

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 prehĺbil 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, prekuzory digitálnosti, steampunk, kontext svetovej literatúry, postmoderna, posthumánnosť, postdigitálnosť).

Spomedzi pripravovaných kníh sa ako nanajvyš 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 elektronickej literatúry, ale aj počítačov vo všeobecnosti. Témy siahali od tzv. *programmer* 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 okrúhlym 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 poučení, 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 prehodnocovaní 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 poučením 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 programatology.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 Pessou –, boli účastníčky a účastníci pozvaní aj na medzinárodnú konferenciu s témou *Digitálne médiá a textualita* (*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