

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 / nehučne pracujúcim strojom / Prijímačom / s niekoľkými lampami //
 Odpovedou na niekoľko popudov //
 Kybernetickým fígľom?
 (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 Šimončič 1965, Rudolf Legel 1982, Robert Zavorský 1990). Články zahraničných autorov ponúkali zväčša dlhšie a rozpracovanejšie náhľady na problematiku počítačov v kultúre (Marian Mazur 1963, Lajos Nyírö 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). Elektronickej či digitálnej 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 elektronickej literatúru od 80. rokov po súčasnosť, pričom hlavnou bázou typologického delenia bude druh prístupu, ktorý autor či autorka zaujali pri narábaní s elektronickej textom: v zmysle, či využili existujúci text, a teda ide o apropriáciu, alebo popri programovaní napísali aj vlastný autorský text, prípadne, či tieto dva prístupy skombinovali. Prezentované a analyzované budú digitálne diela, ktoré možno charakterizovať termínom elektronickej 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 pochmúrnu 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 *Nova 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 Šimončič 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 sedemnást 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 významovo 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, nepremennivú 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“ (antropofá-gii) 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 plotrovania, 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 ZKADLI IHLICNATÝ LES
CEZPOLNÝ PRECHADZA VITAZNE TETIVOÚ KOŤCA
IHRAVY TIGER, BRECHAVÝ TRAM

*
SKANDALNÝ DORAZ KLADÍEM NA $Y-Y_1=K(X-X_1)$
TANGENTU BRUCHATEJ KUZELOSECKY
PRŤATEJ DOJKY DIREKTRIS

*
NA DNE MRAZOM MUROVANEJ LAGUNY
CEZ ZMLUVNÝ POLOMER MAKKY KLOBUK LETI
OBSIRNÝM POLOM DIVNÝM OZONOM POHANÁNY
MOJ MAKKY KLOBUK PARABOLICKY FORMOVÁNY
NA ZACHMURENOM PAHOROKU NA HLAVE SUPA
NA DNE V TVARE ELIPSY HYNIE VLÁNAJSÍ TRUS

*
VYŠTRAZNÝ MANIFEST RIESIM ELIPTICKÝM INTEGRALOM
V TRANSFORMOVANÝCH SURADNICIACH BYSTRIN SOM ZASADIL PUPAVY
(X_2-X_1)($Y-Y_1$) PREDSTAVUJE HÁČKOVANÚ TETIVU
MOJHO TEĽA V SPÁRNE ELIPSOVITEHO SLNKA

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

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

LASKA

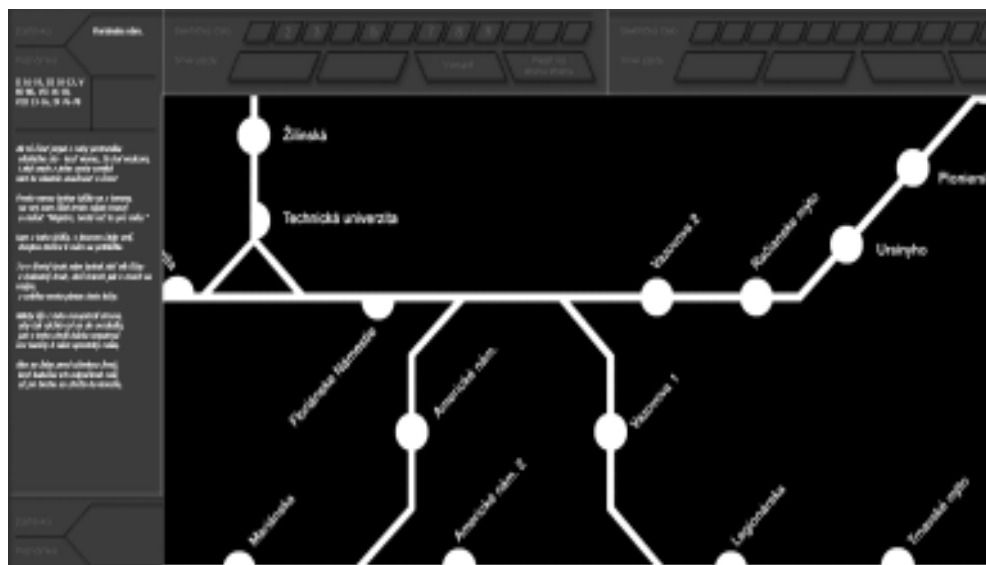
S FANCIEROM NA HRUDI V OBLUDNOM BOJI
PRI BOJI S MILOVANOU V KUTE HAJA
NA HRADNOM NÁDVORI ZLAMANY ŠIF
TRCIACI V FANCIERI NA HRUDI NAHMATANÝ
V HNEVNOM BOJI S KOVOM ODPLAVENÝ SUCIT
ZVIERAJUCE PUTA LASKY ZAVESENE NA KOVOVÝ HLINEC
ZVUK KOVU O KOV POBLIZ FLORENCIE
SUCIT UMRTVENÝ DVOJTVARNOU MEDOVOU LOGIKOU BOJA
MILOVANE SLADKE CRTY V KOVOVEJ HLBE SKAZY
SRDCIA VZAJOMNE OBRNENE DOKLADNE POŽUTÝM KOVOM
ZJEDENÝ KOV ODSTRANUJE SLADKE CRTY V MILOVANOM KUTE SRDCA
KDE PŮVODNE 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

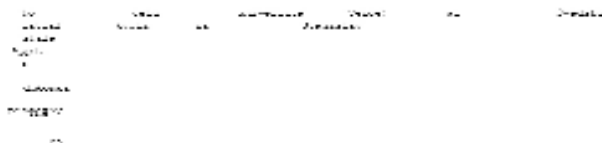
a tlačiareň ho vytlačí, keď návštevník stlačí tlačidlo. Na obrazovke sa nachádza jediné tlačidlo, a teda funkcia návštevníka ako osoby interagujúcej s dielom je obmedzená na jedinú akciu – spustiť generovanie textu a zároveň ho vytlačiť. Barok na svojej webstránke prezentuje 4 ukážky vygenerovaného textu z počtu niekoľkých desiatok vytlačených exemplárov. Schéma pozostáva z dvoch odsekov: prvého nemenného a druhého generatívneho. Toto dielo je možné vnímať aj z perspektívy uchovávanía 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 apropriacii 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 prejení 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 otvaraní 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 naplní potenciál novej básne založenej každý deň na iných slovách: podľa toho, čo sa deje doma a vo svete.



Gruska, *Báseň*, 2011

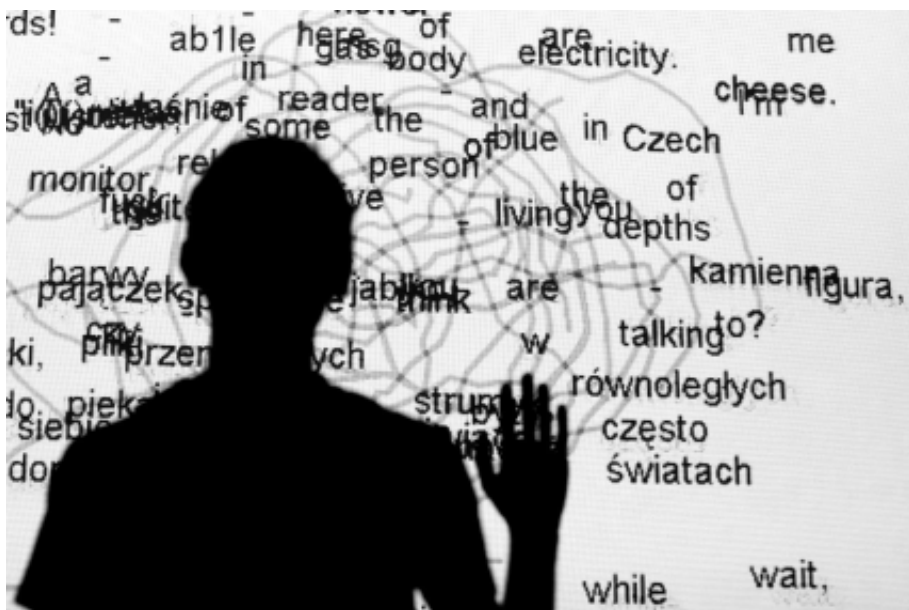
Iným autorom, ktorý sa vo svojej tvorbe „dotkol“ elektronickej poézie, je mediálny umelec Erik Bartoš s projektom *Adam 2.0*. Táto internetová inštalácia je založená na softvérovom vyhľadávaní RSS novinových titulkov piatich najväčších agentúr západného sveta (CNN, BBC a ďalších) plus piatich najväčších 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 Lubomíra Panáka, založených na apropriovanom 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: * tter* najviac cudzích zdrojov. *I: * tter* 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: * tter*, 2011

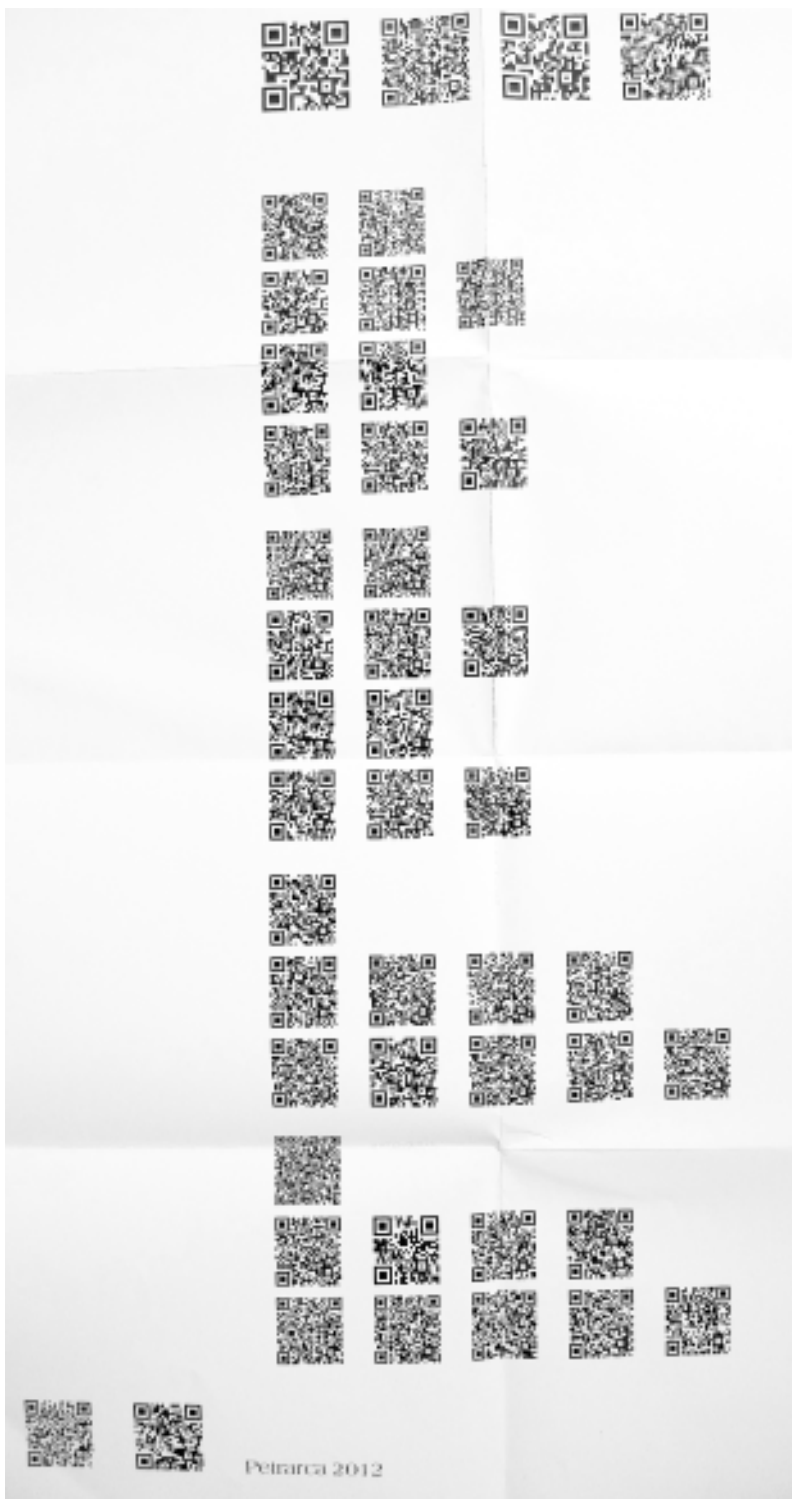
Medzi práce využívajúce elektronický text, ale nie priamo spadajúce do kontextu elektronickej literatúry, možno zahrnúť viaceré textové projekcie. Ide o textové projekcie s interaktívnou typografiou Jána Šicka, ktoré vznikli ako scénografia divadelných predstavení (*Pokusy o její život* a *Love in Bilingual 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 Lubomíra 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 Petrarcovu 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 na 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 prúdení, 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 prepojil 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*.

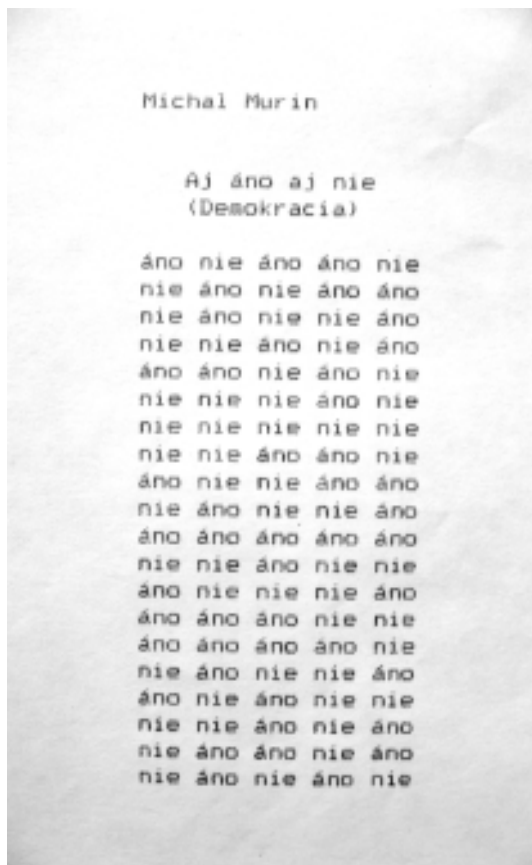
Erotický fragment

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 MEOPTE 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.



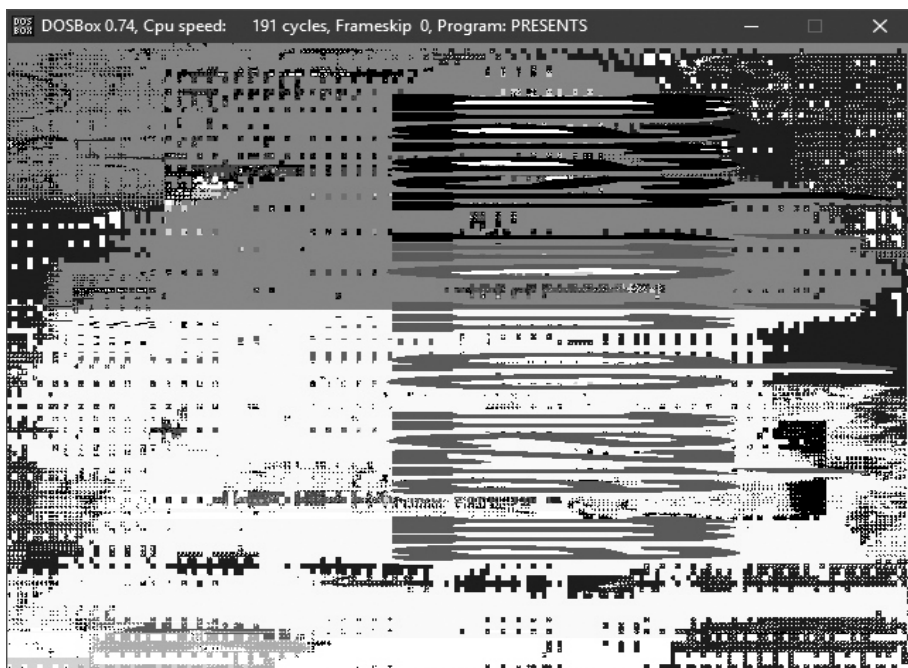
Murin, *Random Poetry*, 1989

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 estetickou 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 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

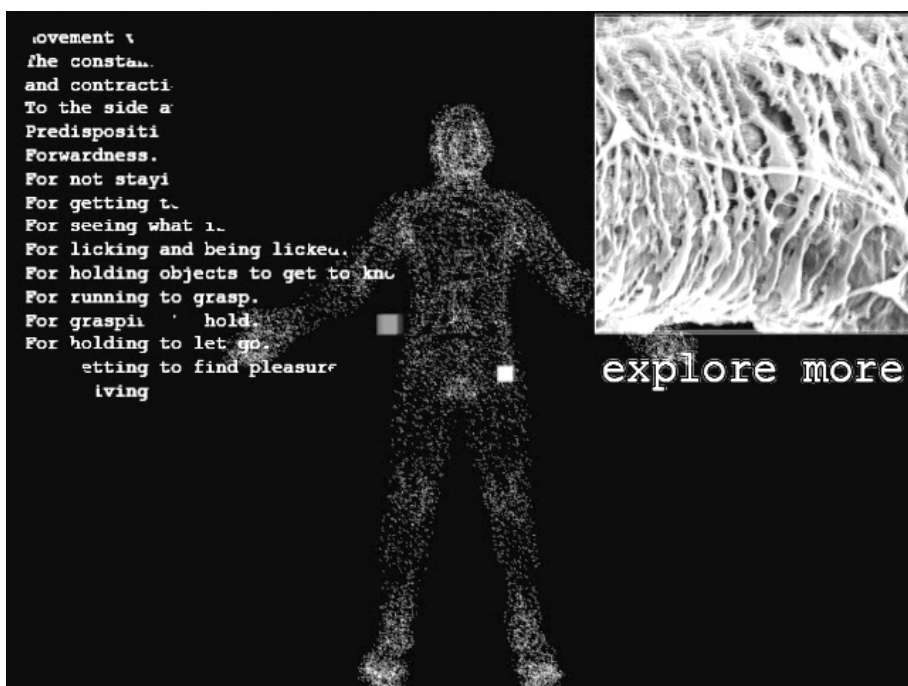


Juhász, *onogogh.bat*, 1991

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 Lubomíra 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 možnosti 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 Lubomír Panák v projekte *Klinton 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 odpověděla 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. *Képpen 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.
- Klivar, 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.
- Mencia, 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-nationnl-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 Mencia, 82 – 85. Košice: Dive Buki.
- Rusnáková, Katarína. 2006. *História a teória mediálneho umenia na Slovensku*. Bratislava: VŠVU – AFAD Press.
- Szebényi, 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.
- Vašák, Pavel. 1979. Matematika, počítače a vedy 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-Panáč, Šicko), combined the appropriated text with their authorial text (Juhász, Kitta) or wrote their own text (Šulej, Murin, Juhász, Husárová – Panáč).

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