

## V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre

**PETRA BLŠŤÁKOVÁ**

Ústav svetovej literatúry SAV, Bratislava

Súbor štúdií *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre* (pod editorstvom Bogumily Suwary a Zuzany Husárovej) vychádza z potreby reagovať na dianie vo výskume elektronickej literatúry, nových médií a súčasnej kultúry v stredoeurópskom kontexte, keďže uvažovanie o tejto problematike v našich geografických súradniciach je reprezentované skôr osamotenými ohlasmami. Zároveň je vyústením výskumu realizovaného v rámci grantu *Text na internete ako jav (r)evolúcie kultúry* (ktorému predchádzal grant *Literatúra v kyberpriestore* – oba viedla B. Suwara).

Výskum literatúry v elektronickej a digitálnej sfére je vo svete pomerne hlboko rozpracovaný a prináša zmes prístupov, či smerov, z ktorých sa dá k analýze a pochopeniu toho, čo sa s literatúrou v novom prostredí deje, vyjadrovať. Napriek tomu (alebo práve preto) dochádza pri podrobnom pohľade a komparácii prístupov k rozmazávaniu hraníc a nejasnostiam (v terminológii, teóriách, ktoré sa môžu pri rôznych prístupoch javiť ako nedostatočné). Vzhľadom na to, že elektronickej literatúra a umenie vytvárané v digitálnom prostredí sú však samy nestálym „javom“, často mnohonásobne prekračujúcim hranice, na ktoré sme zvyknutí pri tradičnom umení, je táto tendencia celkom prirodzená. Nevypovedá len o postmodernom svete, ktorý hranice celkom mazal a búral, ale možno skôr už o akosi post-postmodernom, v ktorom dochádza k preklenutiu hraníc, ich prekonaniu a spojeniu „ponad“. To, že rôznorodosť chápania a pristupovania k skúmanému objektu nemusí byť len kontradiktórna, presadzujú aj editorky knihy o „obsahoch stredoeurópskej siete“. Hlavné iniciatívy výskumu elektronickej literatúry vychádzajú zo severnej Európy a USA a aj preto je vydanie tejto monografie významnou aktivitou, keďže prináša náhľad do kontextu situácie výskumu a názorov v geograficky vzdialenejšej a do istej miery kultúrnej odlišnej oblasti. Nejde však o delenie na sever a juh v zmysle doposiaľ veľmi príznačného separovania na západ a východ (kde jeden z dvojice je vždy progresívny a druhý ho – viac či menej úspešne – dobieha), ale o príspevanie do globálneho kontextu, príspevanie k syntetizujúcemu pohľadu, ktorý je v súlade s myšlienkovým pozadím monografie: z rôznorodých postojov a uhlov pohľadu poskladať produktívne sa doplňujúcu (nie antagonistickú) mozaiku celistvého pohľadu.

V súlade s touto „filozofiou“ sa odvíja aj štruktúra monografie, ktorá pripomína efekt snehovej gule. Od základu, ktorým je v tomto prípade digitálny text, cez vrstve-

nie širších kontextov či o úroveň vyšších stupňov (elektronická literatúra, počítačová hra) dospieva k najvyššiemu, najširšiemu a najabstraktnejšiemu „levelu“ – hypermediálnemu artefaktu, ktorý má v sebe „zbalené“ ostatné úrovne, zastrešuje a kontextualizuje ich. Záverečná časť ponúka vytvorenie mostov medzi tradíciou tlačenej literatúry a elektronickou literatúrou aj aktuálny pohľad na digitálne literárne siete a dianie na Slovensku, v Česku a Maďarsku. Autori vychádzajú zo širokého spektra teórií a odbornej literatúry – od filozofie cez literárnu teóriu, umenovedu a herné štúdie až k sociológii. Medzi najčastejšie citovaných autorov jednoznačne patrí **Espen Aarseth**, ktorý svojou publikáciou *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* v 1997 vniesol do teórie zaoberajúcej sa textami (teda aj do literárnej teórie) nový pojem ergodickej literatúry a analytický aparát kybertextu. Napriek tomu, že publikácia vyšla pred 16 rokmi, stále je pôvodcom debát, v ktorých mnohí teoretici na Aarsetha nadväzujú, alebo sa voči jeho prístupu vyhraňujú a poukazujú na nedostatky. Podstatná časť štúdií v publikácii zaoberajúca sa digitálnym textom, elektronickou literatúrou a počítačovými hrami z Aarsetha vychádza – narába s pojmoslovím teórie kybertextu, zaujíma prináležiaci uhol pohľadu, ale zároveň kladie aj otázky týkajúce sa nejasných a prázdnych miest teórie, vyplývajúcich zo súčasného stavu literatúry a rozpracovania jej skúmania. Kniha vycáďa z aktuálnych a globálnych potrieb, čo dokazuje aj to, že paralelne v roku 2012 vyšla publikácia **Markkuho Eskelinena** *Cybertext Poetics: the Critical Landscape of New Media Literary Theory*, zástancu Aarsethovej teórie, v ktorej ju jednak obhajuje ako adekvátny nástroj, ale zároveň priznáva jej nedostatky a snaží sa ich doladiť, so zreteľom na využitie pojmu ergodickosti a aparátu analýzy kybertextového prístupu ako univerzálneho nástroja pre skúmanie čo najširšieho spektra textov (literárnych, tlačených aj elektronických, digitálnych). Eskelinen tvrdí (s. 3, s. 6), že rozdeľovanie literatúry na tlačenú a elektronickú je neproduktívne, priam chybné. V istom zmysle tak spochybňuje opodstatnenosť hraníc tradícia (tlač) – novosť (elektronika, digitálnosť). Práve táto hranica (a niekoľko ďalších, s ňou súvisiacich) a jej „kredibilita“ je inherentným motívom publikácie editoriek Suwary a Husárovej. Či už je objektom štúdií digitálny text, elektronická literatúra, počítačová hra, alebo amatérska tvorba na internete, otázky, ktoré tieto štúdie predkladajú, či podnecujú, ústia vždy k myslieniu o rozdelení na tradíciu a „to nové“ (ich rozdielnosť, súvislosť atď.). Završenie a jedno z riešení (odlišné od východísk Eskelinena) predstavuje práve časť štúdií B. Suwary o hypermediálnom artefakte, ktorá prináša pohľad na hranice nie podľa skúseností, aké sme s nimi mali a ako sme ich doteraz poznali, ale práve z ich súčasného stavu, prejavovania sa (či miznutia?) a fungovania.

Publikáciu a jej prvú časť – *Digitálny text* – otvára štúdia chorvátskej bádatelky **Kataríny Peović-Vuković**. Nadväzuje v nej na poznatky N. Katherine Hayles, ktorá vo svojich prácach zaviedla pojmy Media Specific Analysis (MSA – mediálne špecifická analýza) a technotext (venuje sa mu v publikácii *Writing Machines*, o ktorej vyšiel podrobný materiál *Stelesnenie slova čiže o novej zmluve medzi formou a obsahom* vo WLS č.2, r. XVII., 2008 od **Joanny Ciesielskej**). V Haylesovej ponímaní je technotext literárnym dielom, ktoré skúma inskripčnú teóriu, akou bolo vytvorené (teda samo odkazuje na prepojenie medzi virtuálnym významom, ktorý vytvára, a svojou materiálnou reprezentáciou). Túto myšlienku rozširuje na všetky texty, pretože podľa

nej „fyzická forma literárneho artefaktu vždy ovplyvňuje význam slov (a ostatných semiotických komponentov)“ (2002, s.25). Na základe posunov od digitálneho znaku k digitálnemu sieťovému znaku demonštruje Peović-Vuković opodstatnenosť a potrebu MSA. Technotext cez optiku MSA vníma ako „digitálne dielo, ktoré (...) zdôrazňovaním materiality znaku, čiže mediálnej štruktúry“ tematizuje znaky typické pre staré médiá (2012, s. 21). Prístup k literárnym textom predstavený N. K. Haylesovou sa zdá byť uplatniteľný nielen pri analýze elektronickej diel, ale – vďaka jej zovšeobecňujúcemu uplatneniu na všetky texty – aj pri štúdiu literatúry fungujúcej v tlačenej (a inej neelektronickej) forme. MSA a pojem technotextu môže byť jedným z „objektívizujúcich“ pohľadov na štúdium literatúry, cez prizmu materiálnosti. V kontexte štúdie K. Peović-Vuković však ide o obmedzenie na digitálne diela, pretože sa zameriava na posun špecifický pre digitálne prostredie – od digitálneho znaku ku digitálnemu sieťovému znaku, teda tomu, ktorý okrem svojej „virtuality“ (a realizácie pomocou mark-up jazyka) nadobúda aj vlastnosť distribúcie, existencie v sieti – a dospieva k pojmu sieťového technotextu. Či už pojem technotextu a MSA vnímame len v elektronickej kontexte, alebo aj ako aparát vhodný pre analýzu neelektronickej textov, je jasné, že uvažovať o texte ako o mechanizme, stroji, sa začalo až rozmachom elektronickej a digitálneho, pretože až nové technologické možnosti vytvorili pôdu na ďalší možný uhol reflexie textov (potvrďuje to aj kybertextová teória E. Aarsetha, ktorý ale „strojovosť“ nevníma cez materialitu, ale cez procesualnosť, teda v menej abstraktnom a viacej fundamentálnom zmysle ako N. K. Hayles) – ak nerátame vizuálne textové experimenty už z obdobia baroka (ktoré ale v čase svojho vzniku neboli analyzované cez prizmu „stroja“). Nazeraním cez MSA a technotext sa dá zaujať postoj, v ktorom budú elektronickej aj neelektronickej texty posudzované na základe rovnakých nástrojov a bude možné ich hodnotiť v rámci jedného kontinua, bez potreby rozdelenia na dve kontradiktórne pôsobiace sféry: tradičných a nových textov. Táto myšlienka sa zblízuje s predstavou dostačujúcej a objektívnej teórie nielen M. Eskelinena (i keď z iných východísk) ale – ako uvidíme neskôr – aj B. Suwary.

Digitálny text je objektom záujmu aj pre poľských bádateľov **Andrzeja Pająka** a **Mariusza Pisarského**. Na rozdiel od K. Peović-Vuković však obaja vychádzajú z teórie kybertextu a ergodickej literatúry Espena Aarsetha. Zatiaľ čo Pająkova štúdia je teoretickým rozborom, Pisarski rovnakú myšlienku demonštruje prakticky. Obaja vedci predstavujú Aarsethovu teóriu ako solídny a produktívny bod nazerania na široké spektrum rôznej literatúry (tlačenu, digitálnu, starú, novú...). Najprv A. Pająk predstavuje a komentuje kľúčové body teórie kybertextu aj jej nedostatky (napr. nejasnosť pojmov ako protohypertext a i.). Elektronickej literatúra je predstavená ako najnovšia forma dlhodobej „tradície“ ergodickej textov (za jeden z prvých je považovaný *I-ting*, ďalšie majú hojné zastúpenie v už spomínanom baroku), ktorých nasledovníkov autor štúdie nachádza aj v poľskej literatúre. Upozorňuje tak na kontinuituálny a dlhodobý vývoj prúdu ergodickej literatúry v množine ostatnej, neergodickej. M. Pisarski prechádza od teórie k praxi, keď Aarsethovými nástrojmi hodnotí staré útvary poľskej literatúry – bigos a silvy, pričom ako odrazový bod využíva prehodnocovanie linkov. Pre porovnanie a dokázanie uplatniteľnosti kybertextového prístupu si vypomáha aj príkladmi zo svetovej literatúry, čím kontextualizuje celú analýzu, aj

príklady poľskej proveniencie. Obaja poľskí bádatelia dospievajú k záveru, že Aarsethova teória má naozaj svoje právoplatné uplatnenie pri analýze všetkých typov ergodických textov – nezávisle od média a roku vzniku. Takisto si však uvedomujú existenciu sporných, či nedopracovaných bodov teórie. Okrem toho Pisarski vyzýva k vytvoreniu novej typológie linkov, zamysleniu sa nad podrobnejšími definíciami úloh čitateľa a vystríha pred podľahnutím „čaru“ modernej technológie, ktorého dôsledkom môže byť vnímanie tlačenej literatúry ako podradenej elektronickej literatúry.

K Aarsethovi sa čiastočne približuje aj slovinský bádateľ **Janez Strehovec**, ktorý sa v štúdiu sústredil najmä na fenomenologickú stránku digitálnych textov, teda na ich prežívanie užívateľmi, ich prístup k nim. Zavádza nové pojmy ako nomádsky kokpit, nielen čítanie, či efekt jazdy výťahom a zároveň pracuje s (v istom zmysle) tradičnými literárnymi teóriami (napr. rozvíja myšlienku dopĺňania Iserových prázdnych miest a Ingardenových miest neurčitosti fyzickými gestami, ktoré od čitateľa vyžaduje navigácia digitálnym dielom). Jedným zo vstupných bodov jeho analýzy digitálneho textu je koncept ozvláštnenia (Šklovskij), ktoré je tu dvojnásobné – jednak pri (ne)nabúravaní konvencií literárneho žánru a jednak pri užívateľových očakávaniach. Ďalším by mohlo byť nazeranie na digitálny text ako na proces, čo ho zblížuje s Aarsethom (a čiastočne aj N.K. Hayles) – dokonca i Strehovcovo poukazovanie na potrebu algoritmického myslenia užívateľa je možné usúvzťažniť s čitateľskými funkciami podľa Aarsetha (ten ku bežnej interpretačnej pridáva konfiguračnú, exploratívnu a textonickú) (1997, s. 64). Závažné je preto Strehovcovo vyhlásenie, že „digitálnu literatúru nepovažujeme za pokračovanie tradičnej formy literatúry (...) [ale vníma-me] ako strešný pojem, ktorý zahrňuje rôzne, často zmiešané diela, ktoré vznikajú prienikom digitálnej textuality, experimentálneho písania, net artu, novomediálneho inštalačného umenia...” (2012, s. 29). Zatiaľ čo Aarsethova teória (aj v zastúpení Pająkom a Pisarskim) potvrdzuje nadväzovanie na tlačené texty, teda kontinuálny niekoľkostoročný vývoj ergodických textov až do dnešnej elektronickej podoby, Strehovec medzi nimi robí jasnú deliacu čiaru. Toto striktné oddelenie zrejme vychádza práve z uhla pohľadu, ktorý vedec zastáva – teda z fenomenologickej optiky. Zážitok a skúsenosť užívateľa digitálnych textov sa – ako dokazuje štúdia – v mnohom líši od toho, čo vedľa (v) čitateľovi ponúknuť (vyvolať) tlačené texty. Takisto ale existuje aj mnoho spoločného, čo zdieľajú tlačené ergodické texty s elektronickými/digitálnymi, ako to dokazujú Aarseth, Pająk, Pisarski, alebo aj Hayles. Napriek tomu, že tieto dva názory pôsobia protikladne, v skutočnosti sa dopĺňajú. J. Strehovec správne konštatuje, že digitálna literatúra pôsobí na užívateľa inak (a on s ňou interaguje inými prostriedkami, spôsobmi), teda z fenomenologického hľadiska je od tlačenej (i tlačenej ergodickej) výrazne odlišná. Rovnako sú však nepopierateľné spoločné vývinové tendencie a nadväznosti od diel tlačenej literatúry k elektronickým. V úvode knihy editorky poznamenávajú, že sa v štúdiách elektronickej literatúry (a súčasnej kultúry) otvárajú dve možné cesty: evolučná a revolučná. J. Strehovec nasleduje revolučné dianie, revolúciu pre/zažívania literatúry, ostatní spomínaní sledujú evolučnú líniu, ktorá ponúka jasnú niť nadväzností. K evolučnej tendencii sa prikláňa aj **B. Suwara**, ktorá v spleti návodov na analýzu elektronickeho a digitálneho umenia nachádza jas-

nú cestu „von“, keď pozoruje, že tieto všetky (či už hypertextové, herné štúdiá, alebo štúdiá nových médií atď.) smerujú v skutočnosti „k návratu k tradičnému pojmu estetiky a literárnej vedy“ (2012, s. 180). Ide teda o akýsi evolučný špirálovitý vývoj, v ktorom nové prostriedky formujú tradíciu a tak, ako do nej vnášajú nové prvky, ktoré treba hodnotiť im zodpovedajúcim aparátom, aktualizujú aj to, čo už literatúrou „preteká“ desaťročia. Zo štúdií je jasné, že nie je možné zanedbať ani jednu z rovín. Otázkou je, ako teda k elektronickým a digitálnym dielam pristupovať. B. Suwara skúma možné odpovede na túto otázku dôkladným prierezom diania v súčasnej teórii umenia a kultúry v štúdiu **Na ceste k hypermediálnemu artefaktu**. Za jediný dostatočný prístup považuje transdisciplinaritu, pretože iba v rámci nej existujú široké a flexibilné výskumy a nástroje postačujúce na mapovanie takého premenlivého fenoménu, akým je elektronickej literatúra. Vlastný pojem elektronickej literatúry bádatelka nahrádza novým pomenovaním – hypermediálny artefakt, „zamýšľaný ako alternatíva pre pojem ‚elektronickej či digitálnej literatúry.‘“ (ibid, s.180). Hypermediálny artefakt sa asocjuje s tradíciou (štrukturalizmus) a evolučným princípom (vychádzanie z pojmu artefakt v Mukařovského chápaní a otázky materiality diela nastolené vyššie spomínanými autormi štúdií). Zároveň odkazuje k povahe diel, ktoré označuje – hypermedialita je v tomto kontexte chápaná ako most „ponad“ médiá, zastrešuje v sebe multimedialitu (paralelný výskyt viacerých médií) a intermedialitu (miešanie viacerých médií tak, že ich hranice sa strácajú a dochádza k ich zlievaniu). Okrem toho predpona hyper- charakterizuje aj viacnásobnosť charakteristickú pre všetky úrovne fenoménu hypermediálneho artefaktu. Ako bádatelka upozorňuje, často ide o kolaboratívne diela niekoľkých autorov. Technická stránka zase vyžaduje okrem tvorivých a literárnych zručností aj schopnosť pracovať s daným materiálom (v tomto prípade najmä softvérom a hardvérom), čiže ide o techné (i tu je zjavný návrat k tradícii a evolučný princíp). Ďalším „hyper“ je stret niekoľkých svetov: umenia so sociálnymi svetmi, pričom – ako autorka uvádza podľa **Rouilleho** – dochádza k „sekularizácii umenia“ (ibid, s. 189). Takáto demokratizácia dáva priestor taktiež pre rozvoj „kultu amatérizmu“ (**A. Keen**) a B. Suwara ju vníma aj ako možnosť pre nadväzovanie na kultúru kyberpunku a hackerstva (na čo vo svojej štúdiu o amatérskych literárnych serveroch poukazuje aj **M. Nábělková**) (2012, s. 198). Pojem hypermediálneho artefaktu v prepojení s transdisciplinárnym prístupom sa javí ako vhodný a presný na pomenovanie a skúmanie fenoménu, ktorému je venovaná celá publikácia. Zároveň však otvára mnohé otázky, ktoré B. Suwara uvádza a k zamysleniu nad ktorými nabáda, napr. či nové médiá sú invenciou, ktorá autorom ponúka čosi nové, alebo ide len o „tematický“ podnet (2012, s. 186); či druh média ovplyvňuje svoju evolúciu, alebo je tá len „sociálnym faktom“ (ibid, s. 177); ako sa sociálne štruktúry prejavujú v literárnej sfére/procese prenosu (ibid, s. 196) a i.

Okrem „mnohostí“, ktorá je inherentná predpone „hyper“, nás jej chápanie ako „ponad“ privádza späť k stieraniu či strate hraníc. B. Suwara toto z/rozmazávanie predostiera v globálnom kontexte umenia a kultúry, jeho princíp uplatňuje na vytvorenie zastrešujúceho pojmu, ktorý podporuje top-down prístup, analýzu. Konkrétnejšie stratu istoty hraníc demonštruje aj **Z. Husárová** vo svojich analýzach elektronickej literatúry. Z celého spektra rôznorodých hypermediálnych artefaktov

pozornosť zameriava na jeden ich druh (pričom dochádza aj ku komparácii s iným hypermediálnym artefaktom – počítačovou hrou). Jej štúdie predstavujú základné znaky elektronickej literatúry – multisenzorickosť, hrovosť, procesualnosť, špecifiká vyplývajúce z pohľadu na jej materialitu. Problematiku otvára práve syntetizovaním pohľadov na elektronickej literatúru, keď vychádza z MSA, technotextu, J. Strehovca, ale aj **P. Bootza**, teórie nových médií **L. Manovicha**, či relevantnosti konceptu remediácie podľa **Boltera** a **Grusina** a hovorí o „technoestetike“, čiže reflektovaní kódu/jazyka/programovateľnosti a materiality médií cez ich estetickú funkciu. Široké spektrum vychodiskových teórií je tu v podstate uchopením troch aspektov elektronickej literatúry: jej materiálnej podstaty a existencie/tvorby, procesu komunikácie diela – čitateľ/užívateľ a jej zažívanie prijímateľom. Prvý aspekt je priblížený najmä cez teórie N.K. Halyes a **Johna Cayleyho**, druhý cez komunikačný model P. Bootza (texte-auteur – texte-à-voir – texte-écrit), ktorý priamo nadväzuje na tretí aspekt zachytený fenomenologicky vychádzaním z J. Strehovca. Bootzova a Strehovcova optika sú si blízke, líšia sa len „vzdialenosťou“ dôležitosti čitateľa od centra pozornosti. Zatiaľ čo Bootz sa sústreďuje skôr na text v procese premien a čitateľ je skôr pozorovateľom, Strehovec sa približuje k recepčnej teórii, keď čitateľa stavia do stredu záujmu a berie ho ako kľúčovú kategóriu. Porovnaním a syntézou spomínaných teórií Z. Husárová v prvej štúdií dospieva k vytýčeniu performativity ako jedného zo základných znakov elektronickej literatúry a dokladuje opodstatnenosť skúmania materiality diel, keď dokazuje, že tá je prítomná a vplyvná vo všetkých (technických) vrstvách diela: v kóde, dátach aj interfejsse – jej poprením by došlo k popretiu ontológie diela (2012, s. 88). Ďalšou podstatnou čiastkovou témou pri elektronickej literatúre je jej hravosť/hrovosť, cez ktorú sa otvára otázka hraníc medzi literatúrou a počítačovou hrou. Na základe fundovaného rozhladu (teórie **Silverstona**, **Huizingu**, **Cailloisa** a i.), ktorý Z. Husárová uvádza, je zrejmé, že hra môže byť vnímaná ako estetika, princíp tvorby, alebo nástroj porozumenia chodu spoločnosti. Vo svojej v poradí tretej štúdií (ide o „prípadovú štúdiu“ diela *Inanimate Alice*) v tejto publikácii sa autorka sústreďuje na interaktívnu fikciu, ktorú vníma ako dvojdomý fenomén patriaci jednak ku elektronickej literatúre, ale zároveň aj k hre (pričom stupeň hrovosti sa naprieč druhmi a dielami elektronickej literatúry rôzni). Tá je dôkazom približovania literatúry a počítačových hier – literárne diela (obzvlášť elektronickej) sa snažia čitateľovi ponúknuť saturovaný, intenzívny a rýchly zážitok (ako to pozoruje J. Strehovec) a hra ako transmediálny fenomén (teda neviažuci sa na jedno exkluzívne médium) nemá prekážku pri preberaní podoby jednotnej s médium elektronickej literatúry. Z. Husárová tak prináša podrobný prehľad straty hraníc v elektronickej literatúre, ktorá sa pohybuje v rozsahu od intermediality k transmedialte, čo môže byť považované za nižšie úrovne a zároveň stavebné zložky hypermediality (ku ktorej elektronickej literatúra dospieva). To isté, ale v inej oblasti demonštruje aj B. Suwara vo svojej druhej a tretej štúdií (*Vzťah vizuálnosti a textu v umení nových médií, Evolúcia softvérového nástroja hypermediálny artefakt – na príklade Power Pointovej prezentácie*), ktoré sa venujú vzťahu vizuálnosti (obrazu) a (vizuálnosti) textu nielen cez umenovednú, ale aj kognitívnu optiku. Bádateľka načrta jasnú diachronickú os, na ktorej sa obraz a text vyvíjali tesne prepojené, vedľa seba. Vychádzajúc z kognitivistického pohľadu objasňuje,

ako prebieha vnímanie zmiešaných a prepojených médií pri hypermediálnom artefakte, ktorému je vlastné zblíženie vizuálnych a textových čiastočiek. Podľa B. Suwary dochádza ku kooperácii dvoch kanálov (jazykového a vizuálneho) performativitou a vzájomnou kontextualizáciou. Autorka uvádza prehľad prístupov k riešeniu otázky vizuálnosti/vizualizácie v umení, k vzťahu obraz – literatúra, od okularocentrických až po okularofobické a skúma, čo v týchto vzťahoch spôsobil v 20. storočí nástup softvéru a digitálneho prostredia. Za predpokladu, že zrakové vnímanie ikonického a grafického prebieha naraz, že mozog nerobí rozdiel medzi podnetmi (vizualizáciami) prijímanými zrakovým alebo jazykovým kanálom, konštatuje presun ontológie ikonosféry od dvojíc realita – znak ku obraz reality – znak ako typické pre digitálne médiá a internetové prostredie. Autorka nielenže načrtáva komplexnosť a širokú bázu pohľadu, ktorý je podmienkou skúmania hypermediálneho artefaktu, ale zároveň prináša reflexiu súčasného stavu kultúry. Vzďialením sa od nuáns každej zo štúdií zahrnutých v publikácii *V sieti strednej Európy...* a uvedomením si jej štruktúry snehovej gule je viditeľné, že je celá reflexiou kultúry.

Reflexia kultúry cez prízmu elektronickej literatúry a skúmania vplyvu vstupu digitálnych a elektronickej technológií do umenia odráža najmä problém hraníc (javov, disciplín, médií atď.) a práve prebiehajúcej zmeny, ktorá môže byť akoby prekážkou potreby klasifikácie, vymedzenia a stanovenia jednoznačného prístupu vo výskume. Príspevok Janeza Strehovca pojednáva o zmene v procese a povahe čítania. Hovorí o efekte jazdy výťahom, čím sa snaží evokovať predstavu rýchlosti a instantnosti, s akou čitateľ/adresát pristupuje k textu. Priamo sa to viaže na zmeny pozornosti, ktorá je kolísavá a skrakuje sa (kratší „attention-span“). Znamená to, že čitateľ preferuje text, ktorý ho ihneď zaujme a je natolko invenčný, že si jeho pozornosť udrží (aspoň o chvíľu) dlhšie – napr. rôznymi efektmi (digitálny text) či zmiešavaním s inými médiami. Z. Husárová vo svojich analýzach čiastočne vychádza z poznatkov J. Strehovca a rozširuje ich s platnosťou na elektronickej literatúre. Nazieraním najmä cez materialitu dochádza ku konštatovaniu, že „telo“ slova v digitálnom texte je odlišné od tlačenej, pretože nie je konštantné a prechádza procesom „nakódovania“ v mark-up jazyku skôr, než nadobudne určitú podobu na obrazovke (cez interfejs), pred čitateľom. Za hlavný rozdiel elektronickej literatúry v porovnaní s ostatnými zmiešanými/kombinovanými médiami považuje možnosť zapojenia hmatu (2012, s. 93). Považa a zážitok čítania, pri ktorom čitateľ/užívateľ naviguje dielo(m) dotykom, gestom, je zásadne odlišný od triviálnej aktivity (Aarseth), akou je preveranie stránok v knihe. Elektronickej literatúra svojou inherentnou interaktivitou a nestálosťou spĺňa požiadavky, ktoré od textu očakáva dnešný čitateľ, ale ešte ich obohacuje a nastavuje vyššími nárokmi na interpretáciu, vyplývajúcimi z toho istého – z premenlivosti, nestálosti, navigácie nielen preveraním stránok a dekodovaním textovej informácie. Bádateľka dokonca hovorí o „performatívnom obrate“, „obrate ku činnosti“, ktorý v humanistickej paradigme – ako poznamenáva – síce nie je nový, ale podľa E. Domaňskej je momentálne veľmi výrazný. Z. Husárová sa prikláňa k technologickej podmienenosti tvorby, prenosu a recepcie elektronickej literatúry a komunikačnej technológie považuje za modifikátor percepcie, komunikácie a kognitívnych návykov. Zároveň však na príklade prenosu spôsobu čítania tlačenej knihy do elektronickej

prostredia poukazuje na druhú stranu fenoménu – jeho kultúrnu podmienenosť.

Vysoké štandardy instantnosti a zaujímavosti dostatočnej na získanie a udržanie pozornosti môžu byť považované za jednu z črt hypermediálnych artefaktov ako kultúrnych foriem a obsahov. Spĺňa ich nielen elektronická literatúra, ale aj ďalší hypermediálny artefakt: počítačové hry, ktoré – ako vyplýva zo spomínaných štúdií – je niekedy náročné od literatúry odlíšiť. Z ich skúmania taktiež vychádzajú poznatky o kultúrnom človeku (kto ním je, aký je) a kultúre vôbec. Štúdia **J. Švelcha** *Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita* sa zaoberá teóriou herných štúdií (game studies) a systematizuje ich jednotlivé oblasti a východiská skúmania – najmä rozpor medzi naratologicky ladeným výskumom a ludológiou. Zatiaľ čo naratologické krídlo preferuje skúmanie počítačových hier ako príbehov, ludológia sa zameriava na hernú mechaniku a počítačové hry vníma ako súbor pravidiel, nie ako príbeh. Ako dokazuje štúdia Z. Husárovej, toto rozčlenenie v skutočnosti nie je jednoznačné a dané hypermediálne artefakty často nie sú presne zaraditeľné do jednej z podskupín, ale kolíšu kdesi na ich hranici. Jednoznačným je však prietok hry ako princípu, ktorý je očakávaný zo strany čitateľa/užívateľa, vinúci sa elektronickou literatúrou, počítačovou hrou, ale aj každodenným životom. Zatiaľ čo **Raessens** (v článku *Playful Identities, or the Ludification of Culture* z č. 1 r.1 2006 časopisu *Games and Culture*) hovorí o „ludifikácii kultúry“, v teórii sa vynára aj nový pojem – gamifikácia. Aplikovaná je najmä v oblasti marketingu, manažmentu a herných štúdií, no v súvislosti s fenoménom, ktorému je venovaná publikácia *V sieti strednej Európy*, môžeme potrebu hrať sa opätovne (po teoretikoch ako napr. tu frekventovane citovaný Caillois) vnímať ako aktuálny kultúrny a sociálny fenomén objavujúci sa v mnohých oblastiach každodenného života. Kolektív autorov príspevku *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”* navrhuje definovať gamifikáciu ako „využívanie prvkov hrového dizajnu v nehermom kontexte“ (prel. autorka). Ide teda o „technológiu“, ktoré navodením (pocitu) hry/hrovosti majú zaujať kupujúceho a predať produkt, motivovať pracovníkov k lepšiemu výkonu, zvýšiť počet účastníkov cieľovej akcie a i. I keď nevedome, dnešný človek/čitateľ vyhľadáva, resp. stále viac začína preferovať každodenné aktivity (ku ktorým patrí aj čítanie), ktoré sú vytvárané a fungujú na princípe hry. Rovnako sa hra dostáva aj do literatúry – mohli by sme tvrdiť, že v nej bola od počiatku (hra s predstavivosťou), no v súčasnosti sa stáva jej čoraz (doslova) hmatateľnejším prvkom. Sociálnym a kultúrnym špecifikám počítačových hier sa venuje J. Švelch vo svojich zvyšných dvoch štúdiách publikácie, zameraných na kontext československých „textoviek“ v 80. a 90. rokoch 20. storočia. Mapuje obdobie rozpadu počítačových hier v režime, počas ktorého všetká distribúcia prebiehala „neformálne“ („nelegálne“ oprávnené nie je pre bádateľa vhodným výrazom) a pre ktorú (alebo vďaka ktorej) sa vytvorila jedinečná komunita hráčov, tvorcov hier, crackerov (často v jednej osobe) stretajúcich sa na „code party“. Veľkosť zbierky hier prirovnáva k sociálnemu kapitálu a rozlišuje tri formy ich distribúcie: komunitnú službu, darčekovú ekonomiu a tieňovú ekonomiu – existujúce naraz (2012, s. 144). Zmenou politického režimu a otvorením spoločnosti došlo k útlmu a čiastočnému rozpadu tejto komunity, ktorá naberala znaky a vlastnosti špecifickej sociálnej skupiny. Po rozmachu trhu s počítačovými hrami sa tieto zmenili na artefakt, keďže každý hráč



túžil vlastniť originál. Špecifické správanie a fungovanie hráčskej komunity je blízke tomu, ako B. Suwara a M. Nábělková opisujú tie literárne a umelecké (B. Suwara hovorí aj o „správaní sa v sieti“ – vyznačuje sa napr. altruizmom, zdieľaním atď.). Ide o už spomínané nadväzovanie na kultúru hackerstva, demokratizáciu, sekularizáciu umenia a tým pádom vzrast kultu amatérizmu – tak v digitálnom umení, elektronickej literatúre, ako na amatérskych literárnych fórach/serveroch. (Nielen) Amatérska tvorba s novými nástrojmi a formami v prípade literatúry podľa postrehov B. Suwary a **G. Magovej** slúži ako nástroj na vyskúšanie si nového média, nového spôsobu tvorby. Toto skúšanie je možné vnímať ako „predvoje“ („neoavantgarda“?) testujúce, kam až je možné natiahnuť hranice literatúry. Jeho skúmaním by malo byť možné sledovať vzájomné vplyvanie spoločnosti, kultúry a technológie – cez jeho produkty, hypermediálne artefakty sa dajú vystopovať aktuálne kultúrne trendy vypovedajúce o zmenách a stave súčasnej spoločnosti. Základom pre ďalší takýto výskum sa javí byť transdisciplinarita navrhovaná B. Suwarou, ako aj celá publikácia *V sieti strednej Európy*, keďže ponúka prehľad možného smerovania výskumu a zároveň svojou štruktúrou a jednoliatou rozmanitosťou dokazuje, že rôznorodosť názorov má potenciál produktívne sa dopĺňať a nemusí automaticky svedčiť o antagonizme. To potvrdzuje aj záverečná časť publikácie venovaná jednotlivým národným prejavom, či vyrovnávaniam sa, literatúry s digitálnym prostredím. Sem patrí štúdiá **M. Rehúša** a **J. Šranka** *Nesystematický návod na použitie slovenskej experimentálnej poézie*, v ktorej vytvárajú mapu premostení slovenskej experimentálnej tradície, jej kontextu a východísk, so súčasnými autormi elektronickej literatúry a „digitálneho experimentu“.

Mgr. Petra Blšťáková  
 Ústav svetovej literatúry SAV  
 Konventná 13  
 811 03 Bratislava  
 petra.blstakova@gmail.com