú mapu Brunovho textu. Z hľadiska určených kritérií platí, že nástroj neaplikujú s cieľom dokázať alebo vyvrátiť filozofickú hypotézu, chcú otestovať možnosti vylepšenia interpretácie filozofických textov pomocou výpočtovej sémantiky. Autorky avizujú, že ich prístup je príkladom „prínosných synergii získaných spojením štandardného filozofického výskumu s pokročilými technikami výpočtovej lingvistiky” (15), ich postup je však inštrumentálny. Platnosť získaných záverov sa potvrdila pri pojmoch *pravda* a *poznanie*, ktoré majú iné kontexty v prvej a druhej časti textu, čo interpretácia vysvetľuje na pozadí Brunovej dvojakej koncepcie poznania, ktorá sa premietla do prvej a druhej polovice knihy. Potvrdila sa tak heuristická hodnota tohto výpočtového nástroja, ktorý môže byť užitočný pre historikov filozofie pri monitorovaní významových zmien pojmov v korpuse viacerých textov. Sémantické mapy môžu viesť k naznačeniu hypotéz a k novým perspektívam filozofickej textovej analýzy.

Ďalším príkladom je štúdia Aurélie Herbelot a Evy von Redecker (2012), ktoré takisto aplikujú techniky distribučnej výpočtovej sémantiky. Rozdiel je ten, že ich využívajú na dokazovanie filozofických hypotéz a na ich overovanie pomocou výpočtovej lingvistiky. Hypotézami sú tvrdenia feministickej filozofie a teórie intersektionality (diskurzívne vymedzenie prekrývajúcich sa foriem nerovnosti – predsudky voči čiernej žene sú odlišné od súčtu predsudkov voči ženám a čiernym ľuďom). V diskusii konštruktivismu a biologického esencializmu ponúka tento digitálny nástroj výstupy, ktorých spracovanie bolo donedávna len ručné a časovo náročné. Autorky predpokladajú, že výpočtová sémantika: „a) poskytne filozofickému výskumu primerané množstvo dát, b) predíde problému selektívnej povahy zdrojov“(46). Pomocou výpočtových algoritmov získali z dát Wikipédie sémantické kontexty určených pojmov. V skratke, výsledky potvrdili, že najčastejšie kontextové výskyty sú odlišné pre spojenie *čierna žena* a pre samostatné vektory *čierni ľudia* a *ženy* (porovnanie distribúcie pre *žena*, *čierna žena* a *Ázijka* preukázalo, že etnicita má zásadný význam vo formovaní identity). Tým sa vo feministickej teórii intersektionality potvrdilo, že diskurz o osobách patriacich do dvoch sociálnych skupín sa odlišuje od diskurzu o jednotlivých skupinách. Prínosom tohto nástroja je automatizované získavanie dát užitočných najmä pre filozoficko-diskurzívnu analýzu sociálnych javov (otázne je, či dáta z Wikipédie reprezentujú vzhľadom na hypotézu relevantný zdroj). Nie je to riešenie

problému, ale lingvistická a štatistická reprezentácia hypotéz feministickej filozofie.

Tretím príkladom je projekt *SalVe2: Extrakcia dát z textu vo filozofii* (*SalVe2: Text Mining in Philosophy*) autorky Sanne Vrijenhoek z roku 2013, ktorá vyvíja výpočtový nástroj na vyhľadávanie podobných textov z korpusu filozofických diel. Cieľom je uľahčiť prácu s veľkým množstvom textu pomocou digitálnej textovej analýzy, ktorá má pre určitý pojem alebo pasáž odporučiť odkazy na súvisiace filozofické pojmy a pasáže. Napríklad pri čítaní kapitoly o analytickosti u Bolzana má nástroj automaticky odporučiť úryvok z Kanta, v ktorom skúma analytickosť. Projekt je motivovaný potrebou zorientovať sa v množstve filozofických textov, z ktorých sú niektoré pre analýzu podstatné, no sú mimo autorovej pozornosti alebo ich nemá čas spracovať. Aby splnili cieľ, korpus kategorizovaných filozofických textov (22 monografií) rozdelili na odseky a kapitoly, tie lematizovali a vygenerovali bi-gram pre všetky slová, pričom ak sú v ňom dve slová vedľa seba, zaznamená sa medzi ich uzlami priamka (ak sa to opakuje, priamka sa zvýrazní) a algoritmom sa vypočíta podobnosť súboru s každým iným. Výsledky potvrdili, že získané hodnoty neboli dostatočné, aby potvrdili relevantnú podobnosť. Niektoré evidentne súvisiace texty a kategórie však vykazovali vysokú podobnosť, čo znamená, že tento prístup má pre prácu v oblasti filozofie potenciál, no vyžaduje prepracovanejšiu metódu analýzy podobnosti. Projekt nemá za cieľ potvrdiť filozofickú hypotézu, účelom je uľahčiť textovú analýzu, ide teda o pomocný nástroj tradičnej konceptuálnej analýzy aplikovateľný na iné texty, nielen filozofické. Po prepracovaní metodologickej časti, po vytvorení korpusu textov a online vyhľadávania môže byť užitočný pre prvotnú orientáciu v skúmanej problematike.

Ďalšie príklady uvádzame len stručne: NUMEXCO je softvér pre tematickú analýzu Descartovho diela *Diskurz o metóde* s cieľom poskytnúť rýchlu identifikáciu námetov a „objektívnu“ orientáciu v texte; ANTA je nástroj určený na sieťovú analýzu korpusov, bol vyvíjaný v spolupráci s Brunom Latourom, filozofom a zakladateľom teórie-siete aktérov (ANT), podľa ktorej ho skonštruovali – predpoklady filozoficko-antropologickej teórie (transformatívnosť a sieťový prístup) boli implementované do algoritmu digitálneho nástroja; Céline Poudat a Sylvain Loiseau (2005) porovnávali filozofické a lingvistické autorské štýly; Temple (1996) analyzoval štýlometrické dáta korpusu Platónových dialógov; po kompilácii *Korpusu anglických filozofických textov* (*The Corpus of English Philosophy Texts* – CEPHiT) sa realizovalo viacero projektov skúmajúcich filozofické texty výpočtovými nástrojmi, no svojou motiváciou spadajú do oblasti výpočtovej lingvistiky – Begoña Crespo-García (2011), Isabel Moskowich (2011), Leida María Monaco a Luis Puente Castelo (2013).

Z uvedených príkladov teraz určíme metodologické východiská týkajúce sa aplikácie výpočtových textových nástrojov vo filozofickom výskume. Podľa prvého kritéria – vzťah nástroja a filozofického cieľa – je evidentné, že okrem druhého príkladu, a prípadne štýlometrických výpočtových analýz Platónových *Dialógov*, väčšina výskumov používa nástroje skôr ako inštrumentálne prostriedky na splnenie lingvisticko-štatistických cieľov. Z hľadiska kompetencie sa potvrdzuje, že tieto nástroje sú vnímané ako suplementárne a pomocné metódy pre tradičné filozofické textové analýzy, ktoré poskytujú kvantitatívne údaje cenné pre zoznámenie sa s textom a jeho interpretáciu. Uvedený prístup má potenciál v možnosti naznačovania nových filo-

zofických hypotéz a v získavaní poznatkov, ktoré sa ťažko dosahujú tradičnými metódami. Otázna je možnosť štandardizácie týchto výpočtových nástrojov a ich šírenia vo filozofickej praxi. Na druhej strane, perspektívou do budúcnosti je možnosť deduktívnej aplikácie výpočtových textových nástrojov na potvrdenie konkrétnych filozofických hypotéz – implementácia nástrojov vzhľadom na požiadavky špecifického filozofického pýtania sa. Aplikácia textových nástrojov poskytuje dáta, na základe ktorých môže byť filozofická hypotéza formulovaná, vyvrátená a potvrdená; tieto prípadné dáta exemplifikujú a ilustrujú špecifické javy.

Podľa druhého kritéria – prínos pre filozofický výskum – sú výsledky pomerne kolísavé a potvrdzujú experimentálnu povahu výskumov. Predbežne však môžeme tvrdiť, že aplikácie týchto nástrojov môžu byť heuristicky užitočné napríklad pre históriu filozofie pri vyhľadávaní pojmov, ich porovnávaní u autorov, monitorovaní pojmových zmien, identifikovaní konceptuálnych väzieb a príbuzností v dejinách filozofie, v rekonštrukcii argumentov a, ako potvrdil druhý príklad, najmä v diskurzívnych analýzach prirodzeného jazyka a sociálnych javov, ktorých dokazovanie je založené na kvantifikovateľných dátach. Problém digitálnych zdrojov rozoberáme v spojitosti s ďalším modom, tu preto len dodáme, že vo všetkých výskumoch sú potrebné dáta, a teda budovanie relevantných filozofických zdrojov môže akcelerovať aplikácie výpočtových textových nástrojov. Do popredia sa dostáva aj požiadavka dostatočne veľkých, reprezentatívnych a vhodne vybraných textových zdrojov (na to sme upozornili pri druhom príklade). Ďalším problémom je otázka, do akej miery je možné tieto nástroje uplatniť pre širšie spektrum filozofických úloh. Väčšina výskumov vyvíja vlastné nástroje pre špecifické potreby, pre širšiu odozvu medzi filozofmi je kľúčové uvažovať o unifikácii vybraných typov výpočtových metód. V príkladoch sa vyskytli rôzne druhy nástrojov, ktoré majú spoločný metodologický základ vo výpočtovej a korpusovej lingvistike. Z tohto hľadiska sa javí zrejme potreba kooperácie odborníkov a odborníčok z oblasti filozofie a lingvistiky, programovania, resp. iných oblastí (pozri 4. a 5. modus).

2.1.2. Vizualizácia

Vzhľadom na abstraktnú povahu filozofie sa zdá, že vizualizačné nástroje nie sú pre ňu zaujímavé, hoci asi od roku 2000 sa vo filozofických projektoch objavujú častejšie. Definícia znie: „Metóda vizualizácie je systematické, trvalé a grafické zobrazenie informácie tým spôsobom, aby pomohlo získať poznatky, rozvíjať porozumenie a komunikovať skúsenosť“ (Lengler – Eppler 2007, 83). Cieľom vizualizácie je komunikovať poznatky a pomáhať iným, aby nadobudli nové poznatky (Suwara 2012). Z tohto hľadiska sme určili dve kritériá posudzovania príkladov: a) Je informácia, ktorá je vizuálne komunikovaná, relevantná? b) Umožňuje vizualizácia dosiahnuť nové poznatky a kritické posúdenie?

Projekt *Mapovanie republiky listov* (*Mapping the Republic of Letters*) vizualizuje novovekú korešpondenčnú sieť, ktorá bola vtedy jediným prostriedkom, ako sa na diaľku deliť o nové poznatky – jej podstatnou časťou sú listy filozofov. Pomocou interaktívneho vizualizačného nástroja spracovali metadáta 55 tisícov dopisov tak, aby na geografickej a časovej mape zobrazili ich väzby a rozptyl. Výsledky poskytli kom-

plexný pohľad na túto sieť a nové zistenia napríklad o nižšej miere kozmopolitizmu Voltairových stykov, než sa všeobecne predpokladalo. Ďalším projektom z roku 2013 je *MINERVA – Vizualizácia dát pre podporu interpretácie Kantovho diela* (*Minerva – Data visualization to support the interpretation of Kant's work*), ktorého cieľom je znázorniť vývin Kantovho slovníka v jeho diele. Prínosom je interaktívny a dynamický proces čítania, umožnený sledovaním termínov v texte aj v súvislostiach celého diela. Tradičný výklad potvrdil správnosť výsledkov, ktoré okrem toho prinášajú aj originálne re-interpretácie, prínosné pre filozofickú historiografiu a pedagogiku. Sporným príkladom je *Znázornenie histórie filozofie* (*Graphing the History of Philosophy*) od Simona Rapera – ide o graf histórie filozofie, zhotovený z dát z kolónok „ovplyvnený“ a „ovplyvnil“ na wiki stránkach filozofov. Vizualizácia vyvolala kritiku, lebo použité dáta nereprezentujú skutočné väzby medzi filozofmi. Viaceré projekty vizualizujú štruktúru jednotlivých textov a ich vnútornú logiku: *Mapa Hegelovej Logiky ako vedy* (*A Map of Hegel's Science of Logic*) a *Spinozove diagramy* (*Spinoza Graphs*). Časté sú vizualizácie bibliografie: Kieran Healy (2013) vizualizoval sieť citovaných diel od roku 1993 v štyroch významných filozofických časopisoch, Chris Alen Sula (2012) sumarizoval tému filozofie a výpočtovej vizualizácie.

Najčastejšie použité typy nástrojov na vizualizáciu vo filozofii sú digitálne schémy textov a argumentov, tematické mapy, sémantické siete, časopriestorové mapy, diagramy histórie filozofie a ilustrácie pre vyučovanie. Z príkladov je zrejmé, že vizualizácia je založená na výstupoch textových analýz – väčšina projektov je na priesečníku týchto dvoch prístupov. Okrem toho, vizualizácia vo filozofii často pracuje so štatistickými a metafilozofickými údajmi. Považuje sa skôr za doplnkový nástroj, ktorý je vylúčený z tradičnej metodológie, no jeho dôraz na pragmatické znázornenia a diskurzívnu topológiu prináša empirické a figuratívne informácie o jednotlivých témach alebo štruktúre filozofických disciplín. Vizuálne znázornenie filozofických a metafilozofických tém prináša v mnohých prípadoch relevantné informácie a námety na posúdenie. Podmienkou adekvátnej vizualizácie je, aby nebola samoúčelná; čerpala relevantné dáta; komunikovala platné a overené tvrdenia; zobrazovala ich zrozumiteľným a graficky priťažlivým spôsobom.

2.1.3. Kolaborácia

Ďalším výpočtovým prostriedkom aplikovaným vo filozofii sú kolaboratívne nástroje zacielené na spoločnú prácu viacerých aktérov a dosahovanie spoločných cieľov. Princíp kolaborácie priamo súvisí s interdisciplinárnou funkciou DH a s ambíciou združovať vedcov z rôznych oblastí. Tento nástroj nie je vo filozofii príliš rozšírený, preto uvedieme iba niekoľko príkladov.

Latoura sme spomenuli pri nástroji ANTA, stojí aj za projektom AIME, ktorý je kolaboratívnym výskumom realizovaným digitálnym komunikačným nástrojom. Publikoval tlačенú knihu *Skúmanie módov existencie* (*An Inquiry Into the Modes of Existence*, 2013), v ktorej analyzoval problém modernity. Neskôr so svojím tímom vytvoril webovú platformu s jej digitálnou verziou – do nej môžu čitatelia vkladať vlastné príspevky, podľa ktorých sa urobí revízia pôvodného textu. Na AIME je pre DH zaujímavé to, že nástroj je aplikovaný v súlade s filozofickým metodickým pred-

pokladom – pri skúmaní modernity musíme analyzovať jej hybridné procesy, kríženia a zmesi modov existencie. Latour predpokladá, že zber komentárov k týmto kríženiám od čitateľov cez webovú platformu túto podmienku splní. Zozbierali množstvo príspevkov, ktoré prešli odbornou kontrolou, boli zakomponované do originálneho textu a prispeli k lepšiemu pochopeniu hybridnej povahy modernity. Výhrady, že systém príspevkov sa dá nahradiť osobnou komunikáciou (no nie tak efektívne) sú oprávnené, hovoríme teda o doplnkovom kolaboratívnom nástroji. Spomenieme ešte nástroje crowdsourcingu na budovanie infraštruktúry – ide o úlohy bez priamej filozofickej motivácie: *Prepíš Benthamu* (*Transcribe Bentham*) je participatívne online rozhranie na dobrovoľný prepis Benthamových rukopisov; *Diderotova a d'Alembertova encyklopédia* (*The Encyclopedia of Diderot & d'Alembert*) je kolaboratívny projekt zaoberajúci sa prekladom známej francúzskej encyklopédie do angličtiny.

V porovnaní s predošlými typmi sa kolaborácia nejaví ako obzvlášť produktívny a generatívny nástroj pre filozofiu. Dialóg a diskusia sú najstaršie formy filozofovania a digitálna kolaborácia je ich zrýchlenou a dostupnejšou doplnkovou formou. Napriek tomu má byť predmetom záujmu filozofov, pretože podporuje spoluprácu a zlepšuje infraštruktúru digitálneho výskumu.

Viaceré z uvedených nástrojov tohto prvého modu sú v experimentálnej fáze, mnohé sú problematické, iné sú doplnkom tradičných metód, niektoré generovali poznatky a motivovali k novým hypotézam. Potvrdilo sa, že v rámci DH je tento modus kľúčový pre digitálny filozofický výskum. Aby bol produktívnejší, je nutné uvažovať o jeho systematizácii, zakomponovaní do filozofickej metodológie a o kritickej diskusii a zhodnotení zo strany filozofov.

2.2. Informačné technológie ako predmet skúmania

Druhý modus reprezentuje IT ako novú tému a predmet skúmania v humanitných vedách. Pojmy z počítačovej vedy prenikali do filozofie už od 60. rokov 20. storočia ako predmety skúmania analyzované filozofickými metódami. Vo filozofii sa objavili témy ako povaha algoritmu a programovacieho jazyka, umelá inteligencia, neurobotika, počítačové modely mysle, metafyzika informácií, počítačová etika, vplyv počítačov na spoločnosť a internetová kultúra. Svensson uvádza, že IT ako predmety skúmania sú opodstatnené, no ich zameranie väčšmi upevňuje väzby na tradičné vedné disciplíny než na technológie ako inštrumentálne nástroje, čo vlastne znamená vzdalovanie sa DH a oslabovanie ich významu a praxe. V rámci DH sa stretávame s týmto modom, no jeho postavenie je pomerne samostatné a málokedy sa považuje za ich súčasť. Prísne povedané, je mimo oblasť DH. Svenssonov prístup je dôležitý, lebo vydeľuje IT ako tému skúmania z pôsobnosti DH – na základe toho vyčleňujeme filozofické analýzy IT ako predmetu skúmania mimo priesečník DH a filozofie.

2.3. Informačné technológie ako médium

Tretí modus je digitálnou formou alebo médiom, v ktorom sa ukladajú a prenášajú informácie: „Digital humanities nie je jednotné pole, ale *súbor konvergentných praktík* skúmajúcich univerzum, v ktorom: a) tlač nie je výhradné a normatívne médium na tvorbu alebo šírenie vedenia; namiesto toho je absorbovaná do nových multimediálnych konfigurácií; b) digitálne nástroje, techniky a média menia tvorbu

a šírenie vedenia“ (Presner – Schnapp et al. 2010). Primárne ide o digitalizáciu analógových objektov a ich archiváciu, ale aj o produkciu nových foriem artefaktov. Hlavnou črtou týchto modov reprezentácie sú multimedialita, interaktivita a fungibilita (obsahy sú re-manipulované a re-mobilizované bezstratovo). Svensson pripomína, že tento modus sa často spája s predošlým, no v DH sa čoraz viac objavujú nové možnosti produkcie poznatkov prostredníctvom kreatívneho média, teda jeho prelínanie s prvým modom.

V prípade tohto modu a filozofie sa sústreďíme na problém digitálnych zdrojov. Filozofická tvorba bola a stále je ohraničená tlačovým médiom, jeho materialitou a dostupnosťou. Digitalizácia umožnila tvorbu multimodálnych zdrojov ako napríklad digitálne texty a knižnice, korpusové databázy, bibliografické indexy, výskumné kolaboratívne platformy, emailové zoznamy a diskusné skupiny, vizualizácie, multimedialne nahrávky, blogy, podcasty a tweety. Medzi významné digitálne zdroje vo filozofii patria *Stanfordská encyklopédia filozofie* (*Stanford Encyclopedia of Philosophy* – SEP) a *Internetová encyklopédia filozofie* (*Internet Encyclopedia of Philosophy* – IEP), ktoré ponúkajú množstvo hesiel vytvorených profesionálnymi filozofmi. Viaceré digitálne projekty vo filozofii čerpajú z týchto dvoch zdrojov, najmä pre ich vysokú kvalitu, dostupnosť a výpočtovú použiteľnosť. *Myslenie ranného novoveku online* (*Early Modern Thought Online* – EMTO) je rozsiahla databáza odkazov na externé digitalizované textové zdroje zamerané na novovekú filozofiu. *PhilPapers* je najväčšia filozofická bibliografia a citačný index, ktorý pokročilou metódou získavania dát z textov monitoruje publikačné zdroje vo filozofii. INPHO (*Indiana Philosophy Ontology Project*) je projekt budujúci dynamickú ontológiu a taxonómiu filozofie pomocou poloautomatizovanej analýzy textov. Už spomenutý CEPHiT obsahuje texty z rokov 1700 – 1900 doložené anotáciami a metadátami.

Z hľadiska metodológie sú uvedené zdroje používané ako vylepšenia ne-digitálnych foriem (SEP a IEP sú obohatenými encyklopédiami; EMTO, PhilPapers a INPHO rozširujú koncept knižnice, kartotéky a taxonomizácie; CEPHiT rozširuje možnosti knižničného manažmentu, čítania a vyhľadávania údajov). Popri vyššej dostupnosti, multimedialite a reprodukovateľnosti majú nové formy digitálnych zdrojov metodickú výhodu v neobmedzenej výpočtovej použiteľnosti pre rôzne výskumné úlohy (INPHO čerpá dáta zo SEP, IEP, PhilPapers, Google Books; CEPHiT je zdroj pre viacero korpusových výskumov, a to platí aj pre zdroje ako Wikipédia a podobne). Z toho je zrejmé, že budovanie digitálnych zdrojov vo filozofii stimuluje výskum v digitálnej, ale aj nedigitálnej forme.

2.4. Informačné technológie ako výskumné laboratórium

V tomto mode Svensson chápe IT ako humanitné a kultúrne laboratóriá, pri ktorých je dôležité technologické vybavenie, infraštruktúra a inštitucionálny rámec potrebný pre profesionálnu vedeckú prácu v DH. Tieto priestory môžu byť fyzické (laboratóriá, štúdiá, DH centrá), digitálne (webové platformy) alebo hybridné, ich funkciou je vývin a testovanie nástrojov, experimentálny výskum, tvorba a archivácia digitálnych zdrojov a ich sprístupňovanie, projektové, školiace a pedagogické aktivity, medzinárodné rezidencie. Vďaka IT a DH sa kompetencie humanitných vied

rozšírili o laboratórne a experimentálne priestory, ktoré sa tradične spájajú s exaktnými vedami. Pre stručnosť exemplifikujeme tento modus z hľadiska filozofie spolu s nasledujúcim modom.

2.5. Informačné technológie ako miesta aktivizmu

IT v tomto prípade iniciuje tvorbu aktívnej DH komunity, participačných, kolaboratívnych a interdisciplinárnych praktík humanitných vedcov a komunikáciu ich aktivít s verejnosťou. Takéto stratégie prinášajú pre zvyčajne uzavretý svet výskumu založeného na technológiách nové možnosti alternatívnych výstupov a verejnej diskusie – uplatnenie tohto modu bude mať vážne dôsledky pre chápanie humanitných vied a ich hraníc.

Štvrtý a piaty modus spolu súvisia a sú pre súčasný vzťah DH a filozofie strategické. Dôvod je praktický – vo filozofickej praxi absentujú technické laboratória, DH centrá, digitálne platformy, väzby na DH komunitu a interdisciplinárne tímy. Príklady týchto dvoch modov sú ojedinelé, väčšinou ide o jednotlivcov, malé skupiny, nevýrazné a neukončené iniciatívy – *Axiom Group* je skupina na VU University Amsterdam, ktorá má rozpracované projekty na priesečníku DH a filozofie; spomínaný projekt *PhilPapers* má technické a inštitucionálne zázemie v Centre pre digitálnu filozofiu (Centre for Digital Philosophy, University of Western Ontario) a projekt INPHO na Indiana University s výraznou finančnou podporou od americkej grantovej nadácie pre humanitné vedy (NEH). Latour pracuje na projektoch v parížskom centre Sciences Po. Phylo je DH projekt mapujúci akademikov a inštitúcie v oblasti filozofie. Početné sú asociácie, ktoré sa venujú IT z hľadiska druhého modu, no sú mimo záujmu DH – Digital|HPS a IACAP. *TeachPhilosophy101* je webový portál pre podporu pedagogického procesu. *Public Philosophy Journal* je filozofický časopis venujúci sa vzťahu akademického a každodenného života vydávaný iniciatívou Humanitné štúdiá v digitálnom veku (The Humanities in a Digital Age, Pennsylvania State University) a Matrix: Centrum pre DH a sociálne vedy (Center for Digital Humanities and Social Sciences, Michigan State University). Okrem toho, Axiom Group zorganizoval workshop *Digitálne humanitné štúdiá a filozofia* (*Digital Humanities and Philosophy*, 2013), Roland Bluhm workshop *Automatizovaná filozofia prirodzeného jazyka: Úvod do používania lingvistického textového korpusu pre filozofické účely* (*Computerised Ordinary Language Philosophy: An Introduction to Using Linguistic Text Corpora for Philosophical Purposes*, 2014). Výpočtové nástroje sú pre DH primárne, no v záujme využitia DH vo filozofii je nutné podporovať ľudské zdroje, know-how, grantové schémy, technologické vybavenie, participáciu filozofov v DH komunite a na konferenciách.

ZÁVER

Pomocou mapovania príkladov sme špecifikovali Svenssonove DH mody pre podmienky digitálneho výskumu vo filozofii. Analýza prvého modu potvrdila, že výpočtové nástroje sú pre prax DH vo filozofii kľúčové, no vyžadujú vyššiu mieru šandardizácie a systematizácie pre potreby filozofickej metodológie, heuristiky a interpretácie (najmä digitálne textové nástroje). V ďalšom mode sme zdôraznili

nutnosť budovania digitálnych zdrojov (korpora, textové databázy), ktoré sú schopné akcelerovať digitálny výskum vo filozofii. V posledných dvoch modoch sme naznačili požiadavku na vytváranie technologickej infraštruktúry, interdisciplinárnych väzieb a angažovania sa filozofov v DH komunite. Uvedené mody sa v praxi prekrývajú, ďalšie analýzy ich vzájomných vzťahov poskytnú komplexnejší pohľad na prepojenie DH a filozofie.

POZNÁMKY

- ¹ Digital humanities možno do slovenčiny preložiť ako digitálne humanitné štúdiá. Tento preklad však zatiaľ nie je ustálený, preto sme sa vo svojom príspevku rozhodli používať pôvodný anglický názov.

LITERATÚRA

- Bassi, Simonetta – Felice Dell’Orletta et al. 2006. Computational Linguistics Meets Philosophy: A Latent Semantic Analysis of Giordano Bruno’s Texts. In *Toward Computational Models of Literary Analysis*. Dostupné na: <http://www.cs.brandeis.edu/~marc/misc/proceedings/lrec-2006/workshops/W04/Literary%20analysis.pdf> [cit. 29. 8. 2016]
- Bobley, Brett – Michael Gavin et al. 2012. An interview with Brett Bobley. In *Debates in the Digital Humanities*, ed. Matthew K. Gold, 61 – 66. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bradley, Peter. 2011. Where Are the Philosophers? Thoughts from THATCamp Pedagogy. *Journal of Digital Humanities* 1 (1). Dostupné na: <http://journalofdigitalhumanities.org/1-1/where-are-the-philosophers-by-peter-bradley/> [cit. 29. 8. 2016]
- Crespo-García, Begoña. 2011. Persuasion Markers and Ideology in Eighteenth Century Philosophy Texts (CEPhiT). *Revista de Lenguas Para Fines Específicos*, 17: 199 – 228.
- Ess, Charles. 2004. ‘Revolution? What Revolution?’ Successes and Limits of Computing Technologies in Philosophy and Religion. In *A Companion to Digital Humanities*, eds. Susan Schreibman – Ray Siemens – John Unsworth, 132 – 142. Malden: Blackwell.
- Gibbs, Fred. 2013. Digital Humanities Definitions by Type. In *Defining Digital Humanities: A Reader*, eds. Melissa Terras – Julianne Nyhan – Edward Vanhoutte, 289 – 297. Burlington: Ashgate Publishing Company.
- Healy, Kieran. 2013. A Co-Citation Network for Philosophy. Dostupné na: <https://kieranhealy.org/blog/archives/2013/06/18/a-co-citation-network-for-philosophy/> [cit. 29. 8. 2016]
- Herbelot, Aurélie – Eva von Redecker et al. 2012. Distributional Techniques for Philosophical Enquiry. In *Proceedings of the 6th EACL Workshop on Language Technology for Cultural Heritage, Social Sciences, and Humanities*, 45 – 54. Avignon: Association for Computational Linguistics.
- Kane, Laura. 2014. No Room For Digital Humanities in Philosophy? Dostupné na: <https://digitalfellows.commons.gc.cuny.edu/2014/10/08/no-room-for-digital-humanities-in-philosophy/> [cit. 29. 8. 2016]
- Latour, Bruno. 2013. *An Inquiry into Modes of Existence: An Anthropology of the Moderns*. Cambridge: Harvard University Press.
- Lengler, Ralph – Martin J. Eppler. 2007. Towards a periodic table of visualization methods for management. In *GVE, 07 Proceedings of the IASTED International Conference on Graphics and Visualization in Engineering*, 83 – 88. Anaheim: ACTA Press.
- Monaco, Leida Maria – Luis Puente Castelo. 2013. Conditionals in 18th-Century Philosophy Texts: A Corpus-Based Study. In *Corpus Linguistics 2013*, eds. Andrew Hardie – Robbie Love, 351 – 353. Lancaster: UCREL.
- Moskowich, Isabel. 2011. ‘The Golden Rule of Divine Philosophy’ Exemplified in the Coruña Corpus of English Scientific Writing. *Revista de Lenguas Para Fines Específicos*, 17: 167 – 198.

- Moor, James H. – Terrell Ward Bynum, eds. 1998. *The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Presner, Todd – Jeffrey Schnapp et al. 2010. *The Digital Humanities Manifesto 2.0*. Dostupné na: http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf [cit. 29. 8. 2016]
- Poudat, Céline – Sylvain Loiseau. 2005. Authorial Presence in Academic Genres. In *Studies in Corpus Linguistics*, eds. Elena Tognini-Bonelli – Gabriella Del Lungo Camiciotti, 19: 51 – 68. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Ramsay, Stephen. 2013. On building. In *Defining Digital Humanities: A Reader*, eds. Melissa Terras – Julianne Nyhan – Edward Vanhoutte, 243 – 245. Burlington: Ashgate Publishing Company.
- Schreibman, Susan – Raymond George Siemens et al. 2004. The Digital Humanities and Humanities Computing: An Introduction. In *A Companion to Digital Humanities*, eds. Susan Schreibman – Raymond George Siemens – John Unsworth, XXIII – XXVI. Malden: Wiley-Blackwell.
- Spiro, Lisa. 2013. Exploring the Significance of Digital Humanities for Philosophy. Dostupné na: <http://digitalscholarship.wordpress.com/2013/02/26/exploring-the-significance-of-digital-humanities-for-philosophy/> [cit. 29. 8. 2016]
- Sula, Chris Alen. 2012. Philosophy through the Macroscopic: Technologies, Representations, and the History of the Profession. *Journal of Interactive Technology and Pedagogy*, 1, 1. Dostupné na: <http://jitp.commons.gc.cuny.edu/philosophy-through-the-macroscopic-technologies-representations-and-the-history-of-the-profession/> [cit. 29. 8. 2016]
- Suwara, Bogumiła. 2012. Vzťah vizuálnosti a textu v umení nových médií. In *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*, eds. Bogumiła Suwara – Zuzana Husárová, 205 – 220. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV.
- Svensson, Patrik. 2010. The Landscape of Digital Humanities. *Digital Humanities Quarterly* 4 (1). Dostupné na: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/4/1/000080/000080.html> [cit. 29. 8. 2016]
- Temple, J. T. 1996. A Multivariate Synthesis of Published Platonic Stylometric Data. *Literary and Linguistic Computing*, 11, 2: 67 – 75.

Digital humanities and philosophy – a problem of digital research

Digital humanities. Philosophy. Philosophical Methodology. Digital Research.

The aim of the paper is to clarify the interdisciplinary and methodological nature of the relationship between philosophy and the digital humanities. The examination process consists of an analysis of five modes of engagement of IT and humanities elaborated by Svensson and of their specifications in terms of digital research in philosophy. Firstly, we introduce the issue of digital humanities and their definitions; then we define Svensson's modes of engagement of IT and humanities (IT as a tool, study object, expressive medium, experimental laboratory, activist venue); and we exemplify each of them with digital philosophical projects and their methodological assumptions (the first mode is analysed in detail). The intention is to offer a systematic overview of the relationship between philosophy and the digital humanities.

Mgr. Andrej Gogora, PhD.
Katedra všeobecnej a aplikovanej etiky
Filozofická fakulta
Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre
Hodžova 1
949 74 Nitra
Slovenská republika
gogora@gmail.com

Miznutie autora a utváranie významu *

MAREK DEBNÁR

K miznutiu empirickej¹ podoby autora z oblasti literárnoteoretických skúmaní a spolu s ním aj k reorganizácii vzťahu autor – dielo, ktorý dlhodobo zastával dominantné postavenie v interpretáciách literárnych a filozofických textov, došlo začiatkom 20. storočia v ruskom formalizme a vo fenomenológii. Vnútorne potreby teoretického myslenia danej doby a v dobe, ktorá bezprostredne z týchto myšlienok vychádzala,² primárne nesúviseli s technologickým pokrokom a nebolo by správne tvrdiť, že ústup autora z centra záujmu by anticipoval súčasnú digitálnu dobu.³ Išlo skôr o posuny teórie samej, o hľadanie jej nového statusu a adekvátnych metód literárnovedného výskumu, ktoré by sprístupnili hlbšie porozumenie textu cez sieť jeho inherentných vzťahov a väzieb. Pre teoretikov a filozofov obdobia, označovaného neraz aj proti vôli jeho aktérov za postmodernu, bolo dôležité hľadanie iných princípov organizácie významových jednotiek textu, než ponúkala autorita pôvodcu textu. Preto sa viac než na autora orientovali na prepojenia textu s inými textami, na jeho štruktúru, výber jazykových prostriedkov a intertextuálne vzťahy k iným textom.

Na druhej strane je nespochybniteľné, ako nás opakovane upozorňuje Jay David Bolter, že výsledky tohto teoreticko-filozofického myslenia korešpondujú – viac než by to v období ich vzniku ktokoľvek očakával – s praxou, ktorú priniesla digitálna doba a tento fakt nie je zanedbateľný. Práve naopak, ukazuje sa, že niektoré teoretické prístupy, ktoré boli v období svojho vzniku prijímané s istou rezervou, predbehli dobu svojho zrodu. Cieľom našej štúdie je preto analýza pojmu autora v priestore hypertextu, ako ho definoval Bolter v komparácii s koncepciami, ktoré nachádzame u jeho predchodcov, najmä u Rolanda Barthesa a Michela Foucaulta. Vyberáme si týchto dvoch mysliteľov, pretože v Bolterových myšlienkach o autorovi v priestore hypertextu identifikujeme nielen potvrdenie Barthesových teoretických východísk, ale čiastočne aj realizáciu Foucaultovej predstavy o autorskej funkcii.

PODOBA NEKONEČNA

Téme autora a čitateľa sa Bolter venuje na niekoľkých miestach, explicitne v texte *Autori a čitatelia v dobe elektronických textov* (*Authors and Readers in an Age of Electronic Texts*) uverejnenom v zborníku *Literárne texty v elektronickej dobe* (*Literary*

* Príspevok vznikol ako súčasť riešenia grantu Vega č. 2/0107/14 *Hypermediálny artefakt v postdigitálnej dobe*.

Texts in an Electronic Age) z roku 1994, ktorý svojím obsahom anticipuje problémy dnes zastrešované pojmom digitálne humanitné štúdiá. Bolterov príspevok, ktorý tento zborník otvára, odkazuje na knihu *Priestor písania: Počítače, hypertext a remediácia tlače* (*Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*) z roku 1991, konkrétne na kapitolu *Pretvorené dialógy* (*Refashioned Dialogues*), v ktorej porovnáva hypertextovú prax s teóriou textu, ako ju poznáme od autorov, čo sa tejto téme venovali v postštrukturalistickej atmosfére, najmä Barthesa, Foucaulta, ale i Jacquesa Derridu a ďalších (pozri kapitolu *Koniec riadka? – The End of the Line?* Bolter 2001, 107 – 111). Teórie týchto mysliteľov súvisiace s literatúrou, písaním a textom sa podľa Boltera doslova „stelesňujú“ v priestore, ktorý označuje za hypertext (1994, 13). Tento pojem vypožičaný od Thomasa Nelsona zastrešuje celý elektronický priestor písania, pričom pojem priestoru je dôležitý najmä preto, že práve priestorové vzťahy elektronickej literatúry (odkazy a linky webového rozhrania) redefinujú pojem literatúry ako systému rôznych hierarchicky a asociačne previazaných spôsobov písania (2001, 32 – 36).

Bolter sa však svoju teóriu snaží umiestniť do širšieho filozofického rámca, než mu poskytuje druhá polovica 20. storočia, k čomu ho nesporne viedlo aj myšlienkové ovzdušie doby, v ktorej došlo k remediácii tlače. Primárne síce vo svojich textoch reflektuje postmoderné myslenie a dekonštrukciu, ktorá sa opierala najmä o Derridu (a z neho vychádzajúci americký variant dekonštruktivismu), odkazuje však aj na dejiny určitej filozofickej tradície. Na jej začiatku nachádzame Platóna, ktorý písal dialogickou formou, pričom Bolter ďalej spomína Sørensa Kierkegaarda, Friedricha Nietzscheho, Ludwiga Wittgensteina a ďalších, čo odmietali uvažovať a písať „lineárne“. Pod pojmom linearity má Bolter na mysli priestorový obraz vektora štandardného vedeckého diskurzu, keď sa text odvíja priamočiaro od bodu A k bodu B, pričom práve pri menovaných filozofoch podľa neho dochádzalo k narušovaniu tejto linearity, čo umožnilo otvorenosť voči rôznym prístupom a interpretáciám. Výber týchto mien nie je náhodný, načrtáva totiž jednotlivé pojmy na osi dialóg – esej – sieť, a nielen to; sú to totiž autori filozofických textov, ktorí nie iba myšlienkami, ale aj svojím jedinečným štýlom písania problematizovali štandardnú formu filozofického diskurzu. De nomine filozofickému aspektu problému subjektu v priestore hypertextu sa Bolter venuje v kapitole *Sebapísanie* (*Writing the Self*) v knihe *Priestor písania: Počítače, hypertext a remediácia tlače*, kde načrtáva aj problém vzťahu písania k autorovi a interpretácií zmyslu textu.

Prv než sa pokúsime zodpovedať naznačené otázky, načrtáme aspoň zhruba hranice rámca týchto úvah. Jedným z najdôležitejších aktérov, ktorým sa budeme zaoberať, je aj druhý člen klasického modelu literárnej komunikácie, teda čitateľ. V kapitole *Intentio lectoris: stav umenia* v knihe *Hranice interpretácie* (1990) Umberto Eco opisuje stav bádania okolo *intentio auctoris* a *intentio lectoris* a oboznamuje nás s viacerými prístupmi k týmto pojmom. Rozlišuje medzi nimi dve dominantné línie: semioticko-štruktúrálnu a hermeneutickú. Bolter, ktorý čitateľovi venoval dostatok priestoru už len stieraním striktnnej hranice medzi čítaním a písaním, vo svojich textoch vychádza z prvej línie, ktorá sa zaoberá ne-empirickým autorom. Eco, ktorý sa snažil situovať svoju teóriu na pomedzie týchto línií, na margo uvedeného prístupu hovorí:

[J]e zaujímavé, že Cortiová⁴ sleduje diskusiu o ne-empirickom autorovi až k Foucaultovi (1969), u ktorého je v postštrukturalistickej atmosfére problém autora postavený ako – spôsob bytia vo vnútri diskurzu –, ako pole pojmovej koherencie, ako štylistická jednota, ktorá vyvoláva korešpondujúcu ideu čitateľa ako spôsobu rozpoznania tohto bytia vnútri diskurzu (2005, 55).

Cortiová a Eco tu narážajú na koncepciu, ktorú Foucault predstavil v prednáške *Čo je to autor?* (1969), koncepciu inšpiratívnu, no z dôvodu Foucaultovho odklonu od literárnych skúmaní nikdy nedovedenú do podoby ucelenej teórie. Napriek tomu sa dá povedať, že tak ako Barthesov prístup, aj Foucaultov „koncept“ autora alebo skôr to, čo k téme hovorí, je Bolterovi bližšie než to, čo o nej povedal Eco, a to hneď v niekoľkých ohľadoch.

V *Úvode do štrukturálnej analýzy rozprávania* (1966), teda v texte, ktorý bol označovaný za manifest naratologickej školy, Barthes vychádza z presvedčenia, že všetko v rozprávaní je tvorené funkciami, ktoré majú vždy na rôznych úrovniach svoj význam:

To nie je vec umenia (z hľadiska rozprávača), je to vec štruktúry: na úrovni diskurzu to, čo je zaznamenané, má už svojou povahou význam: aj keby nejaký detail vyzeral ako celkom bezvýznamný a odporoval by akejkoľvek funkcii, zostane mu nakoniec význam absurdnosti alebo neužitočnosti: buď má všetko svoj význam, alebo ho nemá vôbec nič (2002, 17).

Kniha *S/Z* (1970), kde Barthes demonštroval tento prístup tak, že ku každej vete Balzacovej poviedky *Sarrasine* priradil fragment komentára či odkazu k inému textu, čím sa pôvodný text ďalej a ďalej rozvetvoval, Bolterovi slúži ako príklad fraktálneho usporiadania textu. Je tu však jeden dôležitý rozdiel. Hypertext je nevyčerpatelný a Barthes aspoň v čase, keď písal *Úvod do štrukturálnej analýzy rozprávania*, sníval o metóde, ktorá by umožnila dielo interpretovať do poslednej bodky napísanej za posledným slovom, čo je stanovisko, ktoré neskôr opustil. V období svojho najsilnejšieho štrukturalistického presvedčenia však rozlišoval medzi silno funkčnými formami rozprávania, kde predpokladal metonymické vzťahy (napríklad rozprávky), a rozprávaniami silno indiciálnymi, ktoré kladú dôraz na vzťahy metaforické (napríklad psychologické romány).

Rozdelenie rozprávania na „funkčné“ a „indiciálne“ môžeme využiť na ilustráciu základného rozdielu medzi prístupom Eca a Boltera. Postací, ak spomenieme, že Barthes nazval prvú skupinu základnými funkciami alebo funkciami jadra a druhú skupinu indiciami. Viac než pomenovanie týchto súborov je dôležité, že vo vzťahu k jadrám zastupujú indicie rozvíjajúce jednotky. Jadrá totiž tvoria konečné celky určitého množstva výrazov, sú riadené logikou rozprávania a sú súčasne nutné a dostatočné: „Keď je ich kostra daná, ostatné jednotky ju vyplňajú na základe princípu v podstate nekonečného rozširovania“ (23). Z uvedeného vidieť, že štrukturalizmus a postštrukturalizmus nachádzajú „nekonečno“ v jednotkách a štruktúre jazyka, v čom spočíva zásadný rozdiel oproti fenomenológii a recepčnej estetike, z ktorej čiastočne vychádzal aj Eco a ktorá sa obracia k opakovanému čítaniu, k *intentio lectoris* ako miestu vzniku nekonečných interpretácií.

Bolter primárne vychádza z pozície postštrukturalizmu, pretože je to práve priestor hypertextu, kde sa toto „nekonečno“ môže uskutočňovať. V určitom zmysle

elektronický priestor písania (hypertext) pripomína viac manuskript než publikovanú stránku (1994, 11) a čo je ešte dôležitejšie, je to priestor, kde je vždy prítomný aj čitateľ, pretože hranica medzi autorom a čitateľom sa redukuje na niekoľko úderov do klávesnice počítača.

BOJ S PRÍZRAKOM

V hypertexte fungujú iné princípy autorstva, a teda aj iné prístupy k interpretácii ako v písanom texte. Na prvom mieste máme autora programu, ďalej autora textu, ktorý je v tomto programe vytvorený a prípadne aj autora či autorov komentárov, ktoré sú s textom hypertextovo prepojené. Je preto zrejmé, že v takomto priestore funguje inak funkcia autorstva než v prípade tlačeneho textu.

Keď Bolter odkazuje na metaforu „smrti autora“, ktorú zaviedol Barthes v rovnomennom texte z roku 1968, má na mysli najmä dva pojmy: 1. pojem „smrti“, ktorá autora ruší v zmysle teoretického ekvivalentu „pravdivej“ interpretácie, z dejín literatúry dobre známej vďaka kategórii *autor – dielo*. Táto inštancia totiž vždy dovádzala interpretáciu do konca, k odkrytiu konečného zmyslu či autorovho neraz tajomného posolstva; 2. pojem „písania“:

tým, že literatúra (možno by bolo lepšie odteraz hovoriť *o písaní*) odmieta pripísať textu (a svetu ako textu) tajomstvo, čiže konečný zmysel, uvoľňuje aktivitu, ktorú možno nazvať kontrateologickou, vyslovene revolučnou, pretože odmietnuť stanoviť konečný zmysel koniec koncov znamená odmietnuť Boha s jeho hypostázami, rozum, vedu a zákon (Barthes 1984, 68).

Treba brať na vedomie, že Bolterovo čítanie Barthesa je selektívne. Barthes síce „smrťou autora“ bojuje s príznakom konečnosti interpretácie textu, ale jeho stelesnením a najväčším nepriateľom je najmä privilegovaný znalec autorovho tajomstva, súdobý literárny kritik. V tom Barthes videl skutočný dôvod, prečo bolo potrebné autora pochovať. Ak nemôžeme očakávať rozuzlenie tajomstva ani nič, čo by sa dalo dešifrovať, znamená to, že spolu s autorom zaniká aj tajomstvo, ktoré by bolo možné odkryť. Tento príznak však Boltera nemátal a rozdiel je aj v jeho prístupe k tomu, čo Barthes napísal v tomto texte na adresu čitateľa.

V prípade autorovej smrti a jej dosahu na interpretáciu sa Bolter stotožňuje s Barthesom, inak je to však už pri pojme písania, sieť intertextuálnych vzťahov totiž funguje v hypertexte odlišne než v písanej knihe. A práve pod písanie spadá systematické uvoľňovanie zmyslu textu, ktorý, ako sme videli, priamo súvisel so smrťou autora, a teda aj s vlastníckym právom autora na text. Nie je preto prekvapujúce, že autor má schopnosť iba premiešavať jednotlivé spôsoby písania a vzájomne ich konfrontovať: „ak sa chce *vyjadriť*, musí aspoň vedieť, že vnútorná *vec*, ktorú má v úmysle tlmočiť, nie je sama osebe nič iné než poskladaný slovník, v ktorom sa slová dajú vysvetliť len prostredníctvom iných slov a tak ďalej až donekonečna“ (2001, 11). Tento citát predikuje charakter toho, ako Bolter chápe písanie v priestore hypertextu, keď tvrdí: „V hypertexte je prepájanie písaním“ (1994, 13). Čo sa stane, ak čitateľ označí v elektronickom texte vetu hypertextovým odkazom a prepojí ju s iným textom? Doslovne sa text nijako nezmení, ale zmení sa hypertext, pretože sa vytvorila možnosť nového čítania.

Spomenuli sme, že v perspektíve „smrti autora“ sa minimalizuje rozdiel medzi čítaním a písaním, čím sa dostávame k určitej metamorfovanej podobe textu, ktorú neskôr Bolter označil ako hypertext. V oboch prípadoch platí, že ak má mať text zmysel, musí spočívať v jeho destinácii. Čitateľ nie je len doplnkom autora, ale „niekto, kto každé slovo chápe v jeho mnohorakosti, niekto, kto pri čítaní neustále nahrádza jeden význam druhým, kto na jednom mieste hromadí všetky stopy, ktoré konštitujú text“ (Barthes 2001, 12). Je zrejmé, že čitateľ tu funguje ako metafora nekonečného intertextového horizontu, a nie ako subjekt, pri ktorom by hrozilo, že zmysel textu zostane po prečítaní uzavretý či ukončený. Bolter si dobre uvedomuje, že túto konceptualizáciu je zbytočné nazývať čitateľom. Práve písanie vo svojej neoddeliteľnej blízkosti s čítaním totiž vytvára špecifickú alternatívu života, ktorá redefinuje nielen priestor textu, ale súčasne aj ľudskej reality.

To je dôvod, prečo štúdiu *Autori a čitatelia v dobe elektronických textov* zakončuje úvahami o virtuálnej realite, ktorá je podľa neho nastupujúcou formou komunikácie (1994, 18). Nebyť uvedeného posunu, naše úvahy by sa na tomto mieste zakončili poukázaním na stratu rámca, ktorý oklieštuje text v tlačenej podobe, a doslova neohraničený priestor siete, ktorý umožňuje vznik hypertextu. Spomínané sproblematizovanie reality však otvára aj otázku hraníc písania a toho, kto píše v priestore, kde dochádza k spomínanému rozptýleniu subjektu, čo je úloha, ktorá ešte stojí pred nami.

ATRIBÚTY AUTORA

V kapitole *Kritická teória v novom priestore písania* (*Critical Theory in a New Writing Space*) Bolter odkazuje na problém subjektu poukázaním na Foucaultov koncept autora slovami: „v eseji *Čo je to autor?* [Foucault] naznačuje, aké obťažné je zadefinovať, kde sa končí text autora a kde sa začína jeho interpretácia – ťažkosť, na ktorú, ako sa zdá, odpovedá hypertext tým, že ukazuje ako sa texty jedného autora dokážu rozplynúť v rozľahlých intertextuálnych vzťahoch“ (2001, 180).

V už spomínanej štúdii *Autori a čitatelia v dobe elektronických textov* Bolter tieto úvahy rozvíja a koriguje, pričom prekračuje horizont *autor – dielo – text*, ktorý odkryla „smrť autora“ a posúva sa viac k téme špecifikovania hraníc autorského diskurzu v priestore internetovej siete, čiže v hypertextovom priestore. Inšpirácia Foucaultovou autorskou funkciou je nepopierateľná, preto si najskôr objasníme niektoré jej aspekty.

Prvým z nich je *meno autora* alebo inak povedané, skutočnosť, že určitý diskurz je pomenovaný podľa autora, čo znamená, že tento diskurz nie je každodenný, ale že mu daná kultúra pridáva istý status. *Meno autora* teda nemôže byť prvkom nejakého diskurzu, ale „plní vo vzťahu k diskurzu určitú úlohu: zabezpečuje nejakú klasifikačnú funkciu“ (Foucault 1994, 49). Spomenuli sme už, že hypertext umožňuje viacero úrovní autorstva či autorstiev, od autora programu, cez autora textu až po autora komentára. Vo všetkých týchto prípadoch môže byť *meno autora* nahradené pseudonymom, skratkou alebo neraz fiktívnym profilom na sociálnej sieti, čo značne vplyva na ďalší z atribútov autorskej funkcie, ktorým je *privlastnenie*, teda naviazanosť na právny a inštitucionálny systém, ktorý uzatvára, určuje a člení svet diskur-

zov. *Privlastnenie* preto nepôsobí jednotlivo a rovnako vo všetkých diskurzoch, vo všetkých dobách a vo všetkých formách civilizácie: „nie je definované spontánnym priradením diskurzu k jeho tvorcovi, ale sériou špecifických a komplexných operácií“ (55). S *menom autora* teda súvisí aj aspekt *privlastnenia*. Len čo bolo možné označiť nejaký diskurz *menom autora*, stal sa predmetom *privlastnenia*, ktoré súviselo aj so vznikom a vývinom autorského práva. S nástupom elektronickej literatúry a internetu došlo k zmenám pri oboch spomínaných atribútoch autorskej funkcie. Pre západnú literárnu tradíciu je anonymita neznesiteľná, treba si však uvedomiť aj to, že právny vzťah, ktorým sa dielo pripisuje určitému autorovi, umožňuje zároveň autora kontrolovať a v prípade potreby aj postihovať, čím sa z aktu písania stáva potenciálny priestupok.

Hypertext vďaka neobmedzenej technologickej možnosti reprodukovat' texty, a tým aj ich neustále nové čítania, opätovne otvára otázku autorských práv a intelektuálneho vlastníctva. Vďaka novým možnostiam využitia a manipulácie s textami, akými sú kopírovanie, spájanie a vzájomné kombinovanie, sa stiera nielen hranica medzi čítaním a písaním, ale relativizuje sa aj vlastnícke právo autora na text. Bolter v tomto ohľade dokonca tvrdí: „Autorské právo ako také nie je kompatibilné s hypertextom alebo elektronickým písaním“ (1994, 14), pričom si uvedomuje, že tento posun vo vnímaní je ešte len pred nami a na ilustráciu súdobého stavu používa metaforu s obmedzením rýchlosti pohybu áut v meste a jej reálnym dodržiavaním, zároveň však anticipuje súčasnú prax často nelegálneho kopírovania autorským zákonom chráneného materiálu.

Ďalšími vlastnosťami autorskej funkcie, ktoré Foucault identifikoval, sú *kultúrna a historická podmienenosť* a funkcia *komplexného prisudzovania* určitých vlastností jedincovi, ktoré ho umožňujú konštruovať ako autora – objekt, o ktorom hovorí literárna kritika. Oba tieto atribúty umožňujú posudzovať texty podľa istých pravidiel, „vysvetliť výskyt určitých udalostí v diele rovnako dobre ako ich transformácie, deformácie, rôzne modifikácie“ (1994, 53). Cieľom týchto procesov je určiť hodnotu autora a jeho diela. Vieme však, že autor, ako nám ho sprostredkúva literárna kritika, je len jej projekciou, a vieme aj, že práve túto podobu autora a literárnej kritiky Barthes, Foucault a Bolter vo svojich textoch zavrhlí. Napriek tomu je tento bod zaujímavý, pretože sa v ňom prelínajú dve podoby priestoru. Prvá ako oblasti, kde literatúra existuje bez subjektu, čo kritike umožňuje konštituovať autora ako objekt rôznych a to aj protikladných autorských projekcií v rámci literárnokritického diskurzu. Druhá sa objavuje u píšuceho jedinca, pričom predznamenáva poslednú dôležitú črtu autorskej funkcie, t. j. že nerekonštruuje len jednu osobu, ale umožňuje *pluralitu ega*. Text totiž vždy obsahuje určitý počet znakov, ktoré patria k autorovi. Sú nimi osobné zámená, príslovky času a miesta, prípadne iné gramatické kategórie, ktoré v bežnom diskurze odkazujú na osobu rozprávača. Ale ani zámeno prvej osoby, prítomný čas či znaky lokalizácie nikdy neodkazujú na spisovateľa, a to ani v okamihu, keď píše, ale len na *alter ego*, ktorého odstup od spisovateľa môže byť väčší či menší. Preto sa funkcia autora podľa Foucaulta realizuje práve v tejto pluralite, „v samom rázštepe – práve v tomto rozdelení a tomto odstupe“ (54).

V uvedenej súvislosti ešte raz spomeňme, že Bolter sa popri literárnoteoretickej reflexii často obracia na filozofiu, špeciálne na autorov, ktorí problematizujú vzťah textu k autorovi, resp. problematizujú vzťah textu k subjektu. Prepojenie s filozofiou sa najviac prejavuje v spôsobe, akým sa vyjadruje o *ja* a *sebapísaní*. Práve vo filozofii sa totiž subjekt vždy spájal nie iba s myslením, ale aj s určitou praxou písania:

Hypertextové písanie môže byť využité na spochybnenie predstavy o myslení ako o priehľadnej sieti znakov a karteziánskeho ja (subjektu) ako autora tejto siete. Hypertext nie je vždy priehľadný, často konfrontuje čitateľa s vlastnou nepriehľadnosťou a s prítomnosťou seba samého ako osobitého systému reprezentácie. Preto ak tlačené knihy boli technológiou vhodnou na stelesnenie priehľadnej karteziánskej mysle, tak elektronický hypertext ponúka remediáciu a hypermediáciu mysle. Hypertext ako technológia písania sa preto spája s myslením veľmi rôznorodej skupiny teoretikov, nielen postštrukturalistov, ale aj iných, ktorí kritizovali karteziánsky model (2001, 197).

Tieto slová vyčleňujú nielen myšlienkovú platformu, do ktorej Bolter svoju teóriu zaradil, ale zároveň poukazujú na to, ako sa mení vnímanie sveta v perspektíve nových médií. Veď kde inde sa dnes uskutočňujú alternatívne konštrukcie subjektivity? Ktorý iný mediálny priestor je natolko anonymný a zároveň široký ako internetová sieť? Ak práve v nej videl Bolter v roku 1994 budúcnosť komunikácie, dnes môžeme s istotou potvrdiť, že sa nemýlil.

SEBAPÍSANIE A HYPERTEXT

V rámci remediácie obrazu sveta Bolter popri hypertextovej sieti reflektuje aj iné formy technológií remediácie, ako sú rozhlas, televízia a film. Obe tradície, hypertext a počítačová grafika sa rozvíjali a koexistovali spoločne. Písanie je teda len určitou formou prístupu k svetu a sebe samému tak isto ako fotografia či film. Priestor textu a vizuality sa však dokonale premiešava vo virtuálnej realite, ktorá okrem toho, že je ich spojením, je aj prirodzeným predĺžením úvah o hypertexte:

Počítač ako hypertext patrí do tradície tlačенých kníh alebo ešte mladších foriem technológie písania. Počítač ako grafický prístroj patrí k tradícii televízie, rádia, fotografie, a dokonca aj realistického maliarstva. Tieto rozdielne tradície korešpondujú s rozdielnymi formami komunikácie a nakoniec aj s rôznymi formami poznania: abstraktné alebo symbolické poznanie na jednej strane a perцепčné poznanie na strane druhej (1994, 17).

Priestor hypertextu a internetu sa dá nástrojmi chatovej a emailovej komunikácie či sociálnych sietí vnímať aj ako určitá eklektická metóda utvárania vlastného ja, čím sa Bolter dostáva k novému chápaniu subjektu, ktorého základom je elektronická a digitálna komunikácia. Ako sme videli, „smrť autora“ umožnila prekonať hranicu medzi autorom a čitateľom. Vďaka remediácii kníh a textov do priestoru internetu a vzniku hypertextu sa stratil rámec, hranica knihy, ktorá oddeľovala čitateľa a text. Text uverejnený na sieti na rozdiel od tlačenej podoby knihy totiž umožňuje čitateľovi bezprostredne reagovať, a tým sa problém publikovania, a teda aj istého odstupu od textu dostáva mimo hru. Dôsledkom tejto bezprostrednosti je aj oslabenie hraníc verejného a súkromného. Skupiny na sociálnych sieťach síce umožňujú použiť

vať falošné mená, v princípe sa však čokoľvek napísané okamžite prenáša na stovky či tisícky obrazoviek iných používateľov. Súkromné poznámky o tom, čo som zažil alebo videl, patrili vždy do sféry súkromného písania, ktoré spravidla nebolo určené na publikovanie mimo úzkeho kruhu rodiny a priateľov, do denníkov, ktoré sa so šírením v sieti stávajú verejnými.

Súčasná prax utvárania osobných profilov na sociálnych sieťach či hypertextové čítanie alias písanie dnes je eklektickým a heterogénnym procesom, ktorého cieľom je umožniť formovať v priestore písania či siete okrem virtuálnych vzťahov aj určitú podobu vlastného ja. Opisy každodenných banalít, s ktorými sa stretávame v internetových sociálnych komunitách,⁵ sú výsledkom etiky orientovanej na čo najdokonalejší vzťah jednotlivca k sebe samému, na „ja“ definované ako vzťah k sebe, ako prospech a potešenie zo seba. Práve uvedené témy dnes tvoria jadro textov uverejňovaných v priestore internetovej siete a práve ony sú tým, čo sebaopísanie predstavuje v priestore hypertextu.

Je pravda, že aj v ére tlačенých kníh boli autori, ktorí svoje diela podpisovali rôznymi pseudonymami a od knihy ku knihe sa líšili štýlom, ako už Bolterom spomínaný Kierkegaard⁶ alebo Fernando Pessoa, ktorý svojim fiktívnym autorom dokonca prisudzoval existenciu. V podobnom duchu sa nakoniec vyjadril aj Foucault v jednom zo svojich posledných rozhovorov nazvanom *Estetika existencie* (1984), keď povedal: „jediný zákon o knihách, ktorý si prajem, by zakazoval dvakrát použiť meno jedného autora, pričom by umožňoval anonymitu a pseudonymy, aby sa každá kniha čítala iba pre ňu samu“ (2000, 160). Ak v záverečnej kapitole *Priestoru písania* Bolter vo vzťahu k „písaniu kultúry“ hovorí ako o zatiaľ nevyužitej šanci, dnešok, ako sa zdá, potvrdzuje jeho víziu prechodu ľudstva k digitálnej spoločnosti (2001, 203 – 213).

ZÁVER

Miznutie autora v priestore hypertextu a s ním súvisiaca zmena v samom vnímaní subjektu nás vracajú späť k technológiám utvárania vlastného ja. Skutočnosť, že k tomuto utváraniu dochádza v novom priestore, prináša určité špecifiká, ktoré sme sa snažili opísať na základe Bolterových textov a textov jeho predchodcov. Nejde o vyčerpávajúci súhrn, ten ani nebol naším cieľom. Snažili sme sa ukázať, že hypertext opäť nastolil problém vzťahu k sebe samému. Opierajúc sa o Boltera môžeme povedať, že hypertextové písanie je neustálym procesom eklektického písania a seba-publikovania. Práve týmto spôsobom nadobúdame novú virtuálnu identitu, ktorá umožňuje digitálne komunity a leží v ich základoch. Ak je hypertext miestom, kde dochádza k tejto konštitutívnej praxi subjektívácie, neznamená to len návrat k počiatkom filozofie, teda k praxi starania sa o seba samého, ktorou vždy bola, ale aj začiatok novej epochy čítania, písania a myslenia.

POZNÁMKY

- ¹ Pojem „empirický autor“ odkazuje na koncepciu Umberta Eca, rovnako dobre však možno v tomto kontexte použiť aj pojem „životopisný autor“ Zdenka Mathausera. Bližšie pozri Mathauser 2005, 47 – 52.
- ² Máme na mysli najmä začiatky francúzskej naratologickej školy, ktorá vstúpila na literárnovednú scénu v roku 1966, keď vyšlo slávne ôsme číslo časopisu *Communications* s podtitulom *Štruktúrna analýza rozprávania*. Medzi autormi čísla boli okrem iných aj R. Barthes, G. Genette, T. Todorov, A. J. Greimas a U. Eco.
- ³ K téme presahov medzi teóriou a technikou pozri Landow 1992.
- ⁴ Corti 1976.
- ⁵ K chápaniu súčasných komunit pozri Jurová 2016, 71 – 80.
- ⁶ K téme recepcie Kierkegaardovho myslenia pozri Králik – Pavlíková 2013, 82 – 86.

LITERATÚRA

- Barthes, Roland. 1984. La mort de l'auteur. In *Le bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Roland Barthes, 63 – 69. Paris: Seuil.
- Barthes, Roland. 2001. Smrť autora. Prel. Radana Žvaková. *PROFIL súčasného umenia*, 11, 1 – 2: 8 – 13.
- Barthes, Roland. 2002. Úvod do štruktúrálnej analýzy vyprávění. Přel. Jaroslav Fryčér. In *Znak, struktura, vyprávění*, ed. Petr Kyloušek, 9 – 43. Brno: Host.
- Bolter, Jay David. 1994. Authors and Readers in an Age of Electronic Texts. In *Literary Texts in an Electronic Age*, ed. Brett Sutton, 7 – 20. Illinois: University of Illinois at Urbana-Champaign.
- Bolter, Jay David. 2001. *Writing Space – Computers, Hypertexts and the Remediation of Print*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Corti, Maria. 1976. *Principi della comunicazione letteraria*. Milano: Bompiani.
- Eco, Umberto. 2005. *Meze interpretace*. Přel. Ladislav Nagy. Praha: Karolinum.
- Foucault, Michel. 1994. Co je autor? In *Diskurz, autor, genealogie*, Michel Foucault, přel. Petr Horák, 41 – 73. Praha: Svoboda.
- Foucault, Michel. 1997. Selfwriting. In *Essential Works*, ed. Paul Rabinow, 207 – 222. New York: The New Press.
- Foucault, Michel. 2000. Technológia seba samého. In *Moc, subjekt a sexualita. Články a rozhovory*, Michel Foucault, prel. Miroslav Marcelli, 186 – 214. Bratislava: Kalligram.
- Jurová, Jarmila. 2016. On Etzioni's concept of a responsive community. *European Journal of Science and Theology*, 12, 3: 71 – 80.
- Králik, Roman – Martina Pavlíková. 2013. Recepcia Kierkegaardovho myslenia na Slovensku. *Filozofia*, 1 (68): 82 – 86.
- Landow, George P. 1992. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Mathauser, Zdeněk. 2005. *Báseň na dosah eidosu – ke stopám fenomenologie v ruské literatuře a literární vědě*. Praha: Univerzita Karlova.

Author. Writing. Hypertext. The internet. Digital humanities. Jay David Bolter.

The study is aimed at the analysis of the consequences of the disappearance of the author as a unifying principle organizing meaning and determining the interpretation of the text in the era of digital media and hypertext. It is based on the movement aimed at the displacement of the concept of the author from this dominant position, reflecting the approaches of thinkers such as U. Eco, R. Barthes and M. Foucault. These authors particularly understand the text as a space in which intertextual relations dominate and readership perception replaces the principle of the author. More than a natural extension of these considerations is the area of texts published in electronic version, which, according to J. D. Bolter, allow significantly greater fragmentation and differentiation than printed texts, which even more reinforces their perceptual aspects. Reconstruction or rather making of meaning in the process of reading is subject to certain specifics that are at the centre of our consideration because there also appears the spectre of what remained of the author, as some of his features are still present in the text. Consequently, we move to the description of double writing: writing the self and writing culture. Relying on Bolter's as well as Foucault's analysis, we can say that hypertext writing is an ongoing process of eclectic writing and self-publishing. It is exactly the way we acquire a new virtual identity that enables and stands in the basics of digital communities. If hypertext is a place of this constitutive practice of subjectification, this means not only a return to the origins of philosophy, that is to the practice of the care for the self, which it always has been, but also the beginning of a new era of reading, writing and thinking.

Mgr. Marek Debnár, PhD.
Katedra všeobecnej a aplikovanej etiky
Filozofická fakulta
Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre
Hodžova 1
949 74 Nitra
Slovenská republika
mdebnar@ukf.sk

Nejasná správa o stave elektronickej literatúry – v kontexte konferencie ELO 2016

KRIŠTOF ANETTA

V dňoch 10. až 12. júna 2016 sa uskutočnila doposiaľ najväčšia konferencia Organizácie pre elektronickú literatúru (Electronic Literature Organization; ďalej len ELO) – zúčastnilo sa jej viac ako 190 ľudí. Javí sa ako príznačné, že sa nekonala v sklenom, obrazovkami žiariacom bludisku niektorej z technologických veľmocí, ale v kanadskej Viktórii, na univerzite, ktorá sídli v nenápadnej MacLaurinovej budove, uprostred stromov a lúk. Takéto prostredie robí z pomerne veľkého univerzitného areálu plnohodnotný park – akoby sa táto mladá disciplína prirodzene ťahala za posturbánnym priestorom a posturbánnou kultúrou, naznačenou aj v téme nedávneho festivalu *Ars Electronica 2015: Post-City* v rakúskom Linzi.

Na konferencii bolo vidieť aj počuť, čo je už dobrým zvykom na zaoceánskych podujatiach, samotný predmet skúmania – paralelne s ňou sa totiž konal festival mediálneho umenia zahŕňajúci čítania, vystúpenia, projekcie, zvukové inštalácie, výstavu, workshopy a prednášky. K akademickej a umeleckej obci sa navyše pridružili poslucháči z *Letného inštitútu digitálnych humanitných štúdií* (DHSI – *Digital Humanities Summer Institute 2016*), ktorý sa realizoval na tej istej univerzite v dňoch 5. až 16. júna 2016 a zúčastnilo sa ho vyše 800 študentov. Rozmanité zloženie účastníkov konferencie i hostí vytvorilo priestor pre hodnoverné a celistvé uchopenie nálad, smerovaní i neistôt súčasnej teórie elektronickej literatúry. Niektoré z kľúčových, nesamozrejmych alebo prekvapivých aspektov sa pokúsim priblížiť na nasledujúcich stranách.

DEFINIČNÁ NEISTOTA A PROBLÉM SEBAURČENIA

Aký materiál vlastne spadá pod označenie elektronickej literatúra? Všeobecná definícia ELO tvrdí, že ide o diela, ktoré využívajú možnosti a kontexty počítača (samostatného alebo v sieti), pričom ich podobu výrazne vymedzuje literárny aspekt. V praxi sa problematickým ukázal práve koncept literárneho aspektu a otázka, čo slovo „výrazne“ znamená. Jednotliví prednášajúci podľa svojej špecializácie zahŕňali do definície počítačové hry, kde je často jediným (nepriamo) literárnym prvkom príbehovosť, alebo animácie s pohyblivými slovami a písmenami, v ktorých literatúru pripomínajú len písmená použité ako grafické prvky.

Samozrejme, tieto vstupy možno prijať ako hlasy zo všeobecnejšieho poľa digitálnych humanitných štúdií, z územia nikoho okolo nejasných hraníc žánru. Napriek

tomu podobný rozptyl tém naznačuje, že takáto mladá disciplína ešte potrebuje oscilovať medzi širokými analýzami digitálnej kultúry – ktoré sú pre veľké množstvo ľudí relevantné z etického hľadiska (ochrana údajov, skryté procesy, obsah a forma hier), ako aj z hľadiska vlastnej a inštitucionálnej efektívnosti (zhromažďovanie a spracovanie informácií) – a cielenými analýzami elektronickej literatúry, ktorá však pre krátkosť existencie počítačovej kultúry ešte neprodukuje umenie v dostatočnej kvalite a kvantite a čaká na generácie organicky digitálnych umelcov (*digital natives/iterate artists*), a preto je pre väčšinu ľudí nezaujímavá.

Touto osciláciou si komunita okolo elektronickej literatúry zabezpečuje spoločenské uznanie a zároveň si vytvára podmienky pre plnohodnotnú reflexiu estetiky vznikajúcej vzájomným prepletaním sa človeka a na ľudský obraz tvoreného digitálneho stroja.

SYMPTÓMY MLADÉHO UMENIA

Autorské čítania, ktoré sa odohrávali v univerzitnom bare Felicita's, vyvolávali zmiešané pocity a bolo očividné, že výskumníci elektronickej literatúry počtom aj kvalitou prevyšujú skúmaných umelcov. Prezentované portfólio elektronických tvorcov sa vyznačovalo všeobecnými problémami mladého umenia – veľkú časť programu zabrali nezrelé diela, ktoré využili prázdny priestor na trhu.

Zásadným spôsobom vstúpilo do obsahového rámca konferencie vystúpenie digitálneho umelca a profesora menom David Jhave Johnston – v jeho projektoch (dostupných na stránke glia.ca) je očividný všeobecný estetický talent a zmysel pre detail, schopnosti, ktoré by akékoľvek médium dokázali pretvoriť na umelecký artefakt. Johnston preukazuje obdivuhodnú multidisciplinárnu erudíciu: tvorí vlniace sa animácie z písmen, ktorých pohyb je graficky sofistikovaný a vytvára tajomne prírodný dojem, matematicky analyzuje súbory básní a nachádza v nich estetické grafy, jeho vedomosti z oblasti literárnej histórie, no i z teórie a praxe elektronickej literatúry mu umožňujú učiť na univerzite a písať teoretické publikácie, v ktorých prepája tradičné umenie s novým (k jeho ostatnej knihe sa v nasledujúcich odsekoch ešte vrátim).

Príspevkom, ktorý prehľbil pohľad na súčasnú podobu elektronickej literatúry bolo originálne autorské čítanie Jasona Nelsona. S „digitálnymi tvormi“ (*digital creatures*) tohto profesora a umelca sa dá zahrať na stránke www.digitalcreatures.net: interaktívne povrchy utvárajú rôznorodé koláže, kde sa historické dokumenty, vedecký text či úradné formuláre prelínajú s modernými významami a všetko je autom spontánne poznámkované, podčiarkované či označované šípkami.

Nórsky konkretista zo 60. rokov menom Ottar Ormstad prezentoval tradičnejšie dielo (čo v elektronickej literatúre znamená video so zvukom a textom, ale bez interaktivity), ktoré malo ale o to väčší potenciál spoločnou estetikou preklenúť vzdialenosť medzi klasickým druhom diváka sledujúceho a novým druhom diváka interagujúceho. Niektoré diela tohto zľahka excentrického umelca obľubujúceho žlté písmeno „y“ sú vystavené na stránke www.yellowpoetry.com.

NOVÉ KNIHY

Na konferencii bola širokému okruhu záujemcov predstavená nová publikácia ašpirujúca na postavenie referenčnej príručky: *The Bloomsbury Handbook of Electronic Literature* (*Bloomsburská príručka elektronickej literatúry*). Zostavuje ju šéfredaktor *Electronic Book Review* Joseph Tabbi a plánovaný dátum vydania je marec 2017, pričom snaha autorov obsiahnuť šírku a komplexnosť status quo elektronickej literatúry a jej bádania sa premietla do nasledujúcej štruktúry: princípy (kyberkultúra, siete, mediácie a materiálnosť), praktiky (predchodcovia elektronickej literatúry, hry, kód, hypertexty, zvuk, naratív, archivácia), polemiky (kánonickosť, digitálne humanitné štúdiá, interaktívnosť, ontológie) a periodizácie (súvislosti s rozvojom kníhtlače, prekursori digitálnosti, steampunk, kontext svetovej literatúry, postmoderna, posthumánnosť, postdigitálnosť).

Spomedzi pripravovaných kníh sa ako nanajvýš podnetná ukazuje aj teoretická kniha už spomínaného umelca a profesora Davida Jhave Johnstona *Aesthetic Animism: Digital Poetry's Ontological Implications* (*Estetický animizmus: Ontologické implikácie digitálnej poézie*, jún 2016). Na základe dostupných informácií, pozitívnych ohlasov a intelektuálnej dôkladnosti autora možno usudzovať, že ide o jeden z najzaujímavejších tohtoročných prírastkov do knižnice digitálnych humanitných štúdií. Kniha ponúka obraz poetiky digitálnej éry, ktorá je naviazaná na tradičné ontologické implikácie poézie, ale nevychádza priamo z knižnej kultúry – týka sa nového priestoru poetických objektov a protoorganizmov, prekvitajúcich vo všetkých oblastiach ľudskej elektronickej aktivity: na internete, v reklamách, hrách či programoch všetkých druhov. Na plátne historickej, interdisciplinárnej perspektívy sa autor venuje prepojeniam vedeckej metódy a literárnej analýzy či softvérových štúdií a kreatívneho písania. Okrem iného prináša aj množstvo rozborov konkrétnych diel, ktoré majú – vďaka osobitej kombinácii umelcovej zorientovanosti a jeho akademickej erudície – potenciál stať sa dôležitou referenčnou publikáciou pre analýzy digitálneho umenia.

Medzi kľúčové publikácie roka 2016 sa počíta aj nie celkom nová, ale zásadná a hĺbkovo prerobená druhá edícia *A New Companion to Digital Humanities* (*Nový sprievodca digitálnymi humanitnými štúdiami*) vydavateľstva Wiley, ktorú zostavili Susan Schreibman, Ray Siemens a John Unsworth. Vyšla dvanásť rokov po svojej predchodkyni, čo sa vzhľadom na rýchlosť premeny tejto disciplíny rovná výmene niekoľkých generácií. Je rozdelená na päť častí: infraštruktúry (*internet of things*, spolupráca, technický substrát), tvorba (interdisciplinarita, hry, virtuálne svety, pedagogika programovania, *retrocomputing*), analýza (modelovanie dát, grafické prístupy a vizualizácia, excerpovanie informácií z tzv. *big data*, zvukové štúdiá), diseminácia (*interface*, *crowdsourcing*, archivácia) a nakoniec minulosť, prítomnosť a budúcnosť digitálnych humanitných štúdií (administratívne formy, globalizácia, rodové otázky, vnútorné napätie v disciplíne).

TÉMY

Kľúčové prednášky v najväčších sálach (Anastasia Salter, Christine Wilks) hneď v prvý deň ukázali, že feministická perspektíva prenikla do kontextov nielen elektro-nickej literatúry, ale aj počítačov vo všeobecnosti. Témy siahali od tzv. *brogrammer* kultúry a s ňou súvisiaceho, štatisticky dokladovaného znevýhodňovania žien pri získavaní a vykonávaní práce v informačných technológiách – zvlášť sa zdôrazňoval aspekt kultúrneho tlaku na ženu, ktorá sa učí programovať –, až po počítačové hry, ktoré vynechávajú alebo sexualizujú ženské postavy a často sú adresované výlučne hráčom mužského pohlavia.

Mark Marino, Rob Wittig a Mia Zamora pri okrúhlom stole predstavili pojem „netprov“, označujúci naratívnu improvizáciu pri manipulácii s obsahom internetu, napríklad vytvorenie profilu fiktívnej osoby/bytosti, blogovanie o neexistujúcej udalosti alebo jednoducho vloženie fikcie do akejkoľvek inej platformy slúžiacej na nefikčné účely. Tento minižáner, vymedzený ako priesečník internetu, literatúry, divadla, masmédií a hier, bol následne veľmi dôkladne analyzovaný, vrátane jeho pedagogického potenciálu a tiež záležitostí etiky a informovaného súhlasu, keďže nie všetci čitatelia verejného obsahu na internete vedia, že ide o fikciu.

Hoci Jon Saklofske hovoril o počítačových hrách, jeho úvahy o možnostiach premeny paradigmy, na ktorej sú postavené interaktívne príbehy vojnových hier, viedli k relevantným, širšie aplikovateľným poznatkom. Opísal napríklad proces nahrádzania stereotypne mužského, agresívneho riešenia problémov strategickejšími a diplomatickejšími postupmi. Poukázal aj na skutočnosť, že kým tradičná literatúra umožňuje učiť sa sledovaním vopred daného radu udalostí a z nich plynúcich nových informácií a ponaučení, počítačová hra podporuje schopnosť orientovať sa uprostred udalostí, premieňať ich a určovať ďalší vývoj, čo by mohlo byť považované za minimálne rovnako dôležitú schopnosť. Zdôraznil, že v otázkach morálneho uvedomenia sú hry teoreticky prínosnejšie ako tradičná literatúra, lebo namiesto toho, aby hráčov učili riešiť nastolené problémy viac-menej preddefinovanými hodnotami, podporujú tvorbu problémov a samostatný vývin hodnôt. Úplne inou otázkou je, ktoré súčasné hry si môžu pripísať túto úlohu, a tiež či pozícia hernej činnosti v spoločnosti a psychologický základ potreby hrania vytvárajú optimálny priestor na morálny rast.

Matthew Kirschenbaum vo svojej prednáške o prehodení počítačového spracovania textu pripomenul, že súčasné grafické rozhranie textových procesorov ako Microsoft Word, pripomínajúce konečný vytlačený list papiera, vôbec nie je samozrejmosťou. Uvádžajúc príklady z histórie počítačov v rukách kníhtlačiarov a spisovateľov ponúkol obecnstvu pestrý obraz siahajúci od dierových štítkov až po elementárne grafické rozhrania podobné programu T602 – implikovaným ponaučením bolo, že aj najobyčajnejšie súčasné nástroje na prácu s textom sú vlastne kolaboratívnymi projektmi elektronickej literatúry, ktoré svoj softvérový základ ponúkajú ako substrát pre originálny prínos tvorcu (napríklad umožňujú zdôrazňovať text veľkosťou písma alebo ho obohatiť obrázkami). Výsledné dielo je potom do veľkej miery plod práce celého tímu ľudí.

Nové dielo Johna Cayleyho *The Listeners* (Počúvajúci, tvorené v rokoch 2015 – 2016) síce nerozvíja bezprostredne teoretickú tému, ale rovnako ako mnoho iných

produktov elektronického umenia cielene nastoľuje rôzne teoretické koncepty. Tento artefakt (bližšie o ňom pozri na adrese programmatology.shadoof.net/?thelisteners), je postavený na báze všeobecne dostupnej technológie ako doplnok univerzálneho, hlasom ovládateľného informačného a hudobného robota Amazon Echo. Samotné využitie verejne dostupných vývojárskych nástrojov pre konkrétnu technológiu signalizuje vedomie, že používateľ sa pohybuje v softvérových a hardvérových priestoroch vytváraných celými komunitami a všetky tieto priestory sú rovnako vhodné na situovanie umeleckého diela. *Počúvajúci* dokonca existujú bok po boku s ostatnými funkciami robota – ženský hlas menom Alexa vie čitateľovi v jednej chvíli oznamovať informácie o počasí a vzápätí, po slovnej inštrukcii od čitateľa, začne podľa Cayleyho vzorcov vyslovovať poeticko-filozofické vety a svojším spôsobom reagovať na čitateľove slová. Využitie rozpoznávania hlasu a umelej inteligencie upozorňuje na dôležitú dimenziu v elektronickom umení: je radikálny rozdiel, či konečnú percepčnú formu diela vopred navrhol človek, či ju na mieste činu opätovne vytvára a premieňa umelá inteligencia nasmerovaná človekom, či ju ovplyvňuje čitateľ, resp. čitateľka, alebo či (a do akej miery) je výsledkom kontrolovane náhodných procesov. Každá z týchto štyroch možností má úplne odlišné filozofické implikácie a jedným zo závažných problémov teórie elektronického umenia je otázka, ako ich všetky zjednotiť do konzistentného systému. Téma Cayleyho diela, teda počúvanie a počúvajúce bytosti, je mnohoúrovňovým semeniskom otázok dnešnej doby, ktoré zahŕňajú problematiku súkromia v digitálnej komunikácii, schopnosti umelej inteligencie porozumieť ľudským emóciám a poskytnúť pomoc, ale napríklad aj paradoxy: počúvajúci čitateľ počúva rozprávača, ktorý zas počúva čitateľa a tým uzatvára kruh. Ako sa mení podstata rozprávača jeho receptívnou úlohou?

NASLEDUJÚCE AKADEMICKÉ HORIZONTY

Hojná účasť hostí z celého sveta umožnila vytvoriť dynamický a vzájomne obohacujúci priestor pre výmenu a porovnávanie materiálov i poznatkov o nich, rovnako však prispela aj k nadviazaniu nových kontaktov, užitočných pre budúce zhromaždenia. Okrem ďalšieho ročníka konferencie ELO s názvom *Príslušnosti, preklady a komunity* (*Affiliations, Translations, Communities*) – uskutoční sa v júli 2017 v portugalskom Porte na Univerzite Fernanda Pessoa –, boli účastníčky a účastníci pozvaní aj na medzinárodnú konferenciu s témou *Digitálne médiá a textuálnosť* (*Digital Media and Textuality*), ktorá sa bude konať v dňoch 3. až 5. novembra 2016 v nemeckých Brémach (digmediatextuality.wordpress.com). Na zozname hlavných rečníkov brémskej konferencie sa nachádzajú mená ako Dene Grigar (prezidentka ELO), Joseph Tabbi (už spomínaný šéfredaktor *Electronic Book Review*) či Scott Rettberg (významný teoretik, praktik elektronickej literatúry a autor informačnej databázy ELMCIP). Aj v tomto prípade bude zároveň prebiehať výstava umenia *Pretvárajúce sa texty* (*Shapeshifting Texts*) v priestoroch knižnice Brémskej univerzity.

Konferencia vo Viktórii nastavila vysokú latku pedagogickým snahám iných univerzít. Dvojtýždňová letná škola digitálnych humanitných štúdií obohatená podnetným konferenčným víkendom i diskusiami najuznávanejších osobností v odbore zúčastneným študentom za krátku dobu odovzdala potrebnú mieru porozumenia

a súbor nástrojov na efektívne uplatnenie nových perspektív v akejkoľvek disciplíne pracujúcej s informáciami a snažiacej sa ich zhromažďovať a sprostredkovať. Z uvedeného hľadiska by sa preto dala chápať ako vzor pre inštitúcie, ktoré neprestajne nakupujú nové počítače, hoci by pre ne bolo oveľa užitočnejšie investovať do odborného podujatia, ktoré ich naučí porozumieť skutočnej sile tých starých.

Záverom by som chcel konštatovať, že konferencia vykazovala mieru ambivalencie podobnú tej vo veľkých systémoch, akým je napríklad ľudská spoločnosť ako celok – na jednej strane ponúkla veľa podnetov pre myseľ a potešenie z porozumenia, kultivovala intelektuálnu poctivosť, morálne presvedčenie a ľudský kontakt, na druhej strane sa miestami odhaľovala ako zaťažená umeleckou nezrelosťou, neužitočnosťou/samoúčelnosťou alebo všeobecne nejasnou misiou komunity okolo elektronickej literatúry. V každom prípade bola superlatívom živnej pôdy pre digitálne humanitné štúdiá a spolu so všetkými sprievodnými umeleckými a pedagogickými podujatiami môže inštitúciám slúžiť ako model organizácie výučby a podnecovania inšpirácie.

An ambiguous report on electronic literature – in the context of the ELO 2016 conference

This paper is an attempted overview of the current trends in the scholarly, educational and artistic practices related to electronic literature, based on the author's impressions of the ELO 2016 conference in Victoria, BC, Canada. After outlining the organization and demographics of the event, it describes the definitional struggle inside the field and the rising exposure of feminist scholarship related to electronic art and also highlights important topics from the conference presentations. The paper also introduces a couple of major recent scholarly publications in the field and gives a brief review of the artistic performances that took place at the electronic literature festival.

Mgr. Krištof Anetta, MSc.
Ústav svetovej literatúry SAV
Konventná 13
811 03 Bratislava
Slovenská republika
kristof.anetta@gmail.com

BOGUMILA SUWARA (ed.): {(staré a nové) rozhrania / *interfejsy* / [literatúry]}

Bratislava: Ústav svetovej literatúry SAV, 2014. 248 s. ISBN 978-80-89607-30-3

Kolektivní monografie {(staré a nové) rozhrania / *interfejsy* / [literatúry]} je jedním z dalších publikačních počínů vzniklých na základě mezinárodní spolupráce vědkyň a vědců ze střední Evropy, kteří se zabývají novými médii, digitální kulturou a elektronickou literaturou. Za jejich první společný počín můžeme považovat kolektivní monografii *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre* (2012), ve které byly poprvé v našem geografickém prostředí souhrnně představeny základní teorie a koncepty výzkumu nových médií ve vztahu k uměleckému textu. Jedná se především o přístupy Espena Aarsetha, Katherine N. Hayles, Lva Manoviche a George Landowa. Jádrem této vědecké skupiny tvoří zhruba patnáct členů, kteří se navzájem zvou na své workshopy, konference a přispívají do tematicky zaměřených čísel tamních časopisů. Pouze Polsko však disponuje širší základnou teoretiků, u zbytku se dá hovořit spíše o jednotlivcích, kteří díky této spolupráci získávají důležitou možnost kooperace a růstu.

Interfejsy jsou svým rozsahem kratší, ale je zde již patrná snaha oprostit se od pouhého popisu jednotlivých ustanovujících teorií z 80. a 90. let a naopak je aplikovat na svěbytnou střeoevropskou literární produkci a komunikaci. Především je zde čtenářská veřejnost seznamována s nejnovějšími přístupy v uvažování o textu v digitálním prostředí (např. *critical code studies*). Kolektivní monografie je rozdělena do devíti kapitol. Ty spolu navzájem rezonují a doplňují se. Jejich společným tématem se stalo médium jako nosič sdělení a především místo, kde se příjemce s médiem setkává, ba přímo protíná – interface. Média autorky a autoři sledují napříč lidskými dějinami a analyzují je skrze poznatky, které jim přineslo sledování digitálních technologií.

Monografii otevírá studie Kateřiny Piovecké *K proměněm technologie psaní v první polovině 20. století*, ve které se zabývá zavedením psacího stroje do kulturní praxe a klíčovými momenty spjatými s tímto revolučním vynálezem. Je tu zřetelná analogie s chováním společnosti před masovým rozšířením stolního počítače a textových editorů, což stejně jako psací stroj mělo vliv na genezi literárních děl. Na Pioveckou pomyslně navazuje závěrečná studie Bogumily Suwary *Interfejsy literatúry (nielen) ako metafora vzájomnosti autora, stroja a čitateľa v priestore písma*, která se zabývá možnostmi textu ve virtuálním prostoru. Studie obsahuje zamyšlení nad prolínáním humanitních a přírodních věd především v rovině terminologie, která má vliv na vnímání a popis elektronické literatury, což autorka dokládá mj. na psaní elektronické poezie skrze zdrojové kódy v programovacím jazyku, jehož estetické funkce – bez oproštění se od měřítek kladených na tištěnou literaturu a bez znalosti programování – nedokážeme posoudit. Nutnost znát „kód“ propagují v rámci vědního oboru *critical code studies* Mark C. Marino, David Berry a Wikram Chandra, jejichž přístupy Suwara prezentuje. Cestu k pochopení digitální kultury spatřuje autorka také v ujasnění pojmu interface – styk, propojení člověka s technologií, která úzce souvisí s kognitivními procesy v mozku jak u autora, tak u příjemce sdělení.

Další dvojici textů tvoří kapitola Joanny Ciesielské *Mysliet materiálne, hrať literárne* a Zuzany Husárové *Multisekvenčná literatúra na papieri a interfejsy*. Obě pracují s hypertextovými teoriemi z přelomu 20. a 21. století. Ciesielska rozvíjí koncept technotextu a myšlenku materiální metaforu K. N. Hayles a uvažuje o vlivu materiálních změn médií na lidské myšlení. Za příklad ji slouží expe-

rimentální básně polského básníka Stefana Themersona. Husárová v úvodu své práce konfrontuje tento koncept s Aarsethovou myšlenkou kybertextu. Vedle kybertextu se věnuje i Aarsethem popsaným ergodic-
kým textům, při jejichž recepci musí čtenář vyvinout netriviální snahu, tj. nejenom otáčet strany v knize a hýbat očima. Ukazuje podobnosti ve struktuře těchto textů v tištěné a digitální formě a jejich multisekvenčnost dokládá na několika experimentálních pracích, přičemž blíže rozebírá příklady děl tištěných, které byly remediovány do digitálního prostředí (na platformu smartphonů a tabletů), a zisk či ztrátu původních vlastností textu vlivem přenosu. Přejímá Aarsethovo uvažování o čtenářích tištěné literatury a uživatelích digitální literatury, kdy uživatel/čtenář obsáhne více rolí najednou – vládne nad textem, může na něm aktivně participovat. Za příklad jí slouží rozbor postmoderního románu Lance Olsena *10:01*, který autor spolu s Timem Gutherem předělal na hypertextový román (oba vyšly v roce 2005), a komiksu *Meanwhile* (2010) Jasona Shigi a jeho verze pro Apple Store z roku 2011.

Nejméně teoretické jsou texty Karla Pio-
reckého *Recepte internetu v českých literárních časopisech* a Jany Kostincové *Od setě-
ratury k elektronické literatuře: Rulinet mezi
samizdatem a experimentem*. Obě práce se
zabývají přijetím internetu literárněvědnou
a spisovatelskou obcí jako nového publikač-
ního prostoru v České republice a Rusku.
Český internet měl v 90. letech 20. století
hrstku obdivovatelů a většinová odborná
veřejnost v něm viděla pouze nástroj mar-
ketingu, případně místo literární komuni-
kace, ale určitě ne jako prostor pro vysokou
literaturu. V Rusku byl od začátku internet
vnímán jako místo pro samizdatovou tvorbu
proskribovaných autorů a experimentátorů
například videopoezie. Ač i v Rusku pro-
běhla vlna deziluze z možností internetu,
které se zúžily pro mnohé pouze na funkci
archivační, neodradilo to tvůrce setěratu-
ry od publikování na ruském literárním in-
ternetu. Elektronická literatura je v Rusku na
rozdíl od České republiky v současnosti na

vzestupu. Ruští umělci se snaží zviditelnit
v anglofonním prostředí internetu, kde před-
stavují své projekty. Studie Kostincové je
přínosná především ukázkou z děl ruských
vědců zabývajících se elektronickou litera-
turou, protože středoevropský výzkum na
tomto poli je orientován na americké a skan-
dinávské teoretiky.

Společným jmenovatelem kapitoly An-
drzeje Adamského *Médiá ako intersféra
ľudského života a teórie mediosféry a media-
tizácie* a Mariusze Pisarského *Kód, udalosť,
interfejs. Staré umenie vo svetle digitálneho
(umenia)* je hledání definice pojmu interface
a představení jeho konotací. Adamski ve své
studii tematizuje změny v lidské komunikaci
v době digitálních technologií na základě
kritické analýzy pramenů. Pojem intersféra
chápe jako výraz pro styčnou plochu mezi
médii a lidmi, protože média ovlivňují tak-
řka všechny naše činnosti, a komparuje ho
se starším termínem mediosféra Adama Lepi
a s koncepty jeho následovníků (např. s dán-
ským teoretikem médií Stigem Hjarvardem).
Jeho studie se zabývá spíše sociologií médií
než experimentováním s textem jako pře-
dešlé studie. Nejdále v uvažování o pojmu
interface v monografii jde Mariusz Pisarski,
který ho popisuje jako složitý performativní
fenomén. Neznamená pro něj apriorně pouze
styk člověka s počítačem, ale vnímá ho jako
místo styku různých domén, které otvírají
ontologické otázky. Jako příklad mj. uvádí
i indický chrám Mahabodhi, který musí
recipient fyzicky projít ve správném směru
a pořadí a vnímat vertikály a horizontály,
aby dokázal interpretovat všechna sdělení
zakódovaná ve zdech. Odkazuje však i k filo-
zofickým středověkým spisům a tradičním
literárním textům, které mají vlastnosti digi-
tálního textu a za určitých podmínek by se
daly označit za ergodické.

Nad všemi studiemi díky svému obsahu
pomyslně stojí kapitola *Dimenzie postdi-
gitálnosti* Krištofa Anetty, ve které autor
shrnuje aktuální stav uvažování teoretiků
nových médií o tom, co je charakteristické
pro postdigitální dobu a kulturu. Na základě
heuristického výzkumu Anetta dochází ke

dvěma hlavními rysům postdigitálnosti, a to je vystrážlivění z fascinace technologiemi a možnosti kódu na jedné straně a na druhé návrat k oceňování lidské práce a kreativity. Dokládá posun k interdisciplinárnímu nahlížení na společnost a kulturu ovlivňovanou digitálními technologiemi, což svým teoretickým přístupem a tématem dokazuje celá tato kolektivní monografie.

Autorskému kolektivu se podařilo vytvořit dílo, které z pohledu teorie médií posouvá dál středoevropský výzkum nejen literatury,

ale i komunikace a kultury. Autorky a autoři se nepohybují pouze v prostoru počítačového rozhraní, ale plynule prochází interfacem dnešního světa digitálních technologií se světem starých médií. Oproti první společné práci je zde patrně větší sebevědomí a ucelenější přehled v dané problematice. Do středoevropského diskurzu tato skupina opět přinesla nová jména a možnosti jak k uměleckým textům využívajících nová média přistupovat.

PAVLA HARTMANOVÁ

ROMAN MIKULÁŠ – SOPHIA WEGE (eds.): Schlüsselkonzepte und Anwendungen der Kognitiven Literaturwissenschaft

Münster: mentis, 2016. 262 s. Poetogenesis – Studien und Texte zur empirischen Anthropologie der Literatur, 11. ISBN 978-3-89785-461-1 (print) ISBN 978-3-89785-462-8 (e-book)

Kognitívna literárna veda je prístupom k literatúre, ktorý nepatrí k hlavnému prúdu literárnej vedy. Okrem niekoľkých časopiseckých štúdií (napríklad v monotematických čísloch *World Literature Studies* 3/2011 a 4/2015) je slovenskej čitateľskej verejnosti dostupná k tejto téme len kolektívna monografia *Literatúra v kognitívnych súvislostiach* (ed. Jana Kuzmíková. Bratislava: Ústav slovenskej literatúry SAV, 2014). Situácia v nemecky hovoriacich krajinách je samozrejme lepšia. Publikácia *Schlüsselkonzepte und Anwendungen der Kognitiven Literaturwissenschaft (Kľúčové koncepty a aplikácie kognitívnej literárnej vedy)* je však napriek oveľa väčšiemu počtu štúdií a knižných prác v nemčine výnimočná tým, že predstavuje prvý kolektívny text o teórii a praxi kognitívnej literárnej vedy. Za akúsi jej predchodkyňu, ktorá mapovala pole kognitívnej literárnej vedy a zamýšľala sa nad jej perspektívami, možno považovať publikáciu *Literatur und Kognition* (eds. Martin Huber, Simone Winko) z roku 2009, ktorá tiež vyšla v knižnej sérii *Poetogenesis* vydavateľstva mentis.

Zostavovateľmi tejto novej kolektívnej monografie sú Roman Mikuláš, pôsobiaci v Ústave svetovej literatúry SAV a na Pedago-

gickej fakulte UK, a Sophia Wege z Univerzity Martina Luthera v Halle-Wittenbergu. Roman Mikuláš, ktorý najmä s rakúskymi kolegyňami zostavil už niekoľko zborníkov, sa dlhodobo zaoberá radikálnym konštruktivismom, teóriou chaosu, systemikou a literárnou komunikáciou (napríklad spolu s Karin S. Wozonig *Chaosforschung in der Literaturwissenschaft*, 2009; spolu so Sibylle Moser a Karin S. Wozonig *Die Kunst der Systemik. Systemische Ansätze der Literatur- und Kunstforschung in Mitteleuropa*, 2013). Na poli kognitívnej literárnej vedy je táto publikácia jeho druhým edičným výstupom, ktorý vznikol paralelne s monotematickým číslom *World Literature Studies* 4/2015 nesúcim rovnaký názov *Kľúčové koncepty a aplikácie kognitívnej literárnej vedy*. Spoluzostavovateľka publikácie Sophia Wege je autorkou monografie *Wahrnehmung, Wiederholung, Vertikalität. Zur Theorie und Praxis der Kognitiven Literaturwissenschaft* (Bielefeld: Aisthesis, 2013; pozri recenziu R. Mikuláša vo *World Literature Studies* 3/2014).

Kolektív autorov a autoriek pozostáva prevažne z germanistov a anglistov, pôsobiacich na univerzitách v nemecky hovoriacich krajinách. Dôležitou črtou publikácie je, že

príspevky nie sú len teoretickým zamyslením nad využiteľnosťou konceptov kognitívnych vied vo výskume literatúry, ale pracujú aj s konkrétnym literárnym materiálom, ktorý pochádza z nemecky a anglicky písanej literatúry. Textové príklady siahajú od barokovej poézie Andreasa Gryphiusa, cez diela E. T. A. Hoffmanna, Franza Kafku či Petra Handkeho, až po intermediálne vystúpenie súčasnej americkej avantgardnej umelkyne Laurie Anderson. Kognitívna literárna veda sa však primárne neusiluje o interpretáciu literárnych diel. Sústreďuje sa najmä na to, ako čitatelia spracúvajú jazyk textu. Na tento aspekt sa prirodzene zameriavajú aj autori a autorky tejto publikácie. Možno však u nich sledovať aj presahy k interpretácii.

Iste nie je žiadnym prekvapením, že hlavný kognitívnovedný diskurz sa odohráva v publikáciách vydaných v anglofónnych vydavateľstvách a že nemecký diskurz je od neho závislý. To dokazuje pohľad do bibliografie jednotlivých štúdií, ako aj preberanie kľúčových pojmov, ktoré sa často používajú bez prekladu, pričom tento výber štúdií stavia práve na kľúčových pojmoch. Anja Müller-Wood sa zameriava na ľudovú psychológiu (*folk psychology*), Sibylle Moser a Ronja Bodola na vtelenú kogníciu (*embodied cognition*), Natalia Igl, Sophia Wege a Roswitha Rust Cesaratto na konceptuálnu integráciu (*blending*), Stephanie Luther na spojenú pozornosť (*joint attention*), Doreen

Triebel na empatiu, Ralph Müller na metaforu a Rüdiger Zymmer, Eleonore De Felip a Roman Mikuláš na vnímanie. Autori a autorky názorne ukazujú, ako kognitívnovedné koncepty prispievajú k pochopeniu literárnovedných otázok. Často sa s nimi aj kriticky vyrovnávajú a ponúkajú nové pohľady. Dvanásť štúdií samozrejme nevyčerpáva možnosti využitia pojmov kognitívnych vied v literárnovednom výskume. Za desaťročia svojho rozvoja sa kognitívna literárna veda vyvinula rôznymi smermi, ktoré sa už sotva dajú obsiahnuť v jednej publikácii.

Na záver ešte jedno pozorovanie: kritická diskusia o perspektívach prínosu kognitívnych vied do literárnej vedy, ktorá v ostatných desaťročiach prebehla, očividne rezonuje aj vo vyjadreniach autorov a autoriek štúdií v tejto monografii. Miestami sa stretávame s určitou zdržanlivosťou v otázke prínosu takto orientovaného prístupu k literatúre. Anja Müller-Wood dokonca označuje veľké očakávania spojené s kognitivistickým prístupom za kontraproduktívne (13). Zostavovateľská dvojica v úvode tvrdí, že autori a autorky ponúkajú „realisticko-kritické zhodnotenie možností a limitov kognitívnej literárnej vedy“ (9). To určite nie je málo. Práve naopak, takéto triezve uvažovanie je potrebným vstupom do diskusie o využiteľnosti konceptov kognitívnych vied vo výskume literatúry.

RÓBERT GÁFRIK

DANA HUČKOVÁ: Kontexty Slovenskej moderny

Bratislava: Kalligram – Ústav slovenskej literatúry SAV, 2014. 360 s. ISBN 978-80 8101-863-9

Zmena poetiky všetkých literárnych druhov na prelome 19. a 20. storočia, súvisiaca aj s generačnou obmenou v slovenskej literatúre, sa stala predmetom literárnovedného výskumu už v medzivojnovom období (najmä výskum tvorby Ivana Krasku a tzv. Kraskovej školy). V 60. rokoch 20. storočia prišlo k systémovému skúmaniu tvorby viacerých autorov prelomu storočí. Uprednostnenie názvu Slovenská (literárna) moderna

súviselo so snahou vradiť slovenskú literatúru tohto obdobia do európskych súvislostí. K rešpektovaným prácam o Slovenskej moderne patria monografie Michala Gáfrika (*Poézia Slovenskej moderny*, 1965 a novšie práce *Próza Slovenskej moderny*, 1993; *Na pomedzí moderny*, 2001) i výskum Stanislava Šmatláka (napríklad *Vývin a tvar Kraskovej lyriky*, 1976), Jána Zambora (*Ivan Krasko a poézia českej moderny*, 1981; *Vzlyky nahej*

duše, 2016) a v oblasti prózy knihy Marcely Mikulovej (*Próza Timravy medzi realizmom a modernou*, 1993; *Paradoxy realizmu*, 2010; *Tri spisovateľky*, 2016).

Autorka monografie *Kontexty Slovenskej moderny* Dana Hučková patrí k etablovaným skúmateľom slovenskej literatúry prvej tretiny 20. storočia v strednej literárnohistorickej generácii. Slovenskou modernou sa zaoberá viac než dve desaťročia. V roku 2009 vydala monografiu *Hľadanie moderny*, v roku 2011 antológiu *Slovenská moderna*, v roku 2005 editovala čitateľský výber diela Ivana Krasku; okrem týchto knižných prác uverejnila početné štúdie o slovenskej literatúre a kultúre na začiatku 20. storočia. Monografia *Kontexty Slovenskej moderny* obsahuje aj prepracované štúdie z rokov 1999 – 2014, pričom viaceré z nich vznikli pôvodne ako príspevky na konferencie či do zborníkov.

Hučkovej spôsob písania o Slovenskej moderne vypovedá o znalosti skúmanej témy. Jej zámerom je prezentovať modernu komplexnejšie, ako fenomén dobovej kultúry. Presahy od literatúry k iným druhom umenia a k mapovaniu spoločenských súvislostí, teda inklinácia ku kultúrnej histórii, umožňujú pri čítaní rekonštruovať atmosféru prelomu storočí a prostredníctvom autorkou selektovaných okruhov recipovať tvorbu Slovenskej literárnej moderny v iných, menej tradičných súvislostiach. Monografia sa vo vzťahu k predmetu bádania (literatúra, autor, téma a žáner) delí na štyri celky, pričom jednotlivé kapitoly sú tematicky rôznorodé. Takéto štruktúrovanie súvisí s hľadaním možnosti a limitov písania literárnych dejín na Slovensku. Niektoré z rozoberaných problémov sú okrajové, menej známe, ďalšie zase pomerne preskúmané; táto oscilácia vo východiskách, prístupoch a zisteniach sa často objavuje i v rámci samotnej kapitoly. Autorka na niektorých miestach systematicky a detailne objasňuje známe fakty a súvislosti, teda nepopiera tradičný objektivizujúci literárnohistorický prístup a erudíciu, na iných miestach však dáva priestor interpretačnému, tematickému a žánrovému prístupu, vďaka ktorému utvára nové súvislosti a naznačuje možné

východiská pre ďalší výskum. Nadväzovanie na doterajší výskum na jednej strane a otváranie nových problémov na strane druhej je vyvážené. Autorkinou ambíciou zaiste nebolo výskumné témy „zaokrúhliť“ smerom k uspokojujúcej homogénnosti a celistvosti. V určitých častiach knihy by však bolo účelné explicitne pomenovať súvislosti medzi jednotlivými tematickými okruhmi a celkom knihy (resp. jej jednotiacim zámerom, ktorým je význam kontextu pre porozumenie literárneho textu). Prínosom práce je aj Hučkovej reflexia a integrácia zistení iných vedcov z oblasti humanitných vied na Slovensku a v zahraničí. Monografia i týmto spôsobom ukazuje, do akej miery slovenský literárnovedný výskum korešponduje s výskumom v iných humanitných vedách, resp. s inonárodným literárnovedným výskumom.

V časti *Literárny kontext* sa nachádzajú štyri kapitoly. Kapitola o slovenských literárnych časopisoch medzi rokmi 1898 a 1918 poskytuje prehľad o dobových publikačných možnostiach. Približuje charakter jednotlivých periodík, ich editorov a prispievateľov, pričom pozornosť venuje najmä publikovaniu prác autorov Slovenskej moderny a recepcii ich tvorby. Kapitola umožňuje rekonštruovať dobový obraz moderny na základe časopiseckej produkcie, teda neovplyvnený neskoršími knižnými vydaniaми a literárnohistorickou recepciou. Následná rozsiahlejšia kapitola sa venuje ženskej otázke vrátane problému ženskej literatúry a ženského čítania. Približuje zásadné aspekty uvažovania o téme v kultúre na prelome 19. a 20. storočia (ženské časopisy a literatúra, žena a národ, žena a rodina, spisovateľky a autorské pseudonymy, otázka sentimentality a i.). Táto časť práce obsahuje viaceré citáty, ktoré dokumentujú dobové názory a prispievajú k čitateľskej príťažlivosti textu. Ďalšia kapitola monografického celku prináša systematické spracovanie problematiky pseudonymu a jeho používania medzi autormi moderny. Posledná kapitola tejto časti sa venuje dolnozemskej literatúre a na príklade troch autorov z prelomu storočí (Albert Martiš, Ján Čajak, VHV) ukazuje a zdôvodňuje rezervo-

vané prijatie ich tvorby na Slovensku. V časti *Autorský kontext* Hučkovú zaujíma predovšetkým tvorba spisovateľov „na rozhraní“ literárnych smerov (Janko Jesenský, Samuel Cambel, Martin Rázus) či na okraji literárnohistorického záujmu (Peter Bella-Horal, Juraj Slávik-Neresnický, básnická tvorba Štefana Krčméryho). Do tejto časti monografie je zaradená aj kapitola o tvorbe Ivana Galla (využívanie alúzie v jeho dielach).

Ďalšie dva celky monografie naznačujú posun v Hučkovej výskumnom zámere a prístupe v ostatných rokoch. V orientácii na tematický a žárový výskum sa najvýraznejšie prejavuje autorkin vlastný i generačný literárnohistorický prínos. V kapitole venovanej téme úzkosti skúma dve podoby jej modernistického spracovania, a to prostredníctvom hrôzostrašného príbehu alebo priblížením existenciálnych stavov postáv, ktoré poukazujú na dobovú krízu identity a racionality. Nasledujúca kapitola sa venuje téme, resp. motívu snovej vízie, ktorá môže mať až delirickú, blúznivú podobu. Jej priblíženie mení tvar prozaického textu – spôsobuje jeho fragmentárnosť a epizodickosť. Hučková ukazuje využitie motívu vo viacerých prózach, vďaka čomu sa do povedomia vracajú i menej známi alebo takmer zabudnutí autori (okrem Rázusa a Galla sa pozornosť venuje aj textom Samuela Cambela, pseudonym Kosorkin, a Ivana Lilge-Lysecského). Pútavá kapitola o zobrazení plesu a bálu podáva komplexný prehľad o tejto téme. Zmieňuje sa o jej výskyte v slovenskej a čiastočne i svetovej literatúre, o doterajšom výskume v slovenskej i zahraničnej literárnej histórii (napr. Július Noge, Oskár Čepan, ale aj Jurij Lotman), o význame bálů a plesů v živote spoločenstva, o frekventovaných motívoch súvisiacich s ich zobrazením, o spôsoboch ich zobrazenia u viacerých slovenských autorů prelomu storočí (tu autorka konštatuje osciláciu medzi dokumentárnym prístupom na jednej strane a záznamom subjektívneho prežívania istej – väčšinou emocionálne záťažovej – situácie), ako aj o hodnotiacom postoji jednotlivých slovenských spisovateľů k podobnej forme zábavy.

Posledná kapitola v tejto časti monografie pripomína súvislosti medzi tematizáciou mesta v slovenskej literatúre a kategóriou priestoru, postavy i žánru; približuje zobrazenie slovenského malomesta a cudzieho veľkomesta (Praha, Pešť, Budín, Budapešť, Viedeň) v dielach viacerých slovenských autorů z prelomu storočí, ako aj premenu postojů a hodnotení zviazaných s mestom v ich literárnych textoch. Hučková reflektuje aj spätosť témy s fungovaním sociálnej pamäti, s utváraním etnicity a stereotypů: v tejto kapitole sa najvýraznejšie prejavuje výskumný potenciál usúvzťažnenia literatúry so širšími spoločensko-historickými a kultúrnohistorickými procesmi. Posledná časť monografie obsahuje dve kapitoly venované krátkym žánrom a balade v slovenskej literatúre prelomu storočí. Hučková upozorňuje, že zásadná zmena v žárových formách v tomto období súvisela s posilnením subjektívnosti a estetickej autonómnosti diela, s dôrazom na detail a na prítomnosť, so zmenou rozprávača a inými literárnymi i mimoliterárnymi skutočnosťami. Zmieňuje sa o viacerých dobovo produktívnych žánroch (humoreska, sentimentálna poviedka) a podrobnejšie sa venuje žánru besednice, ktorý sa nachádza na pomedzí publicistiky a literatúry. Posledná kapitola prostredníctvom interpretácií balád Ivana Krasku, Štefana Krčméryho a Ľudmily Groeblovej odokrýva premenu tohto žánru v moderne (zachovanie tradičných prvků a dôsledky zosilnenej lyrizácie).

Monografia Dany Hučkovej *Kontexty Slovenskej moderny* potvrdzuje rôznorodosť a komplexnosť spoločenského, kultúrneho a literárneho diania na Slovensku na prelome 19. a 20. storočia. Jej najnovšia kniha doterajší výskum Slovenskej moderny – vrátane autorkinho vlastného výskumu – doplňa a precizuje; zároveň viacerými impulzmi a prístupmi otvára nové výskumné témy.

DAGMAR KROČANOVÁ

„Prejavom súčasnej kultúry je dominancia zábavy v mnohých aspektoch života človeka nezávisle od toho, aké je jeho postavenie v spoločnosti,“ konštatuje v úvode k 13. ročníku almanachu *Zabawy i zabawki. Studia antropologiczne (Hry a hračky. Antropologické štúdiá)* Halina Mielicka-Pawłowska, profesorka pedagogiky na Univerzite Kochanowského v Kielcach a organizátorka rôznych medzinárodných interdisciplinárnych výskumných aktivít na pomedzí sociálnych a humanitných vied, ktorých základ tvorí antropologická problematizácia hier, hravosti a zábavy. Ročenku, ktorej je šéfredaktorkou, vydáva kielecké Múzeum hier a hračiek (je to najväčšie múzeum svojho druhu v strednej a východnej Európe) a jej široké a pestré tematické zameranie svedčí o tom, že otázky hry a zábavy tvoria enormný rezervoár problémov, podnecujúcich k úvahám tak sociológov, kulturológov, filozofov, sociálnych a kultúrnych historikov i pedagógov, ako aj špecialistov z iných oblastí poznania na rozličné technické aspekty hier a hračiek.

Leitmotív 13. zväzku *Zabaw i zabawek* tvorí problematika hier a hravého správania podľa koncepcie holandského kultúrneho historika Johana Huizingu (1872 – 1945), autora medzinárodne vplyvného diela *Homo ludens* (1938). Slovenská čitateľská verejnosť si naň spomenie vďaka českému vydaniu z roku 1971 v preklade Jaroslava Váchu a kvalitnému doslovu Jiřího Černého (mimochoďom, autora Huizingom a Buytendijkom inšpirovanej fenomenologickej práce *Fotbal je hra*, 1968), ako aj vďaka neskoršiemu slovenskému prekladu, ktorý vyšiel v roku 1990 zásluhou Viktora Krupu a Vojtecha Kopčana v jednom vydaní spoločne s autorovým klasickým dielom z oblasti medievalistiky *Jeseň stredoveku* (1919). Koncepcia „hravého človeka“, ktorú tento holandský kultúrny historik a teoretik rozpracúval od prvej svetovej vojny a postupne ju dopĺňal o argumenty kultúroantropologickej, literárnej i filologickej

proveniencie, vychádza z predstavy gréckeho agónu, teda klasickej súťaživej hry, ktorá síce podľa autora zrejme netvorí pôvod ľudskej kultúry, ale v každom prípade ju možno vystopovať ako jadro mnohých kultúrnych aktivít európskych i svetových národov nezávisle od stupňa civilizačnej vyspelosti od antiky až po súčasnosť. Hoci bola koncepcia homo ludens často podrobovaná kritike a mnohí teoretici ju v povojnovom období vyvracali, resp. dopĺňali (o jej významné korekcie smerom k diferenciacii základných antropologických modelov hier sa zaslúžili predstavitelia francúzskej sociologickej školy Georges Bataille a Roger Caillois), ukazuje sa, že vo viacerých svojich aspektoch zostáva otvorená dodnes a možno sa k nej vracajť aj v dobe, keď hry technologicky pokročili najmä vďaka digitalizácii a keď sa spochybnil agonálny charakter ludickosti, zatiaľ čo ľudské spoločnosti prechádzali procesmi civilizačných transformácií, ktoré viedli nielen k zmenám hier, ale aj hodnotových systémov a vzorcov hrového správania – k zmenám, ktoré prevrátili pôvodné pomery agonálneho ludizmu a znefunkčnili, resp. sproblematizovali niektoré jeho pravidlá (najmä pravidlo slobodnej participácie a fair-play). Na druhej strane platia úvodné slová Haliny Mielickej-Pawłowskej, podľa ktorých hra v súčasnosti ovláda formy kultúry tak ako nikdy, bez ohľadu na sociálny status jej účastníkov, ba dá sa dokonca povedať, že (zdanlivé) zotretie hraníc medzi sociálnymi triedami, resp. skupinami je v dnešných hrách jedným zo základných prejavov demokratizmu najmä západnej civilizácie.

Huizingom inšpirovanej otázke, či sa hra môže považovať za zdroj kultúry, bola venovaná na jar 2015 v Kielcach špeciálna medzinárodná konferencia a 13. zväzok *Zabaw i zabawek* tvorí fakticky zborník z tohto podujatia. Dedičstvo Johana Huizingu tu bolo konfrontované s hrami a prejavmi kultúry, o ktorých autor *Homo ludens* ešte nemohol

tušiť, a so sociologickými poznatkami, ktoré ďaleko presahujú rámce jeho predstáv o ľudskej hravosti (najmä s analýzou moci).

Holandský historik kultúry Léon Hantsen (Tilburg) v úvodnom článku ročenky *Games of Late Modernity: Discussing Huizinga's Legacy* (Hry neskorkej modernity: diskusia o Huizingovom odkaze) pripomenul základné črty Huizingovej koncepcie hry a ich potencie na pozadí zásadných civilizačných skúseností druhej polovice 20. storočia. Zároveň položil niekoľko otázok, ktorým čelí každý, kto sa v dnešnej dobe pokúša aktualizovať predstavu homo ludens: Ako vyzerajú hry po Osvieňčime, resp. mala skúsenosť industriálneho vyhladzovania častí ľudstva vplyv na charakter hier? Kto je v dnešných hrách agens a kto patiens? Jestvuje v dnešnej dobe skutočne niečo také ako „pravidlá hier“ a akými prostriedkami ich možno teoreticky uchopiť? Je étos hry naozaj jej nevyhnutným predpokladom? Ako sa v digitálnej kultúre mení hra a celkovo ľudská identita, ktorá bola ešte „prirodzeným“ základom huizingovského hrajúceho sa človeka? Na niektoré z týchto otázok sa pokúšajú odpovedať ďalšie publikované príspevky.

Ruská kulturologička Elena Reprintceva (Kursk) konfrontovala teóriu homo ludens s teóriou hry súčasného ruského filozofa Vladimíra Razumného (2000) podľa jeho práce, ktorá skúma vzájomný vzťah hry a umenia a ukázala, ako sa v súčasnej demokratickej, technologicky vyspelej spoločnosti vytráca z hrových aktivít aspekt ľudskej dôstojnosti – mizne v dôsledku konsenzuálneho presvedčenia o nevyhnutnosti participácie na hrách, považovanej za prejav sociálnej inklúzie. Toto presvedčenie však so sebou prináša fakticky autonomizáciu hry, nahrádzajúcu v dnešnej dobe tradičné autonómne individuum, ktoré mal pred očami ako predstaviteľ tradičnej západnej meštianskej kultúry ešte Huizinga.

Autor tejto recenzie prispel do zväzku článkom *The Play Element in Slovak Culture and the Paradigm Shift from the 1960s to the 1990s* (Prvok hry v slovenskej kultúre a zmene paradigmy v rokoch 1960 až 1990), kde pou-

kázal na formy hier, ktoré sa v slovenskej divadelnej, literárnej i výtvarnej kultúre vyvinuli v „zlatých“ 60. rokoch 20. storočia. „Revival“ kultúry tohto obdobia priniesol v zmenených politických, ekonomických i kultúrnych pomeroch 90. rokov (demokracia, kapitalizmus, postmoderna) zmenu funkcie hier, ktoré sa inštitucionalizovali, politizovali, komercializovali a muzealizovali. Zostali hrami, no v zmenenom sociálnom kontexte už nezodpovedajú huizingovskej predstave slobodného a súťaživého homo ludens.

V texte s názvom *Five Social Frames of Ludic Behaviour. Interactive Perspective* (Päť sociálnych rámcov ludického správania. Interaktívna perspektíva) uvažuje sociológ Bogusław Sułkowski (Łódź) – do veľkej miery mimo koncepcie homo ludens – o niektorých základných antropologických aspektoch hrových činností, ku ktorým ráta hry face to face v každodennom živote, inštitucionalizované hry (kluby, asociácie, hnutia), profesionálne organizované hry a zábavy (kiná, divadlá, filharmónie), masovú kultúru a media off-line entertainment, resp. digitálny on-line entertainment. Významné teoretické podnety k tomuto uvažovaniu prinášajú rovnako úvahy o postmodernej kultúre Jeana Baudrillarda, ako aj Cailloisova kritika klasického konceptu homo ludens z 50. rokov 20. storočia.

Časť ročenky je venovaná otázkam ludickej v ére digitalizácie a rozmachu virtuálnej reality. Problémom „hravej identity“ v kyberpriestore sa venuje Tadeusz Paleczny z Jagelovskej univerzity v Krakove, ktorý dospieva k jej piatim základným typom (avatar, jánus, rebel, ludoman, outsider) ako výsledkom digitalizáciou umožnenej identitárnej transgresie, predstavujúcej fakticky zrušenie autonómnosti hráčov. Ďalší autor Ryszard Blaszkiewicz (Kielce) vychádza v úvahe o bezpečnosti počítačových hier a problému klasifikácie vekových ratingov z alternatívnej koncepcie „homo player“, čo mu umožnilo prekonať obmedzenia klasického konceptu homo ludens vzhľadom na dnešnú stratu reálneho priestoru, resp. existenciu virtuálnej reality vo svete počítačov.

Ako upozorňuje, zoči-voči mnohým javom digitálnej kultúry treba nanovo posudzovať právny status hráča, a tým aj mieru jeho právnej zodpovednosti, ktorá sa v digitálnom prostredí môže rozostrováť. Negatívnymi aspektmi počítačových hier sa ďalej zaoberá Sylwester Bębas (Radom). Na základe jestvujúcich psychologických a sociologických štúdií ich zhŕňa (azda trochu konvenčne, no nepochybne odôvodnene) ako obmedzené sociálne interakcie, závislosť, agresívne správanie, ťažkosti s percepciou reálneho sveta, vulgarizáciu, intelektuálnu pasivitu, lenivosť, zníženie miery súcitu, zníženie fyzickej aktivity, neadekvátne sociálne postoje, bojazlivosť, únavu.

Rozmach digitálnej kultúry v zásade neruší, resp. nenahrádza staré formy hier, ktoré prechádzajú civilizačnými transformáciami mnohokrát bez jej priameho ovplyvňovania. Na ich súčasné premeny majú oveľa väčší vplyv iné faktory (najmä demokraticizácia a komercializácia, no takisto globalizácia kultúry), avšak jeden s digitálnou kultúrou určite súvisí: je to postupná zmena mentality a vzorcov sociálneho správania v dôsledku komputerizácie množstva životných oblastí, ktorá má za dôsledok urýchľovanie, približovanie, zefektívňovanie, sprístupňovanie čohokoľvek, no takisto simulakrizáciu a schematizáciu myslenia, resp. jeho zosilnené zameranie na modelovosť. Tým si môžeme azda vysvetliť aj niektoré zmeny interhumánneho ludického správania v súčasnosti, vrátane jeho upadávania do neželaných foriem. Marta Wilk (Kielce) sa ako ďalšia autorka ročenky v analýze správania futbalových fanúšikov venuje hre ako agónu (súťaže) a ako alea (náhode) podľa Cailloisovej typologizácie hier a zaujíma sa o ich neželané deviácie, ktoré vidí najmä v stupňovanej agresii a v túžbe po moci. Socializačný (teda pozitívny) aspekt spoločných prázdninových študentských zábav rozoberá na základe analýzy písomných správ študentov Tomasz Michalewski (Opole), pričom poukazuje jednak na komplexnosť súčasných hrových aktivít, jednak na ich zameranosť na slasť a konzum, ktoré zároveň kriticky vyhodnocuje ako

punktuálne zážitkové ciele, nevedúce spravidla k udržateľnému sociálnemu správaniu.

Trochu bokom od týchto príspevkov sa nachádza text etnologickej Magdaleny Szalbot (Katowice) s názvom *Animal ludens? Toys for Pets in Consumptive Society (Animal ludens? Hračky domácich zvierat v konzumnej spoločnosti)*, v ktorom autorka rozoberá zmenu charakteru ľudských hier a interakcií s domácimi zvieratami v urbánnom prostredí pod vplyvom dnešného hrového priemyslu. V každom prípade je dôležité, aby antropologické ludické štúdiá venovali priestor a pozornosť aj oblastiam, ktoré zdanlivo spadajú primárne do etológie a animal studies, pretože fenomén hry, ako vedeli teoretici hier už pred Huizingom, nie je len výsadou človeka a interaktívne fungovanie človeka vo svete sa neobmedzuje len na styk s inými ľuďmi. Ako kriticky skonštatovala autorka: „V kultúre, v ktorej vládne nielen úplný súhlas so zábavou, ale aj isté donucovanie k zábave, si časť majiteľov zvierat osvojila názor, že ich povinnosťou je zabezpečiť aj zvieratú zodpovedajúce podmienky z tohto hľadiska“ (172).

Ďalšie príspevky ročenky (Barbara Kłasińska, Bernadeta Koszyła, Michał Grabowski, Anna Boraczyńska, Wioleta Adamczyk-Bębas) venované hodnotám a zmyslu zábavy v poľskej ľudovej kultúre, funkciám tanečných zábav v predškolskej výchove, ludickým formám participácie v múzeách, kulinárskemu dedičstvu, ale aj úlohe počítačových hier v živote dieťaťa, predstavujú skôr aplikácie známych pojmov hry alebo samostatný, teoreticky nie vždy výraznejšie ukotvený empirický výskum. Bez ohľadu na široký tematický rozptyl jednotlivých príspevkov predstavuje ročenka dobrý a nedogmatický obraz o súčasnom bádaní vzťahov hry a kultúry, ktorý nedovoľuje zotrvať pri starších koncepciách kultúry a hry, ale zároveň ukazuje, nakoľko sú ešte využiteľné v ďalšom bádaní.

ADAM BŽOCH

Minulý rok predložila slovenskej čitateľskej verejnosti Renáta Bojničanová, pôsobiaca na Pedagogickej fakulte Univerzity Komenského v Bratislave, monografiu nazvanú *Ramonizmus a jeho ohlas v slovenskej literatúre. Ramón Gómez de la Serna a Ivan Horváth*. Táto „malá učebnica“ ramonizmu a jeho prenikania do národných literatúr prináša na pomerne malej ploche hutnú analýzu prienikov diela Ramóna Gómeza de la Sernu (1888 – 1963) a slovenskej literatúry reprezentovanej jej výnimočným predstaviteľom Ivanom Horváthom (1904 – 1960). Metódou komparatívnej analýzy Sernovho diela *El doctor inverosímil (Nepravdepodobný doktor)* a Horváthovho zamýšľaného cyklu *Nepravdepodobný advokát* autorka odhaľuje dosiaľ zahalené interakcie medzi tvorbou oboch autorov.

V úvode monografie si Bojničanová kladie niekoľko cieľov: vniesť svetlo do autorskej poetiky a určiť charakteristické prvky štýlu Ramóna Gómeza de la Sernu (tzv. ramonizmu); hľadať tieto prvky v diele Ivana Horvátha, zhodnotiť ich výskyt z hľadiska miery a formy; v prípade, že sa jej téza o zásadnom prepojení oboch rukopisov potvrdí, objasniť genézu Horváthovho vzťahu k Sernovmu dielu. Na ňu poukazuje jedna zo vstupných viet Horváthovej poviedky *Zločin neživých vecí*, v ktorej protagonista, alter ego autora, označuje Ramóna Gómeza de la Sernu za svojho učiteľa a seba samého za „spojovaciu nádobu“ medzi Sernom a pánom Sequensom, svojím slovenským klientom s francúzskym priezviskom, ktorého autorka interpretuje ako „metaforu slovenskej literatúry, obohatenej o nové poznanie (hojivá múdrosť) vďaka sprostredkovateľskej úlohe francúzskej kultúry“ (127). Vymedzeným cieľom zodpovedá i zvolená štruktúra diela. Výskumný zámer je rozložený do štyroch relatívne samostatných a na seba nadväzujúcich kapitol, ktoré

doplňa úvod, záver, resumé, výberový prehľad prekladov Sernových diel do francúzštiny (v medzivojnovom období), resp. do iných jazykov (aj v druhej polovici minulého storočia), prehľad prekladov diela *Nepravdepodobný doktor*, rozsiahla bibliografia a menný register.

V stručnej úvodnej kapitole *Ramón Gómez de la Serna a Ivan Horváth v kontexte európskej literatúry 20. storočia* Bojničanová prináša pohľad na všeobecný literárny a kultúrny kontext i afinitu oboch spisovateľov. Zaoberá sa rodinným prostredím, umeleckými začiatkami, približuje ich tvorivé osobnosti a znaky poetiky, pričom zdôrazňuje aj podobne komplikovanú recepciu diela.

Druhá kapitola *Ramón Gómez de la Serna a ramonizmus v kontexte európskych avantgardných hnutí* má charakter výskumu základných prvkov ramonizmu. Je pokusom o jeho definovanie a uceleným slovenským príspevkom do moderných ramonistických štúdií (*estudios ramonianos*), ktorých počiatky siahajú do polovice 50. rokov minulého storočia. Autorka predstavuje Ramóna Gómeza de la Sernu ako novátora prózy, predchodcu avantgárd v hispánskej literatúre, tvorcu originálnych mikrožánrov, iniciátora detektívnej literatúry a absurdných literárnych tendencií, modernej humoristickej literatúry, priekopníka rečníckych žánrov, ale aj ako tvorcu gregérií, osobitného druhu hravej metafory, ktorú sám definuje ako „najvýstižnejšie pomenovanie vecí, pokojnú a optimistickú vzburu voči mysleniu, najpoetickejší vtip života“ (23). Ramonizmus potom osciluje medzi evidentným a nepravdepodobným, je obsahovo upriamený na neživé veci, detabuizuje sexualitu, niekedy sa tematicky orientuje na výstrednosť, erotiku, smrť, chorobu, využíva gregérie, nie je vybudovaný na princípe časovej lineárnosti, časové určenie deja býva neurčité (53). Prv než monografistka identifikuje znaky ramonizmu (94),

na širokom priestore, približuje názory iných „ramonistov“ a polemizuje s nimi.

Ťažiskovou je tretia kapitola *Nepravdepodobný doktor medicíny a nepravdepodobný doktor práv*. Vysvetľuje vznik Sernovho románu *Nepravdepodobný doktor* a jeho rozšírenie, predovšetkým však zhŕňa výsledky Bojničanovej úsilia hľadať prvky sčelujúce zbierky inak autonómnych textov a identifikovať ich v podobnej atmosfére nezvyčajnosti i v princípe nepravdepodobnosti, v jednotnom tematickom zameraní, v opakujúcej sa štruktúre príbehov, gregeizácii, ako aj v osobe nepravdepodobného doktora a úlohe vecí, v psychológii a vóli neživých vecí. Po týchto črtách autorka pátrala v „advokátskych“ poviedkach Ivana Horvátha, ktoré hodlal zaradiť pod spoločný názov *Nepravdepodobný advokát*, hoci tak nikdy sám neurobil. Bojničanová analyzuje poviedky pod tento názov zaradené Karolom Rosenbaumom v druhom zväzku *Spisov Ivana Horvátha* z roku 1965, teda *Zločin neživých vecí, Tieň okolo nás, Posledná kauza, Zbytočný návrat, Dom s dvoma amormi, Jeden spravodlivý, Záhrada v daždi, Krásny modrý Dunaj, Rovnica s dvoma neznámymi, Ukradnutý hlas, Starí ľudia, Písané pre Ruth*. Tieto prózy sú, ako uvádza, „okrem ramonistickej nepravdepodobnosti (nezvyčajnosti) opantané aj atmosférou fatality a tragiky“ (138). Ivan Horváth sa „orientoval na typické ramonistické obsesie, ako sú choroba, smrť, zločin, erotika a adaptoval aj ramonistický výdobytok prepojenia literatúry, života a vedy“ (139). Nepravdepodobného advokáta označuje autorka za postavu eticky hlbokú a tragickú. Horváthove poviedky – tvoriace nepochybne (aj podľa Bojničanovej záverov) cyklus – na základe podrobnej argumentácie zoraďuje podľa literárneho času spoluurčovaného (najmä) krivkou úspešnosti výkonu advokácie rozprávača-advokáta (odlišne od Karola Rosenbauma, ktorý uprednostnil časové kritérium ich vzniku).

Posledná kapitola *Miesto stretnutia dvoch doktorov práv a umelcov* je úvahou vychádzajúcou z overených faktov o tom, kde a za akých okolností sa Ivan Horváth zoznámil,

resp. mohol zoznámiť s dielom Ramóna Gómeza de la Sernu – práve v roku 1925, teda počas Horváthovho pobytu v Paríži, kde študoval na Vysokej škole politických vied. V tom čase totiž vychádza francúzsky preklad Sernovho *Nepravdepodobného doktora* a jeho vydanie je literárnou udalosťou. Tomuto záveru nasvedčuje i to, že Horváth spomína Sernu aj v jednej zo svojich najkrajších noviel zaľudnených skutočnými osobnosťami *Laco a Bratislava*, ktorá vyšla prvý raz (časopisecky) v roku 1926. Rozbor okolností, za ktorých sa stretol Ivan Horváth s dielom Ramóna Gómeza de la Sernu, je mimoriadne pôsobivý.

Na záver autorka nielenže svoje zistenia sumarizuje, ale poukazuje i na to, že Ivan Horváth „vďaka svojej frankofílii“ sprostredkoval slovenskej kultúre výdobytky francúzskej kultúry, ale aj výdobytky, ktoré sa do nej dostali z iných literatúr, vrátane ramonizmu, ktorý je jedným z najoriginálnejších javov európskej medzivojnovnej avantgardnej literatúry. Tento Horváthov prínos (nadviazanie na ramonizmus) je unikátny vo svetovom meradle (141).

Monografia je vybudovaná na dôslednom a detailnom poznaní porovnávaného ako samozrejme predpokladu komparatívnej analýzy. Takto sa akoby mimochodom čitatelia dozvedajú množstvo informácií o oboch spisovateľoch, aby v ich živote a diele mohli nachádzať i vlastné súvislosti. Obaja spisovatelia vzdelaním právnici pochádzali z mestského prostredia, ich otcovia boli advokátmi, v mladosti obaja navštívili Paríž, rovnako ich zaujala francúzska kultúra a obaja otvárali svojim národným literatúram okná do Európy (11). No zatiaľ čo Horváth prakticky advokáciu po viac rokov aj vykonával a v živote sa nepochybne stretával s príbehmi klientov, ktoré nemohli neovplyvniť jeho literárnu tvorbu, Serna krátko po skončení právnických štúdií na právnickú kariéru rezignoval.

Význam monografie však spočíva aj v odhaľovaní doposiaľ neznámych aspektov Horváthovej tvorby. Téma jeho „neživých vecí“ a ostatného súvisiaceho by bez tejto monografie síce zostala pre čitateľov zaují-

mavá, ale nie celkom zrejماً. Až Bojničanovej analýza vyjasnila nepravdepodobnosti Horváthovho advokáta-rozprávača. Autorka jasne formuluje myšlienky a svoje tézy dokazuje spôsobom podobným advokátskemu. Je presvedčivá v záveroch a štýlová na ceste k nim. Hoci hispanistka do recepcie Ivana Horvátha vnáša aj mnoho iných zaujímavých podnetov a užitočných odhalení (napr. objasňuje možnú motiváciu priezvisk Horváthových hrdinov, klientov nepravdepodobného advokáta – Sequensa /96/ či Lazara /100/, Pistoria alebo Místrekovej /102/). V spisovateľových advokátskych poviedkach nachádza zreteľné znaky ramonizmu: vymedzuje ich v atmosfére neobyčajnosti i v jednotiacom princípe nepravdepodobnosti, v tematickom zameraní na choroby, priestupky a zločiny, v prepojení právnej vedy a medicíny (najmä v prózach *Zločin neživých vecí*, *Jeden spravodlivý*, *Rovnica s dvoma neznámymi*), v jednotiacom ľudskom protagonistovi, v úlohe vecí a predmetov (najmä *Zločin neživých vecí*, *Posledná kauza*, *Dom s dvoma amormi*), v zvecňovaní (najmä *Ukradnutý hlas*), v mestskom prostredí či gregerizácii (najmä *Zbytočný návrat*). Robí tak konkrétne a výstižne vo vzťahu k jednotlivým Horváthovým prózam, cituje a rozoberá ich príslušné časti (94 – 114).

Dozaista sa dá súhlasiť s autorkou, že Horváthove poviedky tvoria cyklus zjednotený predovšetkým osobou nepravdepodob-

ného advokáta, rovnako súhlasne možno nazerať na výber próz, ktoré tento cyklus tvoria. Polemizovať však možno s ich zoradením podľa literárneho času (108 – 109), ktorý autorka odôvodňuje okolnosťami svedčiacimi o vnútorných charakteristikách advokáta-rozprávača, ako ich uvádza Horváth. Hoci Bojničanová svoj úsudok podopiera nezvratnými argumentmi, priestor na diskusiu ostáva.

Samozrejme najlepšou metódou, ako si overiť správnosť autorkiných záverov, je prečítať si Sernovho *Nepravdepodobného doktora* a poviedky, ktoré Horváth hodlal zaradiť do svojho *Nepravdepodobného advokáta*. No zatiaľ čo Horváthov text je bežne prístupný, slovenský preklad Sernovho textu k dispozícii doposiaľ nie je, dostupné sú iba jeho preklady do češtiny vo vydaniach z rokov 1926 a 1996 pod (možno nie celkom priliehavým) názvom *Zázračný lekár*, s ktorými sa musí slovenská čitateľská verejnosť predbežne uspokojiť.

Recenzovaná monografia je vedeckým dielom, ktoré je však aj pre bežného laického čitateľa vďaka štýlu a nadhľadu autorky veľmi zrozumiteľné a dobre sa číta. Svojím obsahom sa odporúča do pozornosti nielen tým, ktorí sa slovenskou i európskou literatúrou zaoberajú profesionálne, ale i tým, ktorí ako milovníci beletrie radi pátrajú po ďalších súvislostiach jej vzniku.

PETER KEREČMAN

ŠTEFAN TIMKO (ed.): Česká literatúra a film II.

Nitra: Fakulta stredoeurópskych štúdií UKF v Nitre, 2015. 136 s. ISBN 978-80-558-0888-8

Výstupom 2. ročníka medzinárodnej vedeckej konferencie *Česká literatúra a film II.* je zborník príspevkov s rovnomenným názvom. Konferencia má už svoje miesto v kalendári podujatí Ústavu stredoeurópskych jazykov a kultúr FSŠ UKF v Nitre a ústrednou témou tohto ročníka bola reflexia tvorby Bohumila Hrabala pri príležitosti stého výročia jeho narodenia v roku 2014, pričom v zborníku sa jej venujú tri príspevky. Ďalším tematickým

okruhom zborníka sú komparatívne štúdie o konkrétnych filmových adaptáciách literárnych predlôh českých autorov a pohľad na českú kinematografiu a literatúru v kontexte populárnej kultúry.

Úvodný príspevok Petra Kučeru *Symbolotvorný lyrismus próz Bohumila Hrabala jako vzpoura proti mizení věcí a lidí* sa venuje špecifickým vlastnostiam poetiky Bohumila Hrabala. Kučera chápe Hrabalovu tvorbu

žánrovej kinematografie a popkultúry druhej polovice 20. storočia.

Celosvetovo veľmi populárnemu žánru sa venuje príspevok Štefana Timka. V štúdiu *Žánrová paródia v českom filme* mapuje paródiu ako komický výrazový prostriedok s dôrazom na český kultúrny kontext. Venuje sa režisérskej kariére Martina Friča, ktorého tvorbu hodnotí nielen ako zábavnú, ale aj osvetovú. Timko zároveň akcentuje popularitu žánrovej paródie v komplikovaných obdobiach českých dejín: chápe ju ako istý vzdor voči totalitnému režimu a súčasne ako náhradu „zakázaných angloamerických žánrov, o ktorých mali jej tvorcovia zvyčajne väčšie informácie ako diváci“ (119).

A napokon, osobnosť a tvorbu Tomáša Halíka predstavuje v štúdiu *Náboženství v současné literatuře a filmovém dokumentu – jeden český pohled* Anna Šírová-Majkrzak. Príspevok si všíma najmä autorov prínos

pre literatúru, českú spoločnosť a humanitné vedy, poukazuje na jeho výnimočnosť i opodstatnenosť udelenia Templetonovej ceny (2014). Zdôrazňuje, že u Halíka je „patrné jeho hlboké propojení s českou kultúrou, literaturou, filozofickou tradícií, tedy tím, co je doopravdy vznešené a tak vzdálené stereotypu „malých českých zájmů““ (126).

Zborník vedeckých štúdií s názvom *Česká literatura a film II.* predstavuje jedenásť kvalitne spracovaných príspevkov zo Slovenska, Českej republiky i Poľska, ktoré sa pokúsili obohatiť vedeckú reflexiu literárnej a filmovej produkcie v českom kultúrnom priestore. Ako na to poukázal editor zborníka, význam podobného výskumu spočíva v rozvinutí vzájomného kultúrneho dialógu v stredoeurópskom kontexte a vedie k posilneniu vzťahov medzi Čechmi a Slovákmi, ako aj k propagácii českej kultúry v rámci strednej Európy.

DOMINIKA TEKELIOVÁ