

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI
FILOZOFICKÁ FAKULTA
katedra bohemistiky



**Role a možnosti čtenáře a digitálního média
v rámci *born-digital* literatury**

(Roles and possibilities of a reader and a digital medium
within *born-digital* literature)

Bc. Tomáš Franta

česká filologie – navazující magisterské studium

vedoucí práce:

Mgr. Vladimír P. Polách, M.Phil., Ph.D

magisterská diplomová práce

Olomouc 2016

Prohlašuji, že jsem tuto magisterskou diplomovou práci vypracoval samostatně
a prameny v ní užití uvedl v jejich úplnosti.

V Olomouci dne 19. 4. 2016

Tomáš Franta

Děkuji Mgr. Vladimíru P. Poláchovi, M.Phil., Ph.D., za podnětné vedení a inspirativní rádčovství při vzniku práce.

Obsah

x	Úvod	1
1	(Od)kdy je literatura „ <i>born-digital</i> “?	5
1.1	Vymezení pojmu <i>born-digital</i> literatura	5
1.2	Specifika <i>born-digital</i> literatury	8
1.2.1	<i>Born-digital</i> literatura jako věčně neukončený demokratický dialog	8
1.2.2	Tvůrčí i tělesná (inter)aktivita	10
1.2.3	Multisenzorická kmenová hra	11
1.2.4	Na hranici literárnosti	12
1.3	Možné počátky <i>born-digital</i> literatury	14
2	Role a vlastnosti digitálního média	20
2.1	Technotext. Když na médiu záleží	20
2.2	(Ne)odcizenost digitálního média	22
2.2.1	Innisova těžká a lehká média v perspektivě <i>born-digital</i> literatury	23
2.3	Symbióza digitálního média a čtenáře	23
2.3.1	McLuhanova chladná a horká média v perspektivě <i>born-digital</i> literatury ..	24
2.3.2	Spolučení	24
2.4	Mezi vrstvou počítačovou a kulturní	25
2.4.1	Dvojitá znakovost digitálního textu	25
2.4.2	Průnik vrstvy počítačové do vrstvy kulturní	26
2.5	Vzájemné sblížování digitálního a tištěného literárního média	28
2.5.1	Blíží se konec tisku? Úvaha na závěr o vlivu digitálního média	29
3	Role a možnosti čtenáře	30
3.1	Nové čtenářské kompetence, konec „tichého čtení“	30
3.1.1	Globální čtenářská vesnice	31
3.1.2	Nový čtenář, nové čtení	32
3.2	Emancipace čtenáře	34

3.2.1 Dvojitý čtenářská aktivita směrem do textu	34
3.2.2 Zdvojené čtení.....	36
3.2.3 (Ne)svobodné čtenářské trajektorie	36
3.2.4 Průzkumnická role čtenáře	38
3.2.5 Čtení jako jízda	38
3.2.6 Interaktivní paradox.....	40
3.4 Literatura doteku	40
3.4.1 Dotknout se slova.....	41
3.5 (Prostorová) literatura pohybu	43
3.5.1 Holopoezie – textocentrická soustava	44
3.5.2 Vnoření čtenářova pohybu do textu	45
3.5.3 Pohybová inter-neaktivita.....	48
3.6 Čtenář jako autor	48
3.6.1 Prolínání rolí čtenáře a autora jako experimentální strategie.....	50
3.6.2 Prolínání rolí čtenáře a autora jako marketingová strategie	52
3.7 Imerze čtenáře	54
3.7.1 Imerze v novodobých epistolárních dílech	54
3.7.2 Imerze v interaktivní fikci.....	57
3.7.3 Imerze „na přání“	60
3.8 Interaktivní čtení s webkamerou a mikrofonom	61
3.9 Fyzické kybertexty – od lidského dechu k bakteriální DNA	62
3.9.1 Biopoezie.....	64
4 <i>Born-digital</i>-literární pesimismus a kritika	66
4.1 Nestálost digitálního média a virtuálního prostoru.....	66
4.1.1 Umělecké uchopení nestálosti softwarových programů	68
4.2 Neuvážené čtení.....	69
4.3 Destrukce textu.....	71
4.4 (Iluzivní) čtenářova svoboda	73
5 Závěr.....	76
Summary.....	80
Anotace	82
Seznam zdrojů.....	83

x|| Úvod

Elektronická literatura je v literární teorii termínem již poměrně zaběhlým, často užívaným, a přesto stále poněkud vágním. V mnoha pracích různých autorů totiž směšuje dvě odlišné literární sféry, které byť jsou obě „elektronické“, každá z nich má zcela jinou podstatu – jak s ohledem na literární formu a obsah, tak s ohledem na čtenáře a jeho čtenářské prostředí. V této práci si proto mezi těmito dvěma sférami načrtne poměrně jasnou hranici a následně se zaměříme na tu z nich, která čtenáři přináší a otevírá nové čtenářské možnosti, zkušenosti, prožitky. Touto „čtenářsky novou“ literární sférou bude tzv. *born-digital* literatura. Literatura digitálně zrozená, která má mnoho specifických vlastností oproti literárním dílům převedeným do fixního, nedynamického elektronického formátu kompatibilního se čtečkami (například formátu .pdf, .epub atp.).

V první kapitole si termín *born-digital literature* definujeme, vymežíme a charakterizujeme si jeho ojedinělé distinktivní rysy jak oproti tištěné, tak oproti „nepravé“ elektronické literatuře zmíněné výše. Ukážeme si, jak se literatura k digitálnímu zrození propracovala, co bylo k dospění do toho stavu zapotřebí a kde můžeme hledat historické milníky, od nichž lze o *born-digital* literatuře hovořit. Naznačíme si pozici *born-digital* literatury v literární vědě a také její primární vlastnosti, jako jsou dynamičnost, procesualnost, fragmentárnost, demokratičnost, interaktivita a hravost, od nichž následně budeme rozvíjet hlubší analýzu *born-digital* literatury – konkrétně důležitosti jejího digitálního média a (především) proměny čtenářských rolí a nových možností čtenářského prožitku.

Druhá kapitola se bude podrobněji zabývat digitálním médiem, neodmyslitelným zprostředkovatelem i čtenářovým „partnerem“ v rámci *born-digital* literatury. Popíšeme si rozdíl mezi významem média (nosiče) pro tištěný text a významem média (nosiče) pro text digitální, osvětlíme si důležitost digitálního média pro proces čtení a roli digitálního média při jeho neustálé oscilaci mezi vrstvou kulturní (čtenářskou) a vrstvou počítačovou. Rozvedeme si také vzájemné přibližování „živého“ čtenáře a „neživého“ digitálního média, prolínání organické a anorganické substance, poukážeme na symbiózu, která mezi nimi vzniká, na vzájemný vztah tzv. *spolučtení*, díky němuž se dílo *born-digital* literatury „děje“. Závěrem se zamyslíme nad tím, jaký vliv a dopad má (a může mít) digitální médium na proměnu celkového literárního diskurzu.

Třetí kapitola, rozsahově i tematicky nejpodstatnější, se zaměří na samotnou osobu čtenáře a jeho emancipaci. Postupně odhalí a rozvede všechny imanentní možnosti a obzory, které se mu v rámci *born-digital* literatury otevírají a které se oproti tištěné literatuře výrazně modifikují či zcela nově vynořují. Poukážeme na nové čtenářské kompetence, které je potřeba si při čtení děl *born-digital* literatury osvojit, a vytyčíme si nové pojmy pro „čtenáře“ a „čtení“, které se s proměnou čtenářovy tvůrčí aktivity a participace a transformací literárního textu v multisenzorický zážitek rozšiřují. Následně si postupně představíme jednotlivé čtenářské možnosti participace jak směrem k digitálnímu médiu a textu, tak směrem k autorovi. Veškeré teoretické koncepty o potenciálech kolektivního autorství a možnostech kooperace čtenáře a autora, teze o svobodných čtenářských trajektoriích, formách čtenářovy imerze do fikčního světa příběhu, způsobech a důsledcích činnorodého zapojení čtenářova pohybu těla, hlasu, dotyku a dalších smyslů, budou prakticky demonstrovány na konkrétních dílech *born-digital* literatury.

Tento rozbor čtenářských možností bude přitom zasazován do obecného, globálního kontextu a reflektován především na cizojazyčných (vesměs anglicky psaných a na internetu distribuovaných) pokusech. Umělecké (i teoretické) uchopení potenciálu *born-digital* literatury v českém prostoru má totiž pouze minimální odezvu a experimentování s propojováním literárního textu a digitálních technologií, které by čtenáři nabízelo nezvyklé čtenářské zkušenosti či jej vybízelo k aktivní tvůrčí činnosti, je pak ještě marginálnější¹.

¹ Ty se navíc odehrávaly už na přelomu druhého tisíciletí, případně v jeho první dekádě, a většinou se týkaly uplatňování způsobů kolektivního autorství (viz kap. 3.6). Výjimku tvoří v českém kontextu

Čtvrtá kapitola představí příklady teoretické a umělecky zpracované kritiky vůči čtenářským možnostem a technologickým zákonitostem *born-digital* literatury a závěrečná konkluze pak shrne vše na následujících stránkách zmíněné do indukční explanace.

S ohledem na interdisciplinárnost problematiky *born-digital* literatury (a fakt, že její otázka je v literární teorii jen málo zpracována) budeme v práci reflektovat spíše teorie mediální a ty jen kradmě (předně v oblasti týkající se role čtenáře a čtení) kombinovat a doplňovat teorií literární. Odrazový můstek nalezneme v padesátých a šedesátých letech, kdy využijeme mediálních teorií Harolda Innise a (hlavně) Marshalla McLuhana, jejichž nadčasovou platnost budeme demonstrovat aplikováním jejich optiky na *born-digital* literaturu. Z šedesátých let pak využijeme taktéž literární úsudky *Otevřeného díla* Umberta Eca či recepční estetiky Kostnické školy. Primárně však budeme pracovat s mediálními pracemi posledních dvaceti let. Denis McQuail, Neil Postman, Lev Manovich, Jay David Bolter a David Grusin, Henry Jenkins či třeba Nicholas Gane a David Beer, to jsou kanoničtí autoři, kteří nám pomohou definovat termíny jako digitální médium, interaktivita, remediace, konvergence, participační kultura či rozhraní (interface), termíny, jež jsou v otázce *born-digital* relevantní. Jejich teze následně doplníme o myšlenky prací dalších mediálních teoretiků, kteří se již blíže věnují *born-digital* literatuře jako takové: Espen J. Aarseth, N. Katherine Hayles, Scotta Rettberga či Jill Walker Rettbergové. V neposlední řadě pak byly velkým informačním a inspiračním zdrojem práce Karla Pioreckého (jediného českého literárního teoretika, který se výzkumu elektronické literatury věnuje dlouhodobě a podrobněji) a sborníky interdisciplinárních příspěvků vzniklých pod editorským dohledem Zuzany Husárové a Bogumily Suwary.

Hlavním cílem této práce je z myšlenek výše zmíněných autorů a mnoha dalších, uvedených v bibliografickém seznamu, postupnou komparací, hledáním analogií, analýzou, indukci a závěrečnou syntézou představit strukturovaný přehled důsledků *born-digital* literatury na čtenářské zkušenosti a prožitky a (ideálně) poskytnout rozšiřující koncept ke studii Karla Pioreckého *Proměna čtenářství v procesu remediace*. Na jejím konci by přitom měly stát odpovědi na otázky: Je *born-digital* literatura ojedinělou literární formou (a je vzhledem ke své povaze vůbec literární formou)? Jaké nové možnosti čtenářské zkuše-

ojedinělý a často zmiňovaný hypertextový román (sic!) *Město* (1997–1999) autorky Markéty Baňkové (dostupný z: <<http://www.bankova.cz/mesto/indexcz.html>>), který se však svou propracovaností může s jinými díly v této práci uvedenými jen těžko srovnávat.

nosti *born-digital* literatura přináší? Jakým způsobem se mění role a pozice čtenáře? Jak se mění vztah čtenáře k textu a k (digitálnímu) médiu? A jak se pod procesem technologizace proměňuje samotný proces čtení?

1|| (Od)kdy je literatura „*born-digital*“?

1.1| Vymezení pojmu *born-digital* literatura

Už od prapočátků se literatura musela učit žít v konkurenci jiných uměleckých forem, každá nově vzniklá forma její postavení do určité míry oslabovala, odváděla od ní pozornost, „ubírala“ jí čtenáře. Fotografie nabídla zcela věrný odraz zachyceného kousku reality a zhušťovala mnoho informací do jednoho statického záběru, tudíž divák mohl sám a svévolně zachycovat i ty nejmenší detaily a příběh na fotce si sám (re)konstruovat. Rozhlasová hra nabídla „lenivější“ formu četby, kdy posluchač nepřišel o příběh, a ten mu byl navíc nabídnut ve zhuštěné, intenzivnější verzi a mohl jej přijímat pohodlnější, sluchovou formou. A filmová adaptace povýšila zpracovaný literární obsah na intenzivní, dramatický, vícesmyslový zážitek, který člověka vytrhl z téměř meditativního tichého čtení² do světa výrazných audiálních i vizuálních podnětů. Takto zpracované a povětšinou zestručněné prozaické a poetické texty přiblížily literární obsah masovému publiku a i přes všechna (mnohdy naplněná) rizika „jednoduché[ho] a schematické[ho] vnímání původního textu“ (Zabiiaka 2015, s. 99) se těšily velkému ohlasu a oblibě.

Literatura se na tuto konkurenci vždy snažila nějak reagovat. Proti fotografii postavila realismus, proti filmu pásmo atp. Tento vztah různých typů médií a jejich vzájemného působení a ovlivňování označují Jay David Bolter a Richard Grusin (2000, s. 44–50) jako *remediaci*. Remediacce je podle nich proces, kdy nové médium přebírá obsah a vlastnosti média staršího, přičemž tyto nabyté veličiny prezentuje novými způsoby, a kdy se zároveň starší médium snaží na tato nová média reagovat a samo sebe transformovat.

² K tomu viz Manguel 2007, s. 74.

V průběhu období avantgardy literatura našla (a trochu vizionářsky tím předběhla dobu) poměrně neotřelý způsob transformace, kterým si chtěla udržet pozornost. Místo toho, aby se vůči těmto novým uměleckým formám vymezovala a hledala nové způsoby psané „reakce“, začala do sebe tyto nové formy sama pojímat. Literární text se zde na jednu prolínal s grafikou a obrazem, kooperoval s filmem, vytvářel dojem zvukovosti, snažil se vykazovat prvky hravosti a vtahovat čtenáře více do centra dění.³ Následně se literatura sice na nějakou dobu vrátila k čistě textové formě, kde se snažila jednak o epická vyjádření (např. neorealismus), jednak o experimentování s narací (např. francouzský nový román), které postupně vyvrcholilo v postmodernistické poukazování na celkovou krizi a vyčerpanost literatury vůbec, avšak poté, co se do lidské komunikace výrazněji promítly digitální technologie (a tzv. nová média), literatura jako by začala do konce dotahovat to, co si avantgarda předsevzala. Po náznacích experimentálního umění šedesátých let, v nichž poprvé do (literárního) umění promluvila kombinatorika, technologie a pokusnictví s možnostmi nových médií⁴ a které celkově můžeme považovat za spojnicu mezi avantgardou a *born-digital* literaturou (viz níže), vznikla tzv. elektronická literatura a s ní nové možnosti pro autory a (především) čtenáře a možnost evoluce literárního díla v multimediální⁵, hypertextové⁶ či hypermediální⁷ dílo. (Suwara 2012a, s. 209)

Při pohledu na pojem *elektronická literatura* ihned vyvstává zásadní otázka. Co to vlastně ona elektronická literatura je? Co do ní zařadit? A čím se od klasické literatury liší? Tyto nejasnosti vyplývají z faktu, že problematika elektronické literatury dosud není nijak systematicky uchopena a nemá pevně danou terminologii. Proto se setkáváme s tím, že jako elektronická literatura je označováno digitalizované, chcete-li naskenované dílo (např. na Google Books či stránkách projektu Guttenberg) na straně jedné a zároveň i specifické dílo, které bylo napsáno/naprogramováno přímo v internetovém prohlížeči pomocí počítačového jazyka či vytvořeno pro čtení v konkrétním typu tabletu a které přináší prvky interaktivity (viz dále).

³ Podrobněji viz Chvatík–Pešat 1967, s. 363–382.

⁴ Podrobněji viz Havránek 1999, s. 226–257 a s. 302–308.

⁵ Kombinující text, obrázek, grafiku, zvuk, animaci či video na jednom rozhraní (viz Sokolowsky–Šedivá 1994, s. 15; Vítkovský 2006, s. 314).

⁶ Propojení textu do nelineární, nesequenční, decentralizované struktury, umožňující nelineární čtení a (více či méně) svobodný pohyb mezi jednotlivými částmi textu (viz Vítkovský 2006, s. 239; Reifová 2004, s. 79; Macek 2013).

⁷ Kombinace multimediálního a hypertextového díla, v němž obsah kombinující text, grafiku, animaci a video nabízí nelineární čtení (viz Manovich 2001, s. 38; Pořízková 2012, s. 68; Vítkovský 2006, s. 239).

V této práci využijeme definice N. Katherine Hayles (2007), a zatímco fotokopie či naskenované práce děl (např. ve formátu .pdf) necháme stranou pod zastřešujícím pojmem *digitized works* (Engberg 2014, s. 139) či *going digital works* (Leusebrink 2014, s. 175), termín *elektronická literatura*⁸ budeme chápat jako synonymum pro takové práce, které jsou tzv. *born-digital*, „digitálně zrozené“, tedy práce, které byly vytvořeny pomocí digitální technologie, jsou určeny ke čtení na (interaktivním) monitoru a zároveň využívají specifické vlastnosti daného digitálního média⁹, pro které byly vytvořeny.¹⁰ (Engberg 2014, s. 139) Digitální médium, ať už je to stolní počítač, tablet, či třeba prostor virtuální reality, je pro *born-digital* literaturu nezbytné, esenciální. Bez něj by čtení/prožívání díla nebylo komplexní, ba dokonce vůbec možné. „Díla elektronické literatury jsou obojí – psané práce ve smyslu literárním a počítačové programy, které spouštíme a kterých jsme uživatelé,“¹¹ říká Scott Rettberg a naznačuje tím jak dvojakost díla *born-digital* literatury, tak dvojakost čtenáře. „Digitálnu literatúru nepovažujeme za pokračovanie tradičnej formy literatúry, ale vnímame ju skôr ako vynárajúci sa potenciál, formovaný prepojením na umenie nových médií, softvér a internetovú kultúru,“ doplňuje pak k podstatě *born-digital* literatury Janez Strehovec (2012, s. 29). *Born-digital* literatura sice v mnohém navazuje na již zmiňované myšlenky avantgardy, ale zároveň jako by byla samostatně stojícím, paralelně fungujícím odrazem literatury tištěné, který zahrnuje své vlastní, k tištěným předobrazům mnohdy paralelně fungující literární formy a žánry: hypertextová díla, interaktivní fikce, generativní poezii, kolaborativní díla, multimediální instalace, e-mailové novely a mnoho dalších.

⁸ Případně též digitální, ergodická.

⁹ Pojem *médium* je v literární i mediální teorii velmi volně užívaným a může reprezentovat širokou škálu možností od fyzického nosiče po kódovou soustavu. Digitální média (neboli kvartální neboli nová) mají podobně široký rozptyl chápání, jejich jediným spojovacím prvkem je systém dvojí reprezentace (tzn. přítomnost člověku srozumitelného a známého kódu na vrchní úrovni a přítomnost binárního kódu na spodní úrovni). (Srovnej např.: Jakubowicz 2013, Jiráček–Köpplová 2007, Manovich 2001, McQuail 2009, Postman 1999, Reifová 2004.)

Pro potřeby této práce a její větší přehlednost a srozumitelnost proto využijeme unifikovaného termínu *digitální médium*, který zde bude vždy reprezentovat komplexní celek hardwarového digitálního nosiče, jeho technologických a operačních vlastností a v něm obsaženého aplikačního softwaru. Jen a právě takto celistvě pojaté digitální médium totiž hraje v rámci *digital-born* literatury roli. (Srovnej též Macek 2013, s. 108.)

¹⁰ Klasický formát .epub přitom stojí někde na pomezí mezi *going digital* a *born-digital* literaturou. Je sice „digitálně zrozený“, ale zároveň jen málo interaktivní, spíše statický, a proto jej nebudeme v práci téměř vůbec akcentovat.

¹¹ Rettberg 2014b, s. 173

1.2| Specifika *born-digital* literatury

1.2.1| *Born-digital* literatura jako věčně neukončený demokratický dialog

S tím, jak literatura vstupuje do sféry digitálních médií a stává se v mnoha případech multimediální záležitostí, mění se i její vnímání ze strany teoretiků. V centru pozornosti již nestojí pouze výsledný text, jako tomu je povětšinou u literatury tištěné, nýbrž i procesovost, dynamičnost díla. N. Katherine-Hayles označuje díla elektronické literatury jako *event-ialized*, objevuje se například i výraz *text-as-networked performance* (Pressman 2014). „Tento důraz na dynamiku, procesualitu literárního díla v oblasti elektronické literatury odkazuje k (...) tvrzení L. Manoviche o tom, že v současné době již neanalyzujeme hotové dokumenty, díla, ale softwarové performance.“ (Kostnicová 2015, s. 71) Je to nejspíš částečně způsobeno tím, že díla *born-digital* literatury de facto téměř nikdy nemají jednoznačnou konečnou podobu. Může v nich docházet k neustálým obměnám, aktualizacím, úpravám, vylepšením (digitální médium to umožňuje bez větších obtíží, a změny se navíc projeví ihned), může se u nich výrazně projevit čtenářská variabilita.

„Digitálny text už viac nie je stabilným, textovým dielom, založeným na svojej aure. Digitálny text, je skôr: procesom, umeleckým softvérom, zážitkom, (...) webstránkou s bodovou organizáciou interfejsu, ktorý od užívateľov vyžaduje asociatívny výber, algoritmické (logické a problémové) myslenie, alebo dokonca aj postupy týkajúce sa DJingovej a VJingovej kultúry, ako napr. remixovanie, strihanie, samplovanie, renderovanie, filtrovanie a rekombinovanie,“ shrnuje Janez Strehovec (2012, s. 30).

Tato lehce proveditelná proměnlivost digitálního textu je daná jeho charakterem, který má, terminologií Lva Manoviche (2001, s. 30–31), *fraktální strukturu* neboli *modulární strukturu*. Jak hmotná (tištěná) a analogová, tak digitální média/díla mohou shodně obsahovat složité struktury, obsahy, kombinace textu, obrazu a (v případě analogu a digitálního média) zvuku atp., ale jen digitální médium si neustále udržuje diskrétnost svých jednotlivých prvků, nikdy nedopustí (z technologického úhlu pohledu) jejich „slití“ v jeden nedělitelný celek. „Tyto prvky tvoří objekty většího měřítka, ale zároveň si udržují oddělené identity. Ani kombinace objektů do ještě větších celků [tak] nevede ke ztrátě nezávislosti,“ říká Lev Manovich (cit. dle Dvořák 2010, s. 36). To je důvod, proč jsou jednotlivé části digitálního díla jednoduše přístupné a „mohou být [jednoduše] upraveny či nahrazeny, aniž by to ovlivnilo celkovou strukturu díla.“ (Ibid., s. 37) Zkuste

přepsat část textu či vyměnit fotografii v digitálním díle. Změna se projeví nejen ihned, ale zároveň dílo nijak nepoznamená. Zkuste však totéž udělat u knihy či analogového záznamu – pro laika to bude téměř nemožné¹² a na díle se navíc projeví určité známky poškození, manipulace.

Podle Červenkovy teorie se text stává literárním dílem tehdy, kdy projde aktem zveřejnění a odpoutání se od svého psychofyzického autora (Červenka 2009, s. 99–101), aktem, kdy je zafixováno tištěnou formou, a tím pádem definitivní, ukončené (tj. završeno uveřejněním konkrétního knižního vydání, v dalších vydáních toho samého díla pochopitelně může ke změnám docházet). (Piorecký 2009, s. 712) V případě textu digitálního k takové uzavřenosti téměř nikdy nedojde. I po jeho „zveřejnění“ v něm lze neustále provádět změny, aktualizovat jej, aniž by bylo potřeba vydávat „novou verzi“ (jako v případě díla tištěného), a nechat projevovat změny okamžitě. Téměř nikdy neopustí fázi geneze (s tím rozdílem, že v této fázi není přítomen jen autor a text, ale často i čtenář – viz níže a kap. 3.6). (Vašák 1993, s. 20) Text přijímá díky své lehké měnitelnosti roli textuálního happeningu (pojem Federica Pelliziho), je procesuálním souborem, stimulujícím komunitní a dialogický charakter digitálního publika, v němž se hranice mezi autory a čtenáři rozměňuje. Karel Piorecký jej připodobňuje, na základě Červenkových myšlenek, k období samizdatového díla, které má stále jakousi polosoukromou povahu a „vyzývá čtenáře spíš k úvahám, co se ještě může změnit“. (Piorecký 2013, s. 84) „Literární text zde [mnohdy] nefiguruje jako dílo, které dává autor k dispozici čtenářům, ale právě jako příspěvek do permanentně probíhající neformální a umělecký záměr nesledující skupinové konverzace. Literární text se stává replikou v dialogu,“ říká. (Piorecký 2014, s. 139)

Ruku v ruce s touto „neukončeností“, neustálou procesuálností geneze, vyrůstá z *born-digital* literatury další podstatný charakteristický bod – *demokratizace*. Tato demokratizace, jež mohla nastat díky vzniku (téměř) všem přístupného digitálního média (kterým osobní počítač a další elektronika bezesporu je) (Suwara 2012a, s. 212), spočívá především v ukončení hierarchizace a nabourání komunikačního modelu autor–text–čtenář při vzniku i recepci díla. (Piorecký 2012, s. 822) Autor už není nejdůležitější entitou výstavby díla, jediným tvůrcem. Jeho úloha i význam se rozměňují. V rámci snadno vyvolatelné virtuální komunikace totiž autor může podléhat názorům

¹² Byť případy manipulací a přepisování analogových záznamů jsou z historie známy, například u skupinových fotek z období Stalinských čistek.

a přáním čtenáře, a někdy dokonce některé své kompetence čtenáři přímo předává, čímž roli čtenáře výrazně posiluje a na ose pasivita–aktivita posunuje doprava.

1.2.2| Tvůrčí i tělesná (inter)aktivita

Snahy o aktivizaci čtenáře a jeho větší vtažení do děje, pro *born-digital* literaturu typické, směřují k dalšímu podstatnému rysu elektronické literatury – *interaktivitě*. Interaktivita je zde přitom myšlena tak, jak ji definuje Martin Lister. Nejprve obecněji: „Interaktivita je jednou z klíčových přidaných hodnot charakteristiky nových médií. (...) Obecně tento termín značí mocnější pocit uživatelské angažovanosti v textu, svobodnějšího přístupu ke zdrojům znalostí, individualizované užívání média a větší možnosti uživatelské volby.“ (Lister 2009, s. 21) A poté i vztahující se přímo k textu: „V interaktivních multimediálních textech (...) je nezbytné, aby čtenář aktivně intervenoval; aby při vytváření významu nejen sledoval a četl, ale také činil. Tato intervence přitom zahrnuje další způsoby angažování se, jako je ‚hraní‘, ‚experimentování‘ a ‚objevování‘ (...).“ (Ibid., s. 22)

Interaktivitu můžeme v dílech *born-digital* literatury nalézt dvojí. Jednak na ose autor–čtenář, jednak na ose čtenář–médiium. Cílem první je do určité míry zapojit čtenáře do vzniku textu, dát mu možnost ovlivnit jeho výslednou podobu. Tato interakce přitom „není pouze důsledkem podlehnutí technologickému determinismu, ale vychází také z kulturní poptávky, tedy jak říká Rob Cover, z touhy ‚uživatelů participovat na textuální textu‘.“ (Piorecký 2010, s. 521)

Snahou druhého typu interakce, probíhající na ose čtenář–médiium, je pak při čtení/prožívání díla vytrhnout čtenáře z pasivní role, kdy při čtení *jen* otáčí stránky¹³, a přimět jej k různorodé aktivitě zahrnující klikání, pohyby kurzorem, dotýkání se displeje či zapojení rukou a jiných částí těla. (Husárová 2012a, s. 93)

„Digitální narativy (...) si žádají novou konceptualizaci vztahu mezi čtenářem, autorem a médiem. Čtenář je často vyzýván k participaci a činění rozhodnutí, která ovlivní výsledek narativu, a počítač jako takový hraje roli, kterou N. Katherine-Hayles definuje jako ‚aktivní poznávání‘, kdy interpretuje a zpracovává informace na základě zpětné vazby se čtenářem a textem.“¹⁴ (Rettberg–Walker Rettberg 2010)

¹³ Touto pasivitou se přitom myslí vyloženě problematika fyzické (taktilní) manipulace s knihou, nikoliv pasivní přístup ke čtení k textu, neboť jak známo, už například Lev Manovich v *Mýtu interaktivity* (Manovich 2001, s. 55–61), Stuart Hall v *Teorii kódování a dekódování* (Hall 2005, s. 117–138) či Umberto Eco v myšlence *Otevřeného díla* (Eco [1962]) se zabývali tím, jak čtenář aktivně vytváří individuální interpretace daného textu.

¹⁴ Podrobněji viz kap. 2.3.2.

Tato vzájemná interakce mezi člověkem a strojem, čtenářem a digitálním médiem, je možná díky existenci rozhraní (interface). V obecném slova smyslu lze rozhraní charakterizovat jako místo nebo povrch, „kde se setkávají dvě těla nebo dva systémy: člověk a stroj (...), dva lidé nebo třeba dva stroje“ (Gane–Beer 2008, s. 55) a které umožňuje reflektovat součinnost dvou „substancí na základě vzájemných podnětů.“ (McLuhan 2000, s. 97) Bavíme-li se o rozhraní, kde dochází k „toku informací mezi lidským tělem a různými mediálními přístroji“ (Gane–Beer 2008, s. 55), je nasnadě hovořit o tzv. *human-computer interface*, v případě *digital-born* literatury pak ještě lépe o tzv. *cultural interface* (kulturním rozhraní). Kulturní rozhraní je pojmem Lva Manoviche (2001, s. 69–70), kterým definuje interakci mezi člověkem a počítačem (tedy *human-computer interface*), jež ve výsledku vede k zobrazování, zkoumání a čtení kulturních dat¹⁵ (multimediálních encyklopedií, on-line časopisů, počítačových her a jiných novomediálních objektů). Nejčastější formu rozhraní mezi člověkem a digitálním médiem přitom představuje (dotyková) obrazovka, případně desktopové prostředí (záleží na úhlu pohledu).

1.2.3| Multisenzorická kmenová hra

Připočteme-li si k proklamované tělesné aktivitě¹⁶ a tvůrčímu pobízení také častou kooperaci textu se zvuky a hudbou, obrazy a grafikou, docházíme k něčemu, čeho se snaží *born-digital* literatura docílit – připravit čtenáři multisenzorickou stimulaci. (Suwara–Husárová 2012, s. 10) Literatura tímto poněkud odvrací pozornost od textu/příběhu/sdělení a snaží se docílit efektnosti¹⁷, což mnohým teoretikům může připadat protichůdné, ba přímo nepřijatelné, nicméně to jen podtrhuje odraz moderní doby: „Zájem o účinek spíše než o význam je základní změnou, k níž v naší elektrické době došlo, neboť v účinku jde o celkovou situaci a ne o jedinou rovinu pohybu informací,“ poznamenává Marshall McLuhan (2011, s. 40).

Od této interaktivity už je jen kousek ke hře. A názor, že *born-digital* literatura je svým způsobem více či méně hrou, zastává hned několik teoretiků. Scott Rettberg

¹⁵ *Human-computer interface* chápe jako stav, kdy počítač sloužil pouze jako pracovní nástroj, nikoliv jako univerzální prostředek sloužící mnoha oblastem lidského života (včetně kulturního).

¹⁶ Pro potřeby této práce si ji nazvěme *fyzickým čtením*.

¹⁷ Záměrně zde nepoužíváme pojem *estetičnost*. Tato efektnost totiž jednak nemusí nutně vést k pocitu estetické hodnoty (efektnost staví mnohdy na kouzlu okamžiku, momentu překvapení, na promptním vnějším efektu, nikoliv trvalém vnitřním), jednak pracuje výrazně s fyzickou interakcí člověka, s aktivní manipulací s dílem, nikoliv pouze s čtenářovou psychickou a mentální reflexí na dané dílo. Zároveň pak díla *born-digital* literatury chtějí svou efektností mnohdy překrýt fakt, že vlastně žádnou velkou estetickou hodnotu nemají.

(2014b, s. 169) například říká: „Veškerá elektronická literatura na sebe bere podobu hry, soutěže mezi autorem a čtenářem.“ A v podobném duchu mluví i Zuzana Husárová (2012a, s. 98): „Digitálne dielo by sme mohli prirovnať k invenčným, progresívnemu a dynamickému ihrisku, na ktorom platia princípy, ktoré vyslovila bádatelka Janette Hughes: multimodalita, kolektivita, zdieľanie, nejednoznačnosť významu a hravosť.“ Dúvtipne pritom nazýva *born-digital* literaturu jako lite(h)ratura (Husárová 2012b). Tato (komunikační) hravost dovádí (nejen) Petra Odilla Stradického k myšlence, že (nejen) elektronická literatura na internetu, která není fixována tiskem a vázána na jeden konkrétní nosič, navrácí literaturu do dávných předgutenbergovských dob, kdy bylo dílo „závislé na interakci a úzkém vztahu autora a příjemce, kteří si své role pravidelně vyměňovali, a tak zajišťovali život literárního díla.“ (Piorecký 2012, s. 830) To si, byť to nevztahuje přímo k *born-digital* literatuře, ale novým médiím obecně, myslí i Marshall McLuhan (2000, s. 100): „Dnes si ‚převijíme pásku zpět‘. Řekové postupovali od orálního k psanému stejně, jako se my pohybujeme od psaného k orálnímu. ‚Skončili‘ v poušti klasifikovatelných údajů a my bychom stejně tak mohli ‚skončit‘ v nové kmenové encyklopedii sluchového zařikávání.“

1.2.4| Na hranici literárnosti

„Elektronická literatúra testuje hranice literárnosti a vyzýva nás, aby sme prehodnotili názor na to, čo literatúra dokáže a čím literatúra vlastne je,“ (Suwara–Husárová 2012, s. 7) předkládá Bogumila Suwara myšlenky N. Kathrine Halyses. Dle současného chování literárních teoretiků, kteří stále většinově odmítají *born-digital* literaturu jako právoplatnou součást literárního bádání zahrnout, lze vyčíst, že u nich *born-digital* literatura zatím hranice literárnosti¹⁸ nepřekročila. Přitom například Espen J. Aarseth říká, že existuje a platí

„rovnorodosť literárnych textov, počítačových hypertextov či dobrodružných hier [v] ich teleologick[om] aspektu – všetky typy textuality ‚produkujú verbálne štruktúry pre dosiahnutie estetického efektu.‘“ (Pajak 2012, s. 46)

Částečně z důvodu této nedůvěry literárních vědců k *born-digital* literatuře, částečně z důvodu interdisciplinárnosti této oblasti jako takové jsou tak dnes v *born-digital* literatuře vedle akademiků z literárních oddělení stále výrazně zainteresováni i akademici

¹⁸ Touto hranicí je myšlena pomyslná čára, kterou musí *born-digital* literatura překonat, aby jí literární kritici přisoudili statut relevance a rozhodli se o ní rozšířit svůj dosavadní literární kánon.

z ústavů mediálních studií, počítačových studií, uměnovědy, obecné lingvistiky, vzdělávání atd. (Walker Rettberg 2014a) Dokládá to například fakt, že zmínku o hypertextovém románu Markéty Baňkové *Město* (jednom z mála experimentů *born-digital* literatury u nás) nalezneme v akademických Dějinách českého výtvarného umění, ale už nikoliv v některém z literárních slovníků. (Piorecký 2012, s. 837) Tato zájmová roztržitost a dosavadní nejistota, jak přesně problematiku elektronické literatury uchopit, zapříčiňuje, že i 29 let od zveřejnění prvního vskutku hypertextového díla (Michael Joyce – *afternoon, a atory*) a 64 let od představení Stracheyova generátoru milostných dopisů, se zkoumání digitální literatury stále nachází, jak říká Andrzej Pająk (2012, s. 45), in statu nascendi.

Přitom už se dávno nejedná o okrajovou záležitost, nýbrž o poměrně etablovanou formu literatury. Myslí si to alespoň Jill Walker Rettberg. Argumentuje vlastním výzkumem, kterým navázal na Franca Morretiho a v němž hledal paralely mezi „zrodem“ a pevným usazením žánru novely a „zrodem“ a pevným usazením *born-digital* literatury. Morreti ve svých bádáních zjistil, že v pěti různých zemích (Velké Británii, Japonsku, Itálii, Španělsku a Nigérii) trvalo vždy dvacet let, než se nový a ojedinělý žánr literatury – novela – propracoval z deseti vydaných titulů ročně na číslo jednoho vydaného titulu týdně a stal se literární „nezbytností“. Když stejnou metodu aplikovala Jill Walker Rettbergová (2012) na *born-digital* literaturu, došla k výsledku, že v roce 2011 bylo publikováno 58 děl *born-digital* literatury (zatímco o dvacet let dříve, v roce 1991 to byl cca jeden tučet děl), a že i tedy v případě *born-digital* literatury bychom o etablování mohli hovořit.¹⁹ A to ještě nejspíš nemůžeme mluvit o konečném čísle, neboť dosud neexistuje žádný pevný systém utváření souhrnných přehledů prací *born-digital* literatury²⁰ a do budoucna bude nejspíš nemožné jej vytvořit – tvorba a vydávání *born-digital* literatury je totiž posud velmi živelným a alternativním odvětvím, a většina tvůrců proto svá díla publikuje nezávisle, samovolně (a není důvod si myslet, že to tak nebude pokračovat).

¹⁹ Těchto 58 děl se sice vztahuje na globální, nikoliv národní produkci (jako v případě Morettiho výzkumu), avšak vzhledem k tomu, že hned 45 z těchto 58 děl bylo v anglickém jazyce a že v dnešní době už distribuce knih není omezena jen na národní trhy, nemusíme v tomto hledat problémy a nekorelaci.

²⁰ O vytváření nejpodrobnější (avšak zdaleka ne kompletní) databáze *born-digital* literatury se snaží Electronic Literature Knowledge Base (EMLIP), s níž během svého výzkumu pracoval i Rettberg, výběrové kolekce pak sestavuje Electronic Literature Organization (<http://eliterature.org/>), případně Eastgate jakožto jedno z hlavních vydavatelství, zaměřující se na vydávání elektronické literatury.

1.3| Možné počátky *born-digital* literatury

V předchozí podkapitole jsme demonstrovali, že *born-digital* literaturu již můžeme považovat za plně etablovanou literární formu. Dosud jsme si však nezmínili nic o době, která by se dala považovat za zrození *born-digital* literatury.

„Dalo by se říci, že knihy jsme elektrifikovali s první stolní lampičkou. Tím jsme ale neelektrifikovali knihu, nýbrž proces čtení (...). Až dnes – obrazně řečeno – zapojujeme přímo do elektrické sítě knihy a měníme jejich staletými prověřenou podobu,“ říká Ivona Bergmann (2013, s. 81). Avšak s ohledem na již zmiňovanou dosavadní nesystematičnost uchopení problematiky elektronické literatury a absenci jejího kánonu je poněkud obtížné říci, kdy ono *dnes* nastalo. Možností, kam jej zařadit, můžeme nicméně vytyčit hned několik.

Teoreticky lze za počátek elektronické literatury považovat období padesátých let dvacátého století, kdy se začaly objevovat první pokusy, při nichž do zpracování textu promlouvala kombinatorika a první počítače.

V roce 1946 se italský jezuitský kněz Roberto Busa pustil do ambiciózního projektu, na jehož konci měl být *Index Thomisticus*, rozsáhlý, počítačem zpracovaný lemmatizovaný korpus všech děl Tomáše Akvinského a několika dalších s ním úzce spjatých autorů. Za pomoci počítače IBM 750, analogového záznamu a finanční podpory samotného zakladatele firmy IBM, Thomase J. Watsona, bylo dílo nakonec po více než 30 letech dokončeno. V dnešní době je nejsnadněji dostupné²¹ ve své webové podobě. (Leuner 2014, s. 45)

Mnohem více pozornosti k sobě o šest let později, v roce 1952, přitáhl počítačový vědec a průkopník Christopher Strachey z Manchesteru, který vytvořil *Loveletters*²², na základě algoritmu pracující generátor milostných dopisů. Bylo to první využití počítače s literárně-uměleckým záměrem vůbec²³, jakkoli sám Strachey byl překvapen, že je jeho hravý experiment vůbec brán vážně, natožpak jako možná nová forma literatury.²⁴ Paradigma výrazů²⁵, z něhož byly milostné dopisy generovány, a stavba vět²⁶ jsou pochopi-

²¹ Corpus Thomisticum [online]. Dostupné z: <http://www.corpusthomisticum.org/it/index.age>

²² V převedené internetové podobě jej lze vyzkoušet na: <http://www.gingerbeardman.com/loveletter/>

²³ Strachey tento program spouštěl přes jeden z prvních programovatelných počítačů s názvem Manchester Mark I.

²⁴ Objevily se nicméně i úvahy, které *Loveletters* rozebíraly z hlediska queer problematiky.

²⁵ Oslovení se utváří z kombinace šesti přídavných a sedmi podstatných jmen, věty pak následně z 25 adjektiv, 31 podstatných jmen, 17 příslovců a 18 sloves.

telně značně omezené, přeci jen se jednalo o primitivní počítače a především o první podobný experiment vůbec. (Wardrup-Fruin 2005) Přesto Stracheyho generátor vyvolal poměrně značnou vlnu zájmu, kterou tak trochu předznamenal celkový úděl a schizma *born-digital* literatury – teoretikové mnohem více řešili technické parametry programu a software než text samotný.²⁷ Technologie a její fungování jako by byly při interpretování a zkoumání přednější.

Na generativní Stracheyho metodu později navázal ještě německý matematik Theo Lutz. V roce 1959 představil první počítačově generovanou poezii *Stochastische texte*. Algoritmus, který Lutz zpracoval, vytvářel verše ze slov, vyextrahovaných z šestnácti výrazů Kafkova románu *Zámek*. (Flores 2014, s. 157)

Druhým obdobím, kam lze začátek elektronické literatury zasadit, je přelom šedesátých a sedmdesátých let, tedy období silné experimentální literární vlny. V té době totiž vznikla další dvě díla, která propojila jazyk, text a počítačové technologie a zároveň výrazně interaktivně zapojila „čtenáře“. Nejprve v roce 1966 vytvořil americký vědec Joseph Weizenbaum počítačový program *ELIZA*, jeden z prvních pokusů o umělou inteligenci. *ELIZA*, stylizující se do role psychoterapeuta, dokáže zpracovávat věty a otázky, které jí člověk skrze textový editor pokládá. Na jejich základě pak recipročně generuje stručné otázky, pomocí nichž vede domnělý dialog²⁸, který strojově opakuje slova a slovní celky z předchozích vět napsaných uživatelem, a vytváří tím iluzivní dojem psychoterapeutického zájmu o vaši osobu. (Rettberg–Walker Rettberg 2010)

O deset let později, roku 1976, pak Will Crowther představil narativní textovou počítačovou hru *Collosal Cave Adventure*²⁹, prvního představitele tzv. interaktivní fikce, v níž jde o to, že čtenář/hráč ovlivňuje chování postav příběhu a příběh samotný textovými příkazy.³⁰ V *Collosal Cave Adventure* navádíme hlavního hrdinu (sebe samého), který vstupuje do tajemné jeskyně, kde se nachází poklad, ale zároveň mnoho nadpřirozených jevů a nebezpečí. Cílem je pomocí krátkých rozkazů (např. *go in, turn on lamp, kill dragon* atp.) psaných do příkazového řádku provést postavu celým příběhem a živou ji

²⁶ Věty vždy začínají pouze buď skladební dvojicí *You are*, nebo přivlastňovacím zájmenem *My*, přičemž první typ věty kopíruje vzorec „*You are my* – (adj.) – (subst.)“ a druhý typ věty pak vzorec „*My* – (adj.) – (subst.) – (adv.) – (verb.) – your – (adj.) – (subst.)“. Počet vygenerovaných vět nikdy nepřekročí pět, přičemž generátor je schopen utvořit i souvětí.

²⁷ Srovnej: Walker Rettberg 2014a

²⁸ ELIZA [online]. Dostupné z: <http://www.masswerk.at/elizobot/>

²⁹ Collosal Cave Adventure [online]. Dostupné z: <http://www.amc.com/shows/halt-and-catch-fire/exclusives/colossal-cave-adventure>

³⁰ Srovnej: Rettber–Walter Rettberg 2010

dostat do cíle. Postava přitom na tyto příkazy reaguje, v případě nejasností se doptává a zároveň hráči sděluje, co momentálně vidí nebo kde se nachází.³¹ Vzájemná interakce čtenáře/hráče a počítače se zde posunula oproti *ELIZA* do mnohem pokročilejší roviny, nemluvě o budování fikčního prostoru a prvních výraznějších náznacích imerze, prolínání reálného světa čtenáře/hráče a fikčního světa příběhu.

Třetí etapu elektronické literatury nacházíme v průběhu osmdesátých let, kdy se objevují první díla elektronické poezie, hypertextového románu, a dokonce první časopis o digitální literatuře.

V rámci digitální poezie byli aktivní především Francouzi. V roce 1982 nejprve dvojice Roger Laufer a Michel Brett vytvořila 3D animované poetické dílo *deux mots*, první exemplář videopoezie na světě. V roce 1988 pak ve Francii vznikla celá umělecká skupina zaměřující se na digitální poezii. Jmenovala se *L.A.I.R.E.*³² a o rok později začala vydávat i svůj časopis, specializující se na programovanou digitální poezii, s názvem *Alire*. Časopis byl zpočátku distribuován na disketách a od roku 1994 pak na CR-ROMu. Od roku 1989 do roku 2010 přitom bylo vydáno celkem 14 čísel. (Bootz 2014, s. 11–12)

Za průkopnické dílo digitální poezie je považována také instalace brazilského básníka Eduarda Kace. Ten se svou kinetickou³³ vizuální báseň *Ñao!* rozhodl promítat na ploše blikajících diodových tabulí, do té doby užívaných primárně k reklamám a informacím. (Flores 2013)

A nelze nezmínit ani nejcitovanější dílo té doby, o které se postaral experimentální kanadský básník bpNichol. Jeho *First Screening* z roku 1984 je kolekcí vizuálních kinetických básní napsaných a naprogramovaných v počítačovém jazyce Apple Basic, které jako by oživovaly a dotahovaly do konce typografické snahy poetistů a kaligramistů. *First Screening* se původně distribuoval na disketách (Bootz 2014, s. 11), avšak jen pár let poté se osobní počítač Apple IIe, který byl jediným médiem, na němž šly básně spustit, stal zastaralým a dílo bpNichola se tak stalo nepřístupným. Až čtyři roky po autorově

³¹ Návod hned v úvodu hry říká: I will be your eyes and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. I should warn you that I look at only the first five letters of each word, so you'll have to enter „Northeast“ as „ne“ to distinguish it from „North.“ (Should you get stuck, type „help“ or „info“ for some general hints).

³² Zkratka slov Lecture, Art, Innovation, Recherche, Ecriture.

³³ Tzn., že verše promítané básně byly na obrazovce v neustálém pohybu, v neustále kolující smyčce.

smrti byla jeho „sbírka“ přeformátována a dnes je tak dostupný jak v několika verzích³⁴, tak třeba i na videozáznamu³⁵.

Další ikonické dílo elektronické literatury, pravděpodobně vůbec nejcitovanější³⁶, bylo prezentováno v roce 1987. Jeho autorem je Michael Joyce, jmenuje se *afternoon, a story* a jedná se o průkopnický hypertextový román, který je označován za první „opravdové“ dílo elektronické literatury vůbec. (Walker Rettberg 2012) *afternoon, a story* vyšlo pod hlavičkou *Eastgate Systems* (1982), prvního nakladatelství, které se cíleně zaměřilo na vydávání elektronické literatury a které navíc vytvořilo *Storyscape*, první komerční autorský hypertextový software určený pro psaní a úpravu hypertextových románů, umožňující čtenáři navíc vkládání poznámek a komentářů. (Ensslin 2014a, s. 260) *Storyscape* naprogramoval významný mediální teoretik Jay David Bolter spolu s Johnem B. Smithem a Michaelem Joycem a právě Joyceův román *afternoon, a story* byl při představování *Storyscape* odborné veřejnosti představen jako exemplární příklad a produkt, kterého je tento software schopen docílit. (Walker Rettberg 2010)

Struktura *afternoon, a story* je komplikovaná a přitažlivá zároveň³⁷. Na obrazovce se vždy objevuje text o délce maximálně jednoho odstavce a k dalším částem se čtenář musí „proklikat“ skrze hyperlinky. Ty však nejsou nijak viditelně znázorněny, nacházejí se nahodile pod kterýmkoli slovem a čtenář tyto hyperlinky musí objevovat. Ne vždy se navíc pod tím samým slovem nachází týž odstavec rozvíjející příběh, záleží, kam už jsme během čtení dospěli a kam nikoliv. Pod touto složitě rozvětvenou strukturou se dostáváme do příběhu Petera, který má podezření, že havarované auto, které viděl před několika hodinami, mohlo patřit jeho bývalé ženě a že uvnitř mohl být i jeho syn („I want to say I may have seen my son die this morning,“ zní urgentně neustále opakovaná věta, vyskakující pod mnoha hyperlinky). Peter se snaží přijít na to, co se stalo (volá do školy, nemocnice), ale jeho implicitní snaha zároveň nedojít ke konečnému výsledku (neustálé rozptylování se hovory s jinými lidmi a pití kávy s kolegy) začíná vyvolávat pochybnosti, jestli sám není do nehody, při které mohl jeho syn umřít, nějak zapleten. Román lze koneckonců interpretovat tak, že složitá a zacyklená struktura příběhu, v níž nejde dojít k jasnému konci, záro-

³⁴ bpNichol. First Screening: Computer Poems [online]. Dostupné z: <http://vispo.com/bp/introduction.htm>

³⁵ Dostupné z: <https://vimeo.com/7865129>

³⁶ Srovnej: Walker Rettberg 2014a

³⁷ Michael Joyce. *afternoon, a story* [online]. Dostupné z: <http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/>

veň odráží myšlení hlavní postavy, která taktéž o jasném konci nechce vědět a čelit tak nepříjemné realitě. (Rettberg–Walker Rettberg 2010)

Krátce po *afternoon, a story* představilo nakladatelství Eastgate Systems další hypertextová díla, která si vysloužila ohlasy – např. *Victory Garden* (1992) od Stuarta Moulthrop, oproti Joyecově románu mnohem obsáhlejší a vrstevnatější multiperspektivní novelu³⁸ nejen hyperlinky vzájemně propojených příběhů odlišných lidí na pozadí války v perském zálivu s alternativními konci, respektive bez pevně daného konce (Koskimaa 2000b), nebo *Patchwork girl* (1995) autorky Shelley Jacksonové, osobité uchopení příběhu o Frankensteinovi, které je ve výsledku považováno za první kyberfeministický román.³⁹

Eastgate Systems navíc bylo prvním nakladatelstvím elektronické literatury, které mohlo vstoupit do knihovnického systému. Přestože jeho díla byla (a jsou) vydávána na disketách a CD-ROMech, byla zabalená v boxech a získávala ISBN, takže mohla být bez problémů zařazena jak do knihovnického regálu, tak do knihovnického katalogu. (Walker Rettberg 2012)

Tento milník, kdy okrajově vnímaná elektronická literatura dostala možnost být k nalezení i v knihovnických institucích, lze považovat za bod zlomu, v němž se elektronické literatuře začala přisuzovat mnohem větší relevance. Ta byla o to více umocněna o dekádu později, založením 1999 *Electronic Literature Organization* (1999). ELO pevně ustanovila a definovala termín *elektronická literatura* a dodnes se stará o pravidelné vydávání sborníků elektronické literatury⁴⁰, pořádání konferencí a celkově rozšiřování povědomí o tom, jak se literatura vyvíjí a přetrvává v proměnlivém digitálním prostředí.⁴¹

Ať už umístíme bod skutečného počátku a etablování *born-digital* literatury, bod, kdy literatura pevně vstoupila do digitálního prostoru, kamkoliv, jedno je jisté – *born-digital* literatura, jak jsme již naznačili o pár stránek výše, není žádnou překotnou novou formou literatury bez historie. Je jakousi evoluční linií tendencí, které se objevovaly již v nedávné i dávné literární historii. Pokusy o kolektivní autorství či psaní na pokračování jsou známy již od starověku (vědci se domnívají, že kolektivní autorství stojí už za vznikem Homérových eposů, Bible či Beowulfa) (Rettberg 2014a, s. 78), snahou o demokra-

³⁸ MOULTHROP, Stuart. *Victory Garden* (sampler) [online]. Dostupné z: <http://www.eastgate.com/VG/VGStart.html>

³⁹ Podrobněji viz: <http://elmcip.net/creative-work/patchwork-girl>

⁴⁰ Electronic Literature Collection [online]. Dostupné z: <http://collection.eliterature.org/>

⁴¹ Oficiální stránky ELO dostupné z: <http://eliterature.org/>

tizaci autorství, aktivizování čtenáře a konvergenci různých médií byly známé avantgardní směry ve dvacátých a třicátých letech 20. století, výzvy k svobodnému, nelineárnímu čtení se objevují už v tzv. proto-hypertextech, jakými byly například román *Bledý oheň* (1962) Vladimíra Nabokova, *Composition No. 1* (1962) Marca Saporty⁴² či *Plačky nad Finneganem* (1939) Jamese Joyce, a kombinatoriku v tištěných dílech značně využívala francouzská literární skupina *OULIPO* (slavné básnické dílo *Cent mille milliards de poèmes* Raymonda Quenaua sestávajícího z deseti vzájemně libovolně kombinovatelných sonetů budiž příkladem za všechny). (Flores 2014, s. 157) Elektronická literatura jen všechny tyto snahy díky možnostem, které se jí ve sféře digitálních médií naskytly, dotáhla do prozatímního (a mnohými vysněného) konce. Stala se extenzí všech avantgardních směrů a vytvořila avantgardu novou, digitální.

⁴² Později též remediovaný do populární smartphoneové a tabletové aplikace.

2|| Role a vlastnosti digitálního média

2.1| Technotext. Když na médiu záleží

Tištěná literatura má jedno jediné médium, skrze něž je prezentována. Papír. Ten, ať už je svázán do formátu knihy, časopisu, či třeba jen pohozen ve formě plakátu (jako se tomu stávalo v dobách budovatelské poezie), je stále jen jedním a tím samým – hmotným celulózovým archem distribuujícím text. *Born-digital* literatura, na druhé straně, má digitálních médií, skrze něž je prezentována, nespočet; nová přitom stále přibývají a nelze určit, které z nich je hlavní, dominantní. Softwarové nástroje a hardwarové přístroje utvářejí velkou nehomogenní skupinu. Ba co víc, médium už nemusí být pouze umělý objekt, nýbrž i živý organismus, který v sobě obsahuje cokoli informační povahy (tedy například DNA, blíže viz kap. 3.8.1) (Suwara 2012b, s. 90) a z něhož médium učiníme za pomoci různých digitálních technologií.

Význam knihy pro tištěný text je čistě distribuční, nikterak neovlivňuje možnost přečtení daného textu. Přečteme-li si tentýž románový příběh otištěný jednou v měkké vazbě, jednou v bibliofilii a jednou ve formě štosu papírů vytištěných na domácí tiskárně, budeme pociťovat maximálně estetickou diferenciaci, případně rozdílnou interpretační návodnost⁴³ (například avantgardní poezie v Teigeho typografické úpravě a bez ní), ale ani jedna forma nám nezabrání si přečíst text v celé jeho celistvosti, délce. U děl

⁴³ „Především je třeba si povšimnout, že velikost knihy a použité písmo určuje samotný akt čtení a okolnosti tohoto aktu; čtení, nikoli to, co se čte.“ (Gill 2014, s. 104)

born-digital literatury toto neplatí. K přečtení textu je potřeba specifického hardwaru i softwaru, mnohdy jen jednoho jediného, neboť digitální médium je zde v mnoha případech úzce vázáno na digitální text a naopak (propůjčuje textu specifické technologické vlastnosti) a převoditelnost a možnost zobrazení na jiném digitálním médiu je jen velmi obtížná, ne-li nemožná (na rozdíl od lehké převodnosti mezi různými typy papíru). Je-li interaktivní fikce vytvořena jako aplikace pro dotykový displej smartphonu, těžko ji prožijeme na nedotykové obrazovce našeho notebooku. Je-li k správnému zobrazení díla zapotřebí jen a pouze stará verze prohlížeče Internet Exploreru, těžko si jej přečteme v nejnovější verzi Chromu. Je-li dílo dostupné pouze jako aplikace pro iOS, těžko si jej zobrazíme na zařízení s Androidem. A je-li průběh díla nezbytně spjat s užitím webkamery nebo mikrofону, těžko jej budeme moci aktivovat bez těchto komponentů. Pochopitelně se nabízí možnost využití mnoha různých emulátorů, které nám umožní některé softwarové nedostatky odstranit, pochopitelně v průběhu času dochází k reformátování a remediování některých děl tak, aby byla kompatibilní i s jiným digitálním médiem, a pochopitelně si lze mnoho takto „nedostupných děl“ pustit z videozáznamu. Nicméně první dva případy se opět vážou na nějaký specifický software či hardware a poslední případ pak nemá se „čtenářstvím“ mnoho společného. I po zvážení těchto okolností se tedy nad *born-digital* literaturou stále vznáší mnohem větší svázanost díla s médiem než v případě literatury tištěné.

Z toho vyplývající vzájemné závislosti mezi textem a technologií se věnuje N. Katherine Hayles a v perspektivě *born-digital* literatury zavádí termín *technotext* (který se však dle ní dá zpětně vztáhnout i na některá díla tištěná). Jako technotext je podle ní možno označit takové literární dílo, v němž je technologie, která text produkuje, ve vzájemné souvztáhnosti s textem samotným, v němž „fyzická a sémiotická vrstva práce [vystupují] jako spolupracující elementy [vedoucí] bohatý dialog“ (Husárová 2013, s. 86) a v němž materiální médium a software vytváří interaktivní prostor pro čtení/prožívání díla (Hayles 2002, s. 25–28)⁴⁴, a tedy je neodmyslitelná i ambivalentní přítomnost čtenářovy mysli a těla, které jsou technotextem aktivizovány, formovány a zároveň technotext aktivují a uvádějí „do pohybu“ (podrobněji viz kap. 2.3.2). (Hayles 2002, s. 99)

Pochybování o (ne)důležitosti materiality literárního díla, které se v průběhu literární historie objevovalo, se v perspektivě *born-digital* literatury rozplývá. Analýza digitálních textů zkrátka nemůže ignorovat digitální médium a technologie, které ovlivňují a propo-

⁴⁴ Srovnej též: Ciesielska 2014, s. 19–35.

jují jak text, tak čtenáře. Podle N. Katherine Hayles se „vynára potřeba skúmať materialitu, mediálnu formu literárneho diela, čiže vrstvu, ktorá vždy ovplyvňuje význam slova.“ (Vuković 2012, s. 19) Říká, že je potřeba na *born-digital* literaturu aplikovat analýzu zaměřenou na funkčnost média, tzv. *media-specific analysis*. Tato pozornost upřená k médiu se zároveň v přeneseném slova smyslu upírá i k možnostem softwaru, který je s hardwarem ve své funkčnosti neodmyslitelně spjat. N. Katherine Hayles tím tak nepřímou navazuje na (respektive koexistuje s) myšlenkou Lva Manoviche (2001, s. 48), který říká, že se „od mediálních studií posouváme k něčemu, co může být nazváno ‚softwarovými studií‘ – od teorie médií k teorii softwaru“.

2.2| (Ne)odcizenost digitálního média

Při úvahách o materialitě a podstatě digitálního média vyvstává jedna zásadní pochybnost, a to, zdali můžeme digitální médium považovat za artefakt, k němuž si lze vytvořit hodnotový vztah. Tištěná kniha sice plní „pouze“ pasivní distribuční a zhmotňující roli, avšak s textem je pevně spjata od samého počátku. Patří jen a pouze jemu a kdykoliv ji otevřeme, vždy nás v ní bude čekat stejný příběh; podléhá navíc času – každá manipulace, každý rok, co leží v polici či koluje v rukách, se na ní projevuje deformací a defekty, čímž může vznikat symbolická a antikvární hodnota (Gvoždiak 2015, s. 15). Některé knihy jsou pak „pro svého uživatele důležité („hodnotné“) proto, že jsou spojeny s nějakou významnou životní událostí (jsou například darem) nebo plní funkci suvenýru připomínajícího neopakovatelnou návštěvu nějakého jedinečného místa.“ (Ibid., s. 15)

Digitální médium, skrze něž je dílo *born-digital* literatury prezentováno, na druhou stranu tuto spjatost postrádá; vůči textu má vztah poněkud schizofrenní, připoutává si jej k sobě, a přitom je mu odcizeno, je mu sterilní. Čtečka, tablet, počítač, smartphone, projekční plátno a další digitální média sice plní výrazně aktivní roli, text oživují, dávají mu mnohé interaktivní vlastnosti, bez nichž by text nemohl fungovat (viz pojem *techno-text* v předchozí podkapitole), avšak zároveň se textu jen propůjčují. Neoddělitelnou symbiózu s ním vytvářejí pouze dočasně a vzápětí mohou skrze sebe stejně (inter)aktivně a neoddělitelně prezentovat dílo zcela jiné. Digitální médium tak nevnímáme jako artefakt, ale spíše jako nástroj, jehož „funkční hodnota spočívá výhradně v transferu nějakého typu informace“. (Ibid., s. 15)

2.2.1| Innisova těžká a lehká média v perspektivě *born-digital* literatury

Aplikujeme-li v tomto ohledu na tištěné a digitální médium teorii Harolda A. Innise o těžkých a lehkých médiích, zjistíme, že v perspektivě tištěné a *born-digital* literatury se role tištěného díla proměňuje. Oproti lehkému digitálnímu médiu je tištěná kniha médiem těžkým. Těžká média na sebe totiž podle Innise vážou čas a spojují různé věky. (Innis 1986, s. 5–8) To činí i papírová⁴⁵ kniha, která, uchovávajíc skvrnu od kávy, zvlnění listu od navlhnutí, natržení stránky po nešetrném otočení či třeba tužkou podtržené věty, v sobě nese kus informace z minulosti, kterou předává současnosti i uchovává do budoucnosti. Lehká média oproti tomu nevážou čas, ale mnohem snadněji umožňují manipulaci, aktualizaci, překonávají prostor, usnadňují komunikaci. A jestliže jedněmi z hlavních rysů díla *born-digital* literatury je rychlá dostupnost, proměnlivost a fakt, že „svou povahou inherentně posiluje aspekt sdílení“ (Gvoždiak 2015, s. 16), dělá to z *born-digital* literatury médium lehké.

Dá se z této lehkosti a pocitu odcizenosti digitálního média nalézt východisko? Lze nalézt jinou přidanou hodnotu, díky níž si čtenář i ke sterilnímu digitálnímu médiu vybuduje náklonnost? „Považujeme-li (...) knihu za (potenciální) objekt touhy a uspokojení, je možné ztrátu těla kompenzovat nějakým druhem uměleckého výkonu,“ myslí si Vít Gvoždiak (2015, s. 17). Tento umělecký výkon přitom můžeme vnímat právě v dvojí čtenářské interaktivitě (směrem k autorovi a směrem k digitálnímu médiu, viz kap. 1.2.2). V takovém případě pak již nejde primárně o význam, který pro nás literární dílo má. Hodnotový vztah k digitálnímu médiu si vytváříme na základě multisenzorického zážitku, který nám zprostředkovává. Použijeme-li opakovaně myšlenku McLuhana, pak platí, že „zájem o účinek spíše než o význam je základní změnou, k níž v naší elektrické době došlo (...).“ (McLuhan 2011, s. 40)

2.3| Symbióza digitálního média a čtenáře

Podle Lva Manoviche a Phillipa Bootze technologie neslouží v rámci komunikačního procesu pouze ke zprostředkování informace (v našem případě díla *born-digital* literatury), ale je zároveň i performativní, činná, vytváří nový znak – performativní znak. (Husárová 2012c, s. 83) Tato performativita přitom probíhá jak směrem ke čtenáři, tak směrem od něj; je „pomocou performativity tvoren[á], ale aj [sama] je performativne

⁴⁵ Byť papír, ve srovnání například s kamenem, je dle Innise médiem lehkým, výrazně prostorovým (viz příklad počátků tištěné Bible).

činn[á], t. j. pomocou performativity, ktorá sa deje ako spolupráca znaku a interaktivity čitateľa, sa dielo aktivuje (keby čitateľ neklikal na aktívne časti alebo nehýbal kurzorom po obrazovke, dielo sa ďalej neprezentuje).“ (Ibid., s. 87) Právě tato performativita, která mimo jiné zprostředkovává čtenáři počítačový kód (viz kap. 2.4) a která umožňuje správně probíhající proces interakce a žádá si nutnou (nejen) fyzickou participaci čtenáře, staví digitální médium do opozice k médiu knižnímu.

2.3.1| McLuhanova chladná a horká média v perspektivě *born-digital* literatury

Když Marshall McLuhan ve své eseji *Chladná a horká média* rozděloval média na chladná (vyžadující vysokou participaci uživatele) a horká (charakteristická nízkou participací a výraznou stimulací/extenzí jednoho jediného smyslu) (McLuhan 2011, s. 36), tištěná literatura, respektive kniha v obecném slova smyslu by podle něj byla, vzhledem ke své zrakové podstatě, horkým médiem. Jakkoli určité napětí mezi „chladem a horkem“ probíhal i uvnitř knihy samotné (Ibid., s. 45) – detailní metodické vyprávění jako horký a detektivka či aforismy, zamlčující některé informace, a tím vyzývající čtenáře ke kvazi-participaci, jako chladný text –, kniha zkrátka byla neparticipující médium. „Tištěná kniha vedla umělce k maximální redukci všech výrazových forem na jedinou popisnou a vyprávěcí rovinu tištěného slova.“ (Ibid., s. 68) Při interpretaci Luhanovy optiky tak čtení na participativní činnost povýšila až *born-digital* literatura. Teprve až když „elektrická média okamžitě vysvobodila umění z[e] (...) svěrací kazajky“ (Ibid., s. 68) a místo rozšiřování jen jediného smyslu, jako to činila stará, v tomto případě tištěná média, začala tvarovat celý náš centrální nervový systém, (McLuhan 2000, str. 245) se z literatury stalo chladné médium.

2.3.2| Spolučtení

Díky interaktivitě dochází mezi čtenářem a médiem ke zvláštnímu vztahu založenému na vzájemných rezponzích, ne nepodobnému tomu mezi dělníkem a strojem. Na rozdíl od průmyslové výroby, kde se poměrně jasně a striktně rozlišuje mezi mechanizací a automatizací, je však vztah mezi čtenářem a digitálním médiem hybridní. V interaktivním poměru mezi čtenářem a médiem se totiž objevují jak rysy mechanizace – nepřetržitá součinnost synchronizovaného organismu (čtenáře a média), role čtenáře jakožto „pohonu“ média –, tak rysy automatizace – čtenář může pracovat v jakémkoliv tempu, neboť stroj na něj dokáže reagovat, od podřízenosti médiu (stroji) se posunul do

role, kdy sám monitoruje a analyzuje informace na displeji, rozhoduje. Zároveň odpadá jakýsi moment čekání, pro mechanizaci tolik typický.

Vztah digitálního média a čtenáře je založen na neustálé akci a reakci, která probíhá téměř současně (u dobrých procesorů digitálních médií trvá odezva jen několik nanosekund). Čtenář i médium jsou neustále ve střehu. (Dvořák 2010, s. 155–168) A společně provádějí *spolučtení*. To spočívá v tom, že čtenář na jedné straně čte a interpretuje to, co mu digitální médium na rozhraní obrazovky promítá, a digitální médium na straně druhé „čte“ a interpretuje to, čím ho zahrnuje čtenář – technologicky zpracovává čtenářovy interaktivní úkony, na základě algoritmů předkládá čtenáři další části textu, čte počítačový jazyk a překládá jej pro čtenáře do jazyka reálného.⁴⁶ To je poměrně zásadní rozdíl oproti čtení tištěné knihy. V ní čtenář *čte sám*. Kniha je „mrtvý“ statický objekt, u něhož čtenář otáčí stránky. Digitální médium je objekt živý, dynamický, je čtenáři „čtenářským partnerem“, zprostředkovatelem i pomocníkem.

2.4| Mezi vrstvou počítačovou a kulturní

2.4.1| Dvojitá znakovost digitálního textu

Text v tištěné knize je znak, má sémiotický charakter, neboť „zastupuje něco jiného“. Shluky arbitrárních slovních celků pro nás při čtení reprezentují nějaký příběh, fikční svět, vyvstávají z nich konkrétní představy a obrazy naší fantazie.⁴⁷ Text díla *born-digital* literatury má taktéž znakový charakter, avšak poněkud jiný, složitější. Dalo by se říci, že skýtá dvojitou znakovost, že prochází dvojitým znakovým procesem. Digitální text, který pro čtenáře zastupuje něco jiného, je totiž sám zástupcem něčeho jiného. Je zástupcem počítačového jazyka. Jazyka programování. „Oproti ‚telu‘ či ‚stimulu‘ tlačeného slova, které je konstantné v rámci toho, co je vytlačené na papíru a co čtenář na stránce vidí, má ‚telo‘ digitálního slova dvě podoby – podobu v programovacím jazyku, v značkových jazycích (...) na internetu a podobu, v které si ho po aplikaci možno přečíst na obrazovce počítače.“ (Husárová 2012c, s. 82)

⁴⁶ Možné nutkání o vystavení rovnítka mezi termínem *spolučtení* a *interaktivita* je mírně zavádějící. Zatímco interaktivita je především momentem „střetu“ a kontaktu dvou entit (v tomto případě čtenáře a digitálního média), *spolučtení* chápeme jako okamžiky, v němž buď čtenář, nebo digitální médium nejprve přemýšlí/čte/interpretuje sám/samo za sebe a poté, co si utříbí veškeré své pochody, předá je skrze interaktivní kontakt tomu druhému. Interaktivita je tak prostředek *spolučtení*, nikoli jeho synonymem.

⁴⁷ Srovnej: Gvoždík 2015, s. 13

Tyto dvě vrstvy digitálního médiem zprostředkovaného digitálního textu definoval už Lev Manovich ve své teorii překódování jako vrstvy *počítačovou* a *kulturní*. Zatímco vrstva kulturní představuje to, co vnímá a interpretuje čtenář (příběh, zápletka atp.), vrstva počítačová reprezentuje komplex datových struktur a procesů, které „náleží do vlastní počítačové kosmogonie spíše než do lidské kultury“. (Manovich 2001, s. 46)

Problematikou programovatelnosti děl *born-digital* literatury, jednoho z nejpodstatnějších rozdílů mezi literaturou tištěnou a elektronickou, se zabývá i Philippe Bootz. Ten také tuto dvouvrstevnatost digitálního obsahu vnímá a definuje v díle *born-digital* literatury tzv. *texte-auteur* (autorský text) a *text-à-voir* (text viděný). (Husárová 2012c, s. 85–86) *Texte-auteur* je jakýmsi meta-textem, na obrazovce digitálního média neviditelným textem, textem napsaným a strukturovaným v počítačovém jazyce, strojovým textem neurčeným ke čtení, který užívá různých tagů, počítačových příkazů a kódování, pomocí nichž dává (programuje) určité vlastnosti *text-à-voir*. *Text-à-voir* je pak výsledným produktem, zástupcem *texte-auteur*, který se zobrazuje na rozhraní digitálního média, na obrazovce. Vidíme-li v textu hyperlinky, které nás odkážou na jinou stránku/linii příběhu, je-li text dynamický, reaguje-li na některé naše úkony, dotyky a pohyby kurzorem, je-li text barevný či jinak formátovaný, je to vše výsledkem více či méně složitých vzorců a operací, odehrávajících se na podprahové, podpovrchové úrovni *texte-auteur*.⁴⁸

2.4.2| Průnik vrstvy počítačové do vrstvy kulturní

Čtenář, pokud není zvědavý a nezkoumá struktury digitální literatury z hlediska analýzy softwaru i kódu, bude vždy přicházet do kontaktu jen s *text-à-voir*. A podobně jako čtenář tištěné literatury bude vnímat pouze jednu znakovost, v tomto případě sekundární. Autor, na druhé straně, musí fungovat již ve sféře primární znakovosti a v rámci psaní/programování díla výrazně přemýšlet i o znakovosti sekundární, o tom, jak se bude text na obrazovce prezentovat a co bude u čtenáře vyvolávat. Na autora jsou přitom kladeny mnohem větší nároky. Už mu nestačí jen psát, musí umět pracovat i s počítačovým kódem, případně musí spolupracovat s někým, kdo programování rozumí a kdo je schopen autorovy představy skrze počítačový jazyk realizovat (taková

⁴⁸ Espen Aarseth v tomto směru užívá pojmů *texton* (jako součást technologické roviny média) a *skripton* (jako rovinu textuální dimenze) (Aarseth 1997; cit. dle Macek 2013, s. 114)

spolupráce není v rámci *digital-born* literatury ničím neobvyklým). Zároveň s tím vznikají i speciální programy pro tvorbu *born-digital* literatury určené⁴⁹.

Mohlo by se tedy zdát, že neexistuje důvod se text-auteur neboli počítačovou vrstvou s ohledem na čtenáře a čtení zabývat. Že se jedná o něco, co čtenář nevnímá, že přistupuje ke čtení digitálního textu stejně jako ke čtení textu tištěného. Lev Manovich však toto odmítá a domnívá se, že i „neviditelná“ implicitní počítačová vrstva má na čtenáře a čtení vliv. „Způsoby, jak počítače modelují svět, jak zobrazují data a nechávají nás s nimi zacházet, klíčové operace skryté za všemi počítačovými programy (jako jsou hledání, spojování, třídění a filtrování) a konvence rozhraní mezi člověkem a počítačem (...), to vše ovlivňuje kulturní vrstvu nových médií, její organizaci, nové žánry a obsahy,“ říká (Manovich 2001, s. 46; cit. dle Dvořák 2010, s. 47) a doplňuje: „Počítačová a kulturní vrstva se vzájemně ovlivňují. Můžeme (...) říci, že jsou tyto vrstvy srostlicí. Výsledkem je nová počítačová kultura – směs lidských a počítačových významů, směs tradičních představ světa a počítačových prostředků jeho zobrazení.“ (Ibid.; cit. dle Dvořák 2010, s. 48)

Domnívám se, že dnešní čtenář si (nejen v případě *digital-born* literatury, ale i *going digital* literatury) podvědomě uvědomuje, že text, který na digitálním médiu čte, už není jen fixním textem, ale jakýmsi procesem, který se odehrává za plochou obrazovky⁵⁰ a jehož je konečným výsledkem. Že si uvědomuje (i na základě interaktivních možností, které mu díla elektronické literatury skýtají) jakousi skrytou hybnou sílu, jíž je prodlouženou a konativní rukou. Neznamená to nutně, že „současný čtenář by měl být v novém smyslu gramotný, měl by být schopen pracovat s počítačovým kódem, číst ho, nebo ho alespoň rozpoznávat,“ jak říká J. R. Carpenterová (cit. dle Kostnicová 2015, s. 65). Málom který čtenář se k vrstvě počítačového kódu propracuje, natož aby jej ještě četl. Nicméně uvědomění si počítačového kódu, který se nám „skrývá“, ale zároveň nám mnoho věcí zprostředkovává, kódu, se kterým svým způsobem spolupracujeme a *spolučtíme* (viz kap. 2.3.2), je ve sféře *born-digital* literatury přítomno už i ve vrstvě kulturní.

⁴⁹ Vydavatelství *born-digital* literatury Eastgate vytváří software Storyscape a Tinderbox, Macintosh pak HyperCard. Všechny tyto tři programy jsou přitom určeny k vytváření hypertextové prózy a poezie.

⁵⁰ Aneb jak říká N. Kathrine Hayles: „Print is flat, code is deep.“ (Podrobněji Hayles 2004)

2.5| Vzájemné sblížení digitálního a tištěného literárního média

Se vstupem digitálního média do literární oblasti se etablovalo nové literární médium. To však neznamená zánik toho původního, rozšířenějšího, tištěného. Obě média se místo toho vzájemně ovlivňují, sblíží, „remixují“. Henry Jenkins ve své knize *Convergence Culture* říká, že „žádné médium nevládne, ale jednotlivá média se k sobě přibližují a sdílí své funkce i možnosti – konvergují – existují ve společném prostoru, kde si každý může vybrat.“ (Jenkins 2006, cit. dle Bergmann 2013, s. 92) A i McLuhan (2011, s. 40) se dříve vyslovil, že „žádné médium nemá svůj význam či existenci samo o sobě, nýbrž pouze ve stálé interakci s dalšími médii.“ Ve výsledku to vypadá tak, že jakkoli média *born-digital* literatury přináší mnoho nových prvků funkčních, zároveň, v navazování na koncepty remediace, přebírají i mnohé formální vlastnosti tištěné knihy, na níž jsou čtenáři instinktivně navyklí. Mezi takové vlastnosti můžeme zahrnout třeba snahu přizpůsobovat mnohá digitální média tak, aby se velikostí i tvarem podobaly knize či časopisu⁵¹. (Angel–Gibbs 2013) Nebo scrollování, které, jakkoli se může zdát, že reprezentuje nový způsob listování, vertikální listování místo horizontálního otáčení stránek, pouze uzavírá kruh, vrací se do starověku a navazuje na papyrové svitky, které se četly vertikálním převíjením. (Leuner 2014, s. 45) A ostatně i obrazovka v mnohém připomíná vlastnosti papírové stránky. „Není už stránka vlastně obrazovkou (...)?“ ptá se Kiene Brillenburg Wurth (2012, s. 2). „Obrazovky jsou věci, kterými něco překrýváme a na které něco promítáme. Obrazovky jsou rámce, nebo spíše obrazovky rámcují, a rámcování je pro literaturu klíčové, neboť je podmínkou pro existenci fikce – vytyčení hranic imaginárního.“

Ovlivňování přitom pochopitelně postupuje i opačným směrem, od digitálního k tištěnému. N. Kathrine-Hayles (2012, s. 101) odkazuje na proces vzniku knihy a myslí si, že veškerá „literatura 21. století [už] je počítačová. Téměř všechny tištěné knihy jsou předtím, než se stanou knihami, digitálními soubory; to je forma, v níž jsou vyrovnány, editovány, sestaveny a následně poslány do počítačem řízených zařízení, aby z nich knihu vyprodukovaly. Měly by tedy být patřičně považovány za elektronické texty, pro které je tisk výstupním formátem. Přestože tištěná tradice pochopitelně ovlivňuje to, jak jsou tyto texty formulovány a napsány, digitalita v nich také zanechává stopy, obzvláště v případě vzrůstající vizuality.“

⁵¹ Dovedeme-li to do extrému, tak i plastové obaly CD-ROMů, na nichž se distribuovala hypertextová díla, se otevírají jako kniha, přičemž obsah nacházíme uvnitř jako u knihy, byť zde v kulatém formátu disku.

2.5.1| Blíží se konec tisku? Úvaha na závěr o vlivu digitálního média

Tištěná kniha je tedy stále primární publikační formou literatury, avšak i ona už je svým způsobem paradoxně digitálně zrozená. Je finálním produktem digitálního procesu. Předznamenává to snad konec tištěné éry? Odhlédneme-li od specifické *born-digital* literatury a zaměříme-li se na *going digital* literaturu či tu digitálně zrozenou, která však ve skutečnosti je pouze elektronickou paralelou tištěné verze (tedy knihy ve formátu .epub, mobi, ...), náznaky její dominance již nalézt můžeme – například Amazon již dávno prodává více e-knih než knih tištěných a éru paperbacků u jeho zákazníků nahradila éra epubů. Cliv Thompson předpovídá, že tištěná literatura bude v blízké budoucnosti pouze otázkou nostalgie, osobní individuální potřeby (tzv. print-on-demand) a že tištěné knihy znovunabudou podoby krásných, ilustrovaných bibliofilí, případně autorských knih neboli tzv. liberatury. (Suwara 2012b, s. 188)⁵²

„Můžeme se nacházet v předpokládané post-tiskové éře, ale rozhodně jsme neskončili se stránkami a písmem,“ domnívá se v opozici Jessica Pressmanová (2015, s. 58). A ve svém názoru není osamocena. Karel Piorecký (2013, s. 85) mluví o nepsaném, ale značně rozšířeném pravidlu, ne-li nutnosti, které zní: „Pokud je to jen trochu možné a pokud je zřetelný zájem publika, je třeba převést dílo vznikající původně v digitální síťovém prostředí do tištěné podoby, ideálně do podoby knižní.“ Takových příkladů nalezneme jen u nás hned několik (viz kap. 3.6.2). Tištěná literatura je proto stále považována za hlavní proud a elektronická i digitalizovaná literatura jen jako její jakýsi vedlejší produkt, vrtoch. A pokud by snad někdy digitální literární médium získalo skutečně na síle a stalo se dominantním médiem literárních textů, jistě nedojde k úplnému zániku knihy tištěné. Příklady z jiných uměleckých odvětví to potvrzují. Reinkarnace vinylů a audiokazet v éře mp3 či znovuoživení obrazu analogové fotografie v éře digitálních fotoaparátů svědčí o tom, že společnost (ne nutně jen subkulturní) se z nostalgických, uměleckých i uživatelských důvodů vrací ke starým médiím a znovu v nich nachází (nejen) užitnou hodnotu. Pokud by tak přece jen někdy došlo ke „konci“ literatury tištěné, byla by to nejspíše jen smrt klinická, z níž by postupně byla opět oživena.

⁵² Podrobněji viz Ciesielska 2014, s. 34–36.

3|| Role a možnosti čtenáře

Čtení a s tím i úloha, role a možnosti čtenáře v rámci *born-digital* literatury se ve srovnání s literaturou tištěnou proměňují, vyvíjejí, technologické možnosti otevírají čtenáři zcela nové obzory. Podle Serge Bouchardona je text děl elektronické literatury pohyblivý, aktivní a explorační (objevují se i myšlenky, zdali tento text není mnohem více určen k manipulaci než ke čtení) (Angel–Gibbs 2013) a stejné vlastnosti přitom, jak si na následujících řádcích ukážeme, přebírá i čtenář – i on se při prožívání *born-digital* literatury pohybuje, i on aktivně objevuje.

3.1| Nové čtenářské kompetence, konec „tichého čtení“

Změny, které čtenář *born-digital* literatury zažívá, můžeme nazírat z hlediska mechanického a individuálně-psychologického. Mechanické hledisko odráží předpoklad, že čtenář disponuje určitými kompetencemi nad rámec klasického čtení. Těmito kompetencemi zde přitom nejsou myšleny ani Chomského jazykové kompetence, ani Ecovy a Cullerovy literární (Müller–Šidák 2012, s. 288) a encyklopedické kompetence (Ibid., s. 119), nýbrž kompetence technologické. Listovat v knize a číst/prožívat dílo *born-digital* literatury na digitálním médiu je totiž zcela rozdílné. Proti instinktivnímu „ovládání“ knihy stojí médium, s nímž se teprve musíme naučit zacházet, abychom si vůbec mohli číst. Musíme u něj nejprve objevit všechny uživatelské možnosti, vlastnosti a interaktivní úkony a zjistit, co tyto úkony způsobují. „Musíš se tu knihu naučit číst,“ glosuje tento problém Jessica Pressmanová (2015, s. 55). A vědecktěji jej pak uchopuje Espen J. Aarseth (1997, s. 1), když zavádí pojem *ergodická literatura*, přičemž výraz *ergodický* symbolizuje, že k tomu, aby si čtenář mohl dílo *born-digital* literatury přečíst, musí vynaložit „ne-

triviální“ čtenářské úsilí. Takové „netriviální“ úsilí se staví do opozice ke čtení lineárního textu a intuitivního otáčení stránek a odkazuje právě k oněm technologickým kompetencím, které jsme si vytyčili výše.

To z elektronické literatury činí oblast, jež se může zavřít velkému množství potenciálních čtenářů (především z řad těch starších). Ale zároveň i oblast, která může „zachránit“ čtení a k literatuře přitáhnout začínající čtenáře, kteří o knihy a příběhy čím dál více ztrácejí zájem. Jako příklad uveďme dětskou literaturu – klasické pohádky převedené do přitažlivého prostředí tabletu, s nímž dnešní generace dětí (tzv. digital natives⁵³) vyrůstá a je na něm do určité míry závislá (Marshal McLuhan (2011, s. 60) by řekl, že je jím „fyzilogicky natrvalo modifikován[a]“), a obohacené o prvky multimediality a interaktivity, mohou hrát důležitou roli při budování jejich motivace k literárním textům. (Husárová 2013, s. 91)

Do hlediska individuálně-psychologického se promítá již zmiňovaný (viz kap. 2.2) aspekt „sterilního elektronického média“ řešeného v předchozí kapitole.

„Lidé nedokážou vědomě oddělit lásku k četbě od lásky ke knize,“ (Bergmann, 2013, s. 87) a tak může „kontinuálně vzrůstající počet ne-[fyzických] elektronických knih (...) vést k pocitu ztráty tradiční ‚knižní jistoty‘ a pocitu vlastní neschopnosti úspěšně plnit roli čtenáře.“ (Gvoždiak 2015, s. 17)

Tyto pesimistické vyhlídky teoretikové a samotní autoři/tvůrci elektronických knih pochopitelně nepřehlížejí a snaží se hledat řešení. James Bridl navrhuje koncept tzv. *social reading*⁵⁴, který částečně odráží a rozvíjí myšlenku McLuhanovy globální vesnice⁵⁵.

3.1.1| Globální čtenářská vesnice

Idea sociálního čtení se snaží využít současného fenoménu propojenosti lidí skrze internet a sociální sítě a nabídnout čtenářům novou formu čtenářského prožitku – místo tichého čtení a vytváření vazby s knižním artefaktem se o své čtenářské zážitky, dojmy,

⁵³ Termín Marca Prenskyho pro generaci, která je už od narození obklopena digitálními médii a je jimi od útlého dětství formována. Opakem jsou pak *digital immigrants* jakožto lidé, kteří nástup digitálních médií zažili až v pokročilejším věku. Podrobněji viz Prensky 2001.

⁵⁴ Srovnej Gvoždiak 2015, s. 18–19

⁵⁵ „(...) v elektronickém věku (...) média nahrazují dosavadní roztříštěnost celistvostí. Pohyb informací zhruba rychlostí světla se stává nejrozšířenějším světovým průmyslem a spotřeba informací se adekvátně stává nejrozšířenější spotřební funkcí. Zeměkoule se stává učeným společenstvím a současně vzhledem k pevné provázanosti vzájemných vztahů maličkou vesnicí.“ (McLuhan 2000, s. 159)

pocity, poznámky a autorské pokusy podělit skrze digitální médium s komunitou dalších čtenářů (podle Henryho Jenkinse jeden z hlavních znaků tzv. participační kultury⁵⁶), a vytvářet tak globální čtenářskou vesnici, v níž se jednotliví obyvatelé (čtenáři a uživatelé) znají navzájem.

Skutečně globální odezvy se však prozatím koncept sociálního čtení nedočkal⁵⁷, snad proto, že „důraz na integraci činností (...) [je sice] možná vlastní digitálnímu médiu, ale [zároveň] cizí ‚tradičnímu‘ způsobu čtení“ (Gvoždiak 2015, s. 19). Lze však nalézt relativně úspěšné projekty, které některé prvky sociálního čtení přebírají a které fungují na bázi „národních vesnic“, komunity čtenářů jednoho státu (případně dvou a více států s velmi podobným národním jazykem). Tyto národní čtenářské vesnice mají primárně podobu literárních fór a tvůrčích literárních webů⁵⁸ a k oblasti *born-digital* literatury přimykají z toho důvodu, že nejsou omezeny pouze na sdílení čtenářských zkušeností, ale také na autorskou činnost. Nejsou odrazem pouze „kolektivního čtení“, nýbrž amatérským reprezentantem „kolektivního autorství“ (viz kap. 3.6). (Čtenářské) publikum převážně začínajících, amatérských autorů zde kooperuje, vzájemně se podporuje, ovlivňuje, mění, rekonstruuje a re-distribuuje šířený obsah (Weglińska 2015, s. 106) a má komunitní charakter, neboť mezi sebou jednotliví členové této „literární vesnice“ navazují sociální vazby. S trochou nadsázky zná každý každého.

3.1.2| Nový čtenář, nové čtení

Mnohem více než snahy o „kolektivní čtení“ předchází „krizi čtenářovy identity“ něco jiného – povýšení čtení na multisenzorický zážitek i aktivitu (kombinováním textu s animacemi, obrazy, zvuky a interaktivními prvky připomínajícími hru) a (pro některé kritiky spíše jen zdánlivé) posílení důležitosti a významu čtenáře pro dílo *born-digital* literatury jako takové. Čtenář už není omezen pouze na aktivní interpretaci, čtenář je, jak si dále ukážeme, vyzýván k aktivitě celkové, k (autorské) spolupráci, je vržen vstříc tzv. fyzickému čtení a mnohdy i vtažen do příběhu jako součást fikčního světa, případně jako jeho hybatel (viz kap. 3.7). Anne Mangelová říká, že „společně s percepčními

⁵⁶ Participační kulturou se rozumí globální, převážně mladá tvůrčí komunita, která stojí v opozici konzumní společnosti a v rámci Webu 2.0 aktivně vytváří nové obsahy (Wikipedia, bloggeři, fan fiction, občanská žurnalistika atp.) a sdružuje se do sociálních skupin sdílejících stejné zájmy. (Srovnej: Jenkins 2006, s. 2–6)

⁵⁷ Za jeden z mála úspěšných příkladů s globálním dosahem lze považovat server Goodreads.com, českou obdobu pak spatřujeme v CBDB.cz

⁵⁸ V Česku například weby Písmák.cz, Totem.cz, Literra.cz.

a kognitivními kroky vykonáváme i specifické a signifikantní motorické kroky a takové sensoricko-motorické kombinace mají fenomenologické důsledky pro naše čtenářské zkušenosti (...), například pro naši zkušenost pohroužení se do fikčního prostoru.“ (Husárová 2008)

S trochou nadsázky by se dalo říci, že při čtení *born-digital* literatury se z nás stávají, v parafrázi na esejistickou úvahu Marshala McLuhana a poukázání na proměnu čtenáře v aktivní element díla, Afričané.

„Základním rysem gramotného obecnstva je, že při čtení knihy nebo sledování filmu bezvýhradně přijímá pasivní konzumní roli. Africké obecnstvo však nemá pro soukromé a tiché sledování děje žádnou průpravu. (...) Africké publikum nese tiše a neúčastně. Rádo se představení účastní, takže osoba, která promítá film a živě ho komentuje, musí být flexibilní, musí podněcovat a přijímat ohlasy. Pokud se objeví scéna, v níž postava zpívá píseň, obecnstvo je vybídnu-to, aby se přidalo. Na divákovu participaci se musí myslet už při výrobě filmu a musí se pro ni připravit vhodné podmínky.“ (McLuhan 2000, s. 143)

Podobně se na participaci musí dbát, respektive na participaci chtějí dbát autoři *born-digital* literatury. Svá díla záměrně píše a programují tak, aby mohl být čtenář zapo- jen, aby se přidal k postavám příběhu, k autorovi. „Míříme do oblasti souhry smyslů, a tudíž do oblasti silně hmatové nebo dotykové povahy,“ píše na jiném místě ve své knize McLuhan (2000, s. 144), a opět jako by tím vizionářsky předjímal směřování *born-digital* literatury. Už jsme naznačili, že díla *born-digital* literatury se snaží o multisenzorický efekt⁵⁹, o zasažení co nejvíce čtenářových smyslů. Recepce takového díla přitom nespočívá pouze v tichém čtení slov a dekodování jejich významu, ale stává se celkovým vizuálním a auditivním zážitkem. (Husárová 2012a, s. 91)

„Digitálne texty s literárnou povahou vyzývajú hybridného čitateľa (...), aby k textovému prostrediu pristupoval spôsobom, ktorý vyžaduje niekoľko kognitívnych, ba dokonca aj telesných – napr. kinestetických – činností. (...) Takéto texty (...) oslovujú celý percepčný aparát (...), je konfrontovaný s bohatou škálou postupov, operácií a úloh, čo znamená, že jeho čítanie je performatívne a stáva sa procesom kreatívnej (spolu)tvorby, a preto musí aktívne vytvárať významy na základe multimediálnych znakov, ktoré zasahujú celé jeho telo.“ (Strehovec 2012, s. 31)

Dílo musí fungovat na bázi neustále probíhající a alternující audiovizuální akce a reakce,

⁵⁹ Maribeth Beck zavádí pojem *multisenzorické čtení*. (Husárová 2012a, s. 95)

„prestáva byť iba kontemplatívnou víziou vzdialeného diváka, ale naopak, spája sa s taktilnými činnosťami umožňujúcimi dynamickú osciláciu medzi vizuálnou a taktilnou spätnou väzbou. V momente ako sa niekto pozrie na obraz a je zasiahnutý tým, čo vidí, schmatne dotykové zariadenie (...), aby s ním mohol narábať, alebo, aby mohol privolať novú sériu obrazov.“ (Ibid., s. 29)

Na základe tohoto rozširovaní čtenářských funkcí a úkonů začínají teoretikové pro čtenáře užívat nových pojmenování, případně několika pojmenování naráz. Mluví se o hybridním čtenáři/pozorovateli/posluchačovi (Suwara–Husárová, s. 11), čtenáři/uživateli (Bolter 2014, s. 428), čtenáři-hráči (Ensslin 2016) či wreader-ovi (kombinace slov writer a reader poukazující na určující až autorskou roli čtenáře při čtení). (Ibid.) A podobně se transformuje i samotné čtení. Z něj se například podle Janeze Strehovce (2000) stává tzv. nejen-čtení, čtení jako jízda či veading (kompozitum slov viewing a reading, poukazující na umocněnou vizualitu děl elektronické literatury), objevují se též výrazy cyborg reading (Wurth 2012, s. 3–4) a reading–screenic (Sándor 2012, str. 150).

3.2| Emancipace čtenáře

3.2.1| Dvojí čtenářská aktivita směrem do textu

Maximální důraz na čtenáře, proklamování jeho tvůrčí role při utváření významu díla a upozadění, ba téměř vynechání zmínek o autorovi v rámci *born-digital* literatury není pouze důsledkem Barthesova vyhlášení smrti autora, odmítnutí eidocentrismu (Müller–Šidák 2012, s. 116), vzniku Kostnické školy a definování recepční estetiky (Ibid., s. 423) a dalších tezí teoretiků obracejících svou pozornost ke čtenáři⁶⁰. Je též důsledkem teorie a charakteristiky digitálních médií, které svou povahou zpochybňují hodnotu a důležitost originálu, a tím tedy i autorství jako takové, a na piedestal pozornosti staví čtenáře jako někoho, kdo má být nejen aktivním tvůrcem významu, ale mnohdy i aktivním tvůrcem textu a příběhu.

Je pravda, že aktivitu a schopnost vytvářet u jednoho díla, jednoho textu různé významy přisuzují literární teoretikové čtenáři už při definování procesu recepce tištěné literatury. „Literární díla prostřednictvím textového repertoáru utvářejí náhledy na svět, jež se vyznačují místy nedourčenosti (...), a ta zase směřují na implicitního čtenáře

⁶⁰ Např. R. Ingarden, J. Mukařovský, U. Eco (Müller–Šidák 2012, s. 80) či empiričtěji orientovaní S. Fish (Müller–Šidák 2012, s. 422), D. Bleich a N. Holland (Müller–Šidák 2012, s. 426).

s apelem vytvářet konkretizace a v dialogu se s dílem vyrovnat. Reální čtenáři zaplňují a aktualizují místa nedourčenosti textu závisle na svém konkrétním historickém horizontu očekávání, přičemž prvky textu interpretují tak, že vytvářejí iluzi a konzistenci,“ zaznívá k myšlení Kostnické školy o čtenáři v Nünningově (2006, s. 411) Lexikonu teorie literatury a kultury. A Umberto Eco ([1962]) pak ve svém *Otevřeném díle* říká: „Umělecké dílo je (...) kompletní a uzavřenou formou ve své jedinečnosti vyrovnaného organického celku, zatímco zároveň vytváří otevřený produkt ve své náchylnosti k bezpočtu rozdílných interpretací, které nepřesahují jeho jedinečnost. Proto je každá recepce uměleckého díla zároveň jeho interpretací a tvořením, neboť každá recepce je tvořena z jiné perspektivy.“ A o kousek dál dodává: „Čtenář si skutečně může vybrat možný interpretační klíč podle svého momentálního naladění. Užije dílo podle požadovaného výsledného významu (způsobuje, že dílo znovu ožije nějak jinak, než v předešlých čteních),“ a „Je třeba zabránit, aby se na začátku recepčního procesu vnutil jediný význam. Bílé místo obklopující slovo, typografická úprava a prostorová kompozice v básnickém textu – to vše směřuje ke kanonizaci neurčitého a k zaplnění textu neviditelnými sugestivními možnostmi.“ (Ibid.)

Mohlo by se tak zdát, že veškerá čtenářská svoboda a snaha o aktivizaci čtenáře při utváření významu, kterou v rámci *born-digital* literatury reflektujeme jako novátorskou a distinktivní, je něco, co už čtenáři bylo poskytnuto v dobách knižního „dávnověku“. Jenže situace se u tištěné a *born-digital* literatury liší hned ve dvou případech.

Zprv by se dalo říci, že zatímco čtenář tištěné literatury je aktivní směrem do textu pouze interpretačně, čtenář *born-digital* literatury vykazuje směrem do textu aktivitu hned dvojitou. Čtenář tištěné knihy si významy vytváří z textu, který je již zafixován a nemůže jej změnit. Čtenář digitálního díla, na druhou stranu, má mnohdy možnost zasáhnout i do textu samotného (někdy k tomu bývá autorem dokonce přímo vyzván). Aktivně tak současně jednak proměňuje/deformuje/variuje text, jednak si vytváří významy při čtení tohoto sebou samým proměňovaného textu. Prolíná v sobě proces interpretační i tvůrčí.

Z této tvůrčí aktivity pak přímo vyplývá i druhý rozdíl. Zatímco čtenáři tištěných knih vytvářejí nespočet svých jedinečných, osobitých interpretací z jednoho totožného textu, čtenáři *born-digital* literatury naopak mnohdy vytvářejí své jedinečné významy z jedinečných, neopakovatelných textů. Tím, že si může generovat své vlastní verze a ovlivňovat a pozměňovat směřování vyprávění, tím, jak může rámcovat a vytyčovat své

mantinely, pozměňuje platné rovnice. U tištěných knih de facto platí: 1 text = x významů. U děl *born-digital* literatury je to buď 1 text = 1 význam, nebo x textů = y významů.

3.2.2| Zdvojené čtení

V rámci této čtenářské aktivity, která se organicky promítá do průběhu díla a kdy si čtenář plně uvědomuje svůj vliv na text nejen interpretační, ale i iniciační, kdy může ovlivňovat textovou strukturu samotnou, připomíná Karel Piorecký (2010, s. 524) termín Philippa Bootze, *zdvojené čtení*. „Zdvojené čtení umožňuje čtenáři vnímat svoji vlastní aktivitu, své akce v textu a reakce na něj jako funkční součást díla, jinak řečeno, umožňuje mu pochopit, že jeho vlastní čtení je součástí díla. V tomto pojetí [je] tedy čtenářství (...) podporováno sebereflexivností, k níž interaktivní text vede, a staví tak proces čtení nad samotný text.“

3.2.3| (Ne)svobodné čtenářské trajektorie

Některé často využívané formy *born-digital* literatury otevírají čtenáři nové možnosti přístupu k informacím/textu. Text probíhá náhodně, lépe řečeno nelineárně. Pravda, čtenář může i v lineárně napsaném příběhu nahodile přeskakovat, listovat (Torres), ale jednak tak učiní asi jen málokdo, jednak je to něco, co odporuje představám o čtení tištěné literatury⁶¹ jako takové. Hypertextově uspořádaná či ve virtuální realitě probíhající (viz kap. 3.5) *born-digital* literatura k nelineárnímu čtení naopak přímo vyzývá. Množství hyperlinků rozvětvlujících hlavní linii textu/příběhu či imerzní svoboda pohybu v prostoru virtuální reality nabízí čtenáři nesčetné množství (nejen) dějových odboček a zvrátů, které mohou nabývat strukturu stromovitou či síťovou (labyrintovou). Síťová struktura dává čtenáři téměř⁶² absolutní svobodu a čtenář tak může textem (a jím zprostředkovaným příběhem) či prostorem virtuální reality procházet/bloudit zcela svévolně a se zcela nejasným výsledkem (dojde do cíle nebo se smyčkou vrátí na začátek nebo se ztratí v hloubi odkazů); Manovich (2001, s. 40) to nazývá *otevřenou interaktivitou*. Stromovitá struktura je poněkud sevřenější, kontrolovanější. Čtenář i zde má svobodnou volbu, může vybírat z několika možností vývoje zápletky, může číst doplňující informace, avšak většinou je různými typy regulace a usměrňování (po nalezení slepé

⁶¹ Vyjma děl encyklopedických, slovníkových atp.

⁶² Je pochopitelně vždy nutné počítat s alespoň minimálním omezením systémovým či programovacím. Skutečně svobodné nelineární čtení je v rámci *born-digital* literatury nedosažitelným ideálem, neboť každý virtuální prostor sebevíce síťového digitálního díla má svou hranici, za níž čtenáře už nepustí – například ne každé slovo hypertextového románu ukrývá hyperlinkový odkaz atp.

linie/odbočky se čtenář musí vrátit zpět k hlavnímu toku informací atp.) nakonec stejně naveden na „hlavní cestu“ a doveden do cíle. To Manovich (Ibid., s. 40) definuje jako *interaktivitu uzavřenou*.

Mimoto ještě můžeme, na základě Raine Koskimaay (2000a), vymezit interaktivitu vnitřní a vnější. *Vnitřní interaktivita* je taková, která ať už otevřenou, nebo uzavřenou interaktivitu umožňuje pouze uvnitř textového pole příběhu. *Vnější interaktivita* pak skrze hyperlinky umožňuje toto primární textové pole příběhu opustit a přejít na jiná místa/stránky (především) internetu. Díla *born-digital* literatury, která pracují s nelinearitou čtení, pak můžeme rozdělit na základě kombinací těchto čtyř typů na díla s: a) interaktivitou vnitřní uzavřenou (např. *Město* Markéty Baňkové), b) interaktivitou vnitřní otevřenou (např. *The Legible City*, viz kap. 3.5.2), c) interaktivitou vnější uzavřenou (např. *Disappearing Rain*, viz kap. 4.1) a d) interaktivitou vnější otevřenou (internet jako takový, v rámci *born-digital* literatury obtížně uskutečnitelný ideál).

V případě otevřené interaktivity lze přitom s téměř stoprocentní jistotou počítat s tím, že žádný text nebude nikdy přečten stejným způsobem, po stejné linii (a to jak při opakovaném čtení jednoho čtenáře, tak při prvním čtení více čtenářů). Karel Piorecký (2010, s. 527) v tomto případě užívá termínu *virtuální kodex*⁶³. Ten je dle něj souborem principiální neopakovatelné a jedinečné čtenářské cesty virtuálním prostorem skrze sestavu hypertextů, který „je omezen na jeden konkrétní akt čtení hypertextu, zaniká v čase, může být zopakován, ale množství odkazů vyzývajících a lákajících k otevření nových, neznámých stránek výrazně snižuje pravděpodobnost, že bude zopakován identicky.“

S tím, jak se s otevřeně interaktivním dílem čtenáři otevírají mnohočetné volby, jak traverzovat textem, s tím, jak se otevírá nespočet cest příběhem, vzniká i nespočet originálních čtenářských strategií, mentálních obrazů⁶⁴, skoro by se chtělo říci nekonečně mnoho příběhů. Takové absolutní uvažování je však částečně zavádějící.

I v těch interaktivně „nejotevřenějších“ dílech *born-digital* literatury vždy existuje alespoň úvodní kostra nebo myšlenka díla. Čtenáři tak nevytvářejí své zcela nové příběhy, nýbrž pouze své variace na předem zadané téma, nejedná se o zcela svobodný tvůrčí produkt, nýbrž „pouze“ o jakési remixování, vytváření vlastního coveru (zůstaneme-li u hudební terminologie) původní myšlenky, o rozšiřování původní myšlenky. Ostatně už teore-

⁶³ Reálně se vztahujícího pouze k hypertextovému čtení, avšak teoreticky aplikovatelného na všechna otevřeně interaktivní díla *born-digital* literatury

⁶⁴ Ensslin 2014b, s. 360–362

tik Talan Memmot využíval „hudební“ metafory, kdy klasické dílo hrané současným muzikantem na hudební nástroj připodobňoval k digitálnímu dílu hranému na digitálním médiu. Podobně jako každý hudebník svým způsobem hry a svou interpretací pozmění vyznění skladby (tu přidá na dynamice, tu zrychlí, tu zpomalí, tu něco přeskočí), pozmění dílo *born-digital* literatury i každý čtenář. (Husárová 2012a, s. 97) Ale stejně jako muzikant hrající Mozarta nevytvoří novou skladbu, ale jen provedení Mozarta, také čtenář nevytvoří nové dílo, ale jen provedení toho původního.

3.2.4| Průzkumnická role čtenáře

Tato (ne)omezená čtenářská nezávislost, kdy se čtenář proplétá dynamickým, interaktivním textem (ať už skrze výše zmiňované hypertexty, virtuální realitu, či skrze různá odhalení skrytých hádanek, poznámek či příběhových součástí pomocí pohybu kurzoru po obrazovce, tzv. latentní dynamikou (Husárová 2012a, s. 98)), z něj činí tzv. čtenáře-průzkumníka, čtenáře-objevitele, jak jej někteří teoretikové nazývají.

„Čitateľ elektronickej literatúry má najčastejšie funkciu interpretačnú a zároveň prieskumnícku, čiže sa nachádza medzi typom participanta, ktorý dielom prechádza a tiež ho interpretuje (...). To je dôkazom tézy, že k vnímaniu elektronickej literatúry vzhľadom k jej špecifickosti, je potrebné ju nazerať ako kombináciu čitateľových mentálnych dekodovaní významov či kognitívnych konštrukcií príbehu a interaktívnej participácii na jej ‚dianí sa‘,“ říká Zuzana Husárová (2012b, s. 110)

a N. Katherine Hayles, která zavádí koncept tzv. *cyborg reading*, čtení opouštějícího plochý dvojdimenzionální (typo)grafický prostor textu, tuto čtenářovu průzkumnickou činnost potvrzuje. Čtení se podle ní stává orientační aktivitou v topografickém prostoru, při níž je text virtuálním, často třidimenzionálním, s hlubinami, zákoutími, skrytými otvory, vrstvami, zkratkami a jinými prostorově-časovými elementy určenými k prozkoumání. (cit. dle Wurth 2012, s. 3) „Kybertext je svět jako hra nebo hra jako svět; v těchto textech je možné stále prozkoumávat, ztratit se, objevovat tajné dráhy, a to nikoliv metaforicky, ale skrze topologické struktury textového stroje,“ přidává se Espen J. Aarseth (1997, s. 4).

3.2.5| Čtení jako jízda

Digitální médium a nelineární čtení, probíhající především v hypertextovém a jinak čtenářsky „svobodném“ díle, nám sice dle některých teoretiků rozšířily komplexní myšle-

ní, schopnost vypořádat se se složitějšími, mnohočetnými operacemi (Flynn 2012, s. 1; cit. dle Gvozdíak 2015, s. 19) a přiblížily strukturu textu struktuře lidské mysli, která taktéž funguje na nelineární bázi⁶⁵, jiní však oponují tím, že se diskontinuitou digitálního prostředí snížila naše schopnost dlouhodobější koncentrace.⁶⁶

Digitální prostředí rozděluje naši pozornost více směry, které však musíme následovat naráz, vyžaduje od nás náročnější kognitivní procesy, složitější mentální rozhodnutí, v neutuchajícím čtenářském multitaskingu tříští naši pozornost, ale zároveň nás nutí k jejich následnému řetězení, propojování. (Duchoňová 2015, s. 28)

Díla *born-digital* literatury jsou si svých nároků vědoma, ví, že čtenář „v kontexte vnímání/percepce (...) přišel o schopnost koncentrování pozornosti na delší textové pasáže“ (Strehovec 2012, s. 26) a že „délka [jeho] pozornosti sa skrakuje pre rýchle životné tempo v „okamžitej kultúre““ (ibid.), a proto se snaží rozsah své textové složky limitovat tak, aby její přečtení čtenáři nezabralo mnoho času. Ví, že kdyby čtenáři poskytla obsáhlý slovní proud, bylo by to s ohledem na to, že čtenář už od podstaty přistupuje k digitálnímu textu jako ke krátkému a rychlému zdroji informací⁶⁷, kontraproduktivní a čtenář možná i rezignuje. Ví, že ve snaze o intenzivní multisenzorické čtení, kterým chce čtenáře vtáhnout a udržet ho v aktivní, bdělé a participační roli, musí všechny složky díla (textové, multimediální i ty interaktivní) držet ve vzájemné rovnováze, nedopustit, aby některá z nich výrazně převyšovala a potlačovala smysl a význam té druhé (což se, jak si ukážeme dále, ne vždy úplně daří).⁶⁸

Čtení *born-digital* literatury už v mnoha případech není jen čtením, je *nejen-čtením*, dynamickým, fragmentárním, neopakovatelným procesem, který odráží rysy multimediální a hypermediální kultury. Z *reading* (čtení) se stává *veading* (čtení-vidění) kvůli důrazu na vizuální složku díla a z *veading* se stává *čtení-jízda*. To je pojem Janeze Strehovce⁶⁹, který říká, že

„zážitok a čítanie textu [sa] stávajú stále viac a viac tvarované ako veľmi konkrétna jazda, ktorá predpokladá konvergenciu rôznych vnemových činností a zážitku telesnej, kinestetickéj, pohybovej a hmatovej jazdy“ (Strehovec 2012, s. 37) a že „digitálny text môže byť nepredvída-

⁶⁵ Srovnej Ciesielska 2014, s. 22

⁶⁶ Srovnej Spitzer 2014, s. 198 a Duchoňová 2015, s. 28–29.

⁶⁷ Srovnej Piorecký 2010, s. 526.; Trávníček 2011, s. 28–29.

⁶⁸ Srovnej McLuhan 2011, s. 46, 58, 69 a 128.

⁶⁹ V jiné své práci Strehovec zase říká, že čtení elektronické literatury se odehrává v nomádském kokpitu, odkazuje tak na nevyzpytatelnou kočovnou pouť, která na čtenáře v průběhu nelineárně uspořádaného díla čeká. (Viz Strehovec 2014.)

teľný a neostáva iné než jazdiť a voziť sa. (...)Tak [sa] čítanie mení (...) na čítanie-jazdenie jako druh dômyselného dobrodružstva, ktoré rozvíja [snad spíše stimuluje, pozn. autora] mentálnu a telesnú aktivitu zároveň pomocou rukami riadenej navigácie textu.“ (Ibid., s. 39)

Přirovnání čtení k jízdě, nejlépe k jízdě v námi řízeném autě, je přitom více než trefné. Dosadte si místo čtenáře řidiče, místo digitální média auto, místo příběhu cestu, místo multisenzorických audiovizuálních prvků *born-digital* literatury všechny vjemy, které jako řidič musíte naráz vstřebávat („číst“ značky, „předvídat“ možné dopravní zápletky, „poslouchat“ hudbu z rádia, společtujícího a jiné zvukové podněty z okolí, „třkat“ očima po okolí skrze čelní sklo) a místo více či méně svobodné a neopakovatelné čtenářské trajektorie více či méně svobodnou a neopakovatelnou řidičovu jízdu do cíle cesty, a celá metafora bude dokonána.

3.2.6| Interaktivní paradox

Tato čtenářská jízda přitom dává vzniknout neustálému, časově od sebe oddělenému napětí a „boji“ mezi čtenářem a autorem. Na jedné straně tu máme autora usilujícího alespoň o elementární kontrolu směřování narativu a jeho struktury, na straně druhé čtenáře dožadujícího se autonomie a toho, aby mohl fungovat bez explicitního autorského omezení. Tuto bipolaritu nazýváme *interaktivním paradoxem* (Ryan 2014, s. 293) a v *born-digital* literatuře je i v těch čtenářsky nejotevřenějších dílech esenciálně přítomna.

3.4| Literatura doteku

Ze všech smyslů zapojených do čtení *born-digital literatury* se hmat stává tím nejdůležitějším, čínorodým. Je to právě dotyk a různé pohyby kurzorem a prsty po obrazovce, kombinace performativity digitálního média a čtenářovy interaktivity, díky kterým dílo ožívá, probíhá, existuje. (Husárová 2012a, s. 96) A proto může onen chladný, odcizený dotyk (viz kap. 2.2) obrazovky čtenáři po uvědomění, že jeho taktilní úkony mají i jiný než „přetáčecí“ charakter, nabídnout mnohem větší smyslový zážitek než dotek při otáčení stránky. „3-D imerzivne textové prostredie vťahuje čitateľa/užívateľa do objektu videnia/čítania, do telesne zažívaného sveta textových jednotiek a týmto podnecuje jeho taktilné vnímanie.“ (Strehovec 2012, s. 32) Využijeme-li názvu studie Zuzany Husárové (2013), s *born-digital* literaturou se nacházíme v „poetice doteku“. V některých případech dokonce v „poetice těla“, „poetice pohybu“ (viz kap. 3.5).

3.4.1| Dotknout se slova

„Od súčasného užívateľa digitálneho textu sa žiada (...) dotyk slov, ich vlastnenie a manipulácia s nimi pomocou hmatu. Namiesto obyčajného čítania a sledovania slova, riadku alebo vety, musí sa zaujímať o fyzický dotyk so slovom. Mať digitálne slovo v hrsti sa užívateľovi javí ako úplný zážitok s kyberjazykom a zároveň plné potešenie,“ říká Janez Strehovec (2012, s. 36).

Někteří autoři digitálních děl taktilní charakter *born-digital* literatury vnímají jako možný umělecký prostředek a čtenářův simulovaný dotek se slovem tak v některých svých dílech tematizují. Nabízejí jednak zážitek přímého dotyku se slovem, jednak možnost libovolně přesouvat věty a slova, vnímat slovo (a písmeno) jako entitu, kterou lze nahlížet z různých perspektiv. K neodmyslitelným součástem takových děl přitom většinou patří dotyková obrazovka digitálního média (jakkoli tomu některé níže uvedené demonstrativní příklady nebudou vždy odpovídat).

Čtenářský zážitek dotyku se slovem se nabízí například v rámci *For All Seasons*⁷⁰ (2005), aplikace Andrease Müllera využívající prvky kaligramu a kinetické poezie. V celkem čtyřech kapitolách (jaro, léto, podzim, zima) jsou krátké vzpomínkové texty po jednotlivých slovech postupně umísťovány do virtuálního 3D prostoru⁷¹, přičemž jednou tvoří slova okvětní lístky květin, podruhé hejno ryb, potřetí vír větrem vzdušného listí a počtvrté padající sněhové vločky. Čtenář/hráč se může tímto virtuálním prostorem libovolně pohybovat. Může se pohyblivým slovním obrazům vzdalovat a přibližovat, může kolem nich kroužit a bloudit mezi nimi, může je libovolně rozfoukávat.

Sestoupit hluboko do grafické struktury slova, prozkoumávat vrstvy textu, jejich architekturu umožňuje série vizuálních básní *Letters From The Archiverse*⁷² (2014) Jeffa T. Johansona a Andrewa Klobucara. Tyto básně byly napsány/sestrojeny v designérském, pro architektky a projektanty určeném softwaru AutoCAD a právě využití projektových 2D a 3D možností tohoto programu umožnilo básnický text navrstvit přes sebe tak, aby čtenář mohl na slova „našlapávat“, procházet se mezi nimi, vstupovat do hlubších vrstev textu.⁷³ Tím vzniklá netradiční práce s textem, který je zde umělecky prezentován

⁷⁰ MÜLLER, Andreas. For All Seasons [online]. Dostupné z: <http://www.hahakid.net/forallseasons/forallseasons.html>

⁷¹ Videozáznam dostupný z: <https://vimeo.com/811204>

⁷² JOHANSON, Jeff T. a Andrew KLOBUCAR. Letters from the Archiverse [online]. Dostupné z: <https://archiverse.net/>

⁷³ Videozáznam dostupný z: <http://collection.eliterature.org/3/videos/letters-from-the-archiverse-video.mp4>

jako topografická struktura, je ještě více umocněna při různých typech literárních instalací, jak si ukážeme v kapitole 3.5.

Mezi dalšími díly, která umožňují čínorodý dotyk se slovy, zmiňme cyklus 8 interaktivních básní *P.o.E.M.M.*⁷⁴ (2012) autorů Jasona Edwarda Lewise a Bruno Nadeuaa. Jejich čtení je možné pouze na dotykové obrazovce, přičemž dotyk má v různých básních různé funkce – čtenář někdy kreslí trajektorii textu a vytváří verše po písmenech, někdy loví slova z hloubi pole, ukotvuje je v popředí obrazovky a vytváří ojedinělé abstraktní básně, jindy konstantním tlakem prstů na obrazovku udržuje slova viditelná a brání jim před zmizením.⁷⁵

Zcela svobodnou tvůrčí činnost na základě doteku nabízí mobilní aplikace Rakušana Jörga Piringera – *abcdefghijklmnopqrstuvwxy*⁷⁶ (2010). Na pomezí fonetické poezie a hudebního samplování může čtenář/hráč aktivně vytvářet různé zvukové koláže sestávající z více či méně stylizovaných fonetických realizací všech písmen abecedy, a na obrazovce tím navíc projektovat nezachytitelné vizuální kinetické básně, neboť písmena na obrazovce jsou neustále v pohybu a víří po nevyzpytatelných trajektoriích.⁷⁷

Poněkud jinou formu „literárního doteku“ pak představuje experiment na pomezí literární instalace (dílo s textovou podstatou umístěné ve veřejném prostoru, např. galerii – viz kap. 3.5) a nevšedního nelineárního vyprávění, *The Reading Glove*⁷⁸ (2010) Joshe a Karen Tanenbaumových. V tomto případě se totiž čtenář nedotýká slov, nýbrž předmětů, které po doteku slova teprve vyvolávají – v audiální podobě. Čtenář je v rámci tohoto projektu postaven před stůl, na němž je položeno několik předmětů s čipem se zakódovanou narativní informací, a na ruku je mu nasazena speciální interaktivní rukavice s RFID systémem⁷⁹. Uchopení každého předmětu poté naskenuje čip ukrytý v předmětu a skrze reproduktory vyvolá spuštění krátké audionahrávky kousku příběhu, který se k danému předmětu vztahuje. Úkolem čtenáře je v libovolném pořadí postupně do rukavice uchopit všechny předměty, poslouchat krátké narativní úseky

⁷⁴ LEWIS, Jason Edward a Bruno NADEAU. P.o.E.M.M. [online]. Dostupné z: <http://www.poemm.net/>

⁷⁵ Videozáznam dostupný z: <https://vimeo.com/89503135>

⁷⁶ PIRINGER, Jörg. *abcdefghijklmnopqrstuvw-xyz* [online]. Dostupné z: <http://apps.piringer.net/abcdefg.php>

⁷⁷ Videozáznam dostupný z: <https://vimeo.com/36173677>

⁷⁸ TANENBAUM, Josh a Karen. *The Reading Glove* [online]. Dostupné z: http://tf.thegeekmovement.com/wp/?page_id=76

⁷⁹ Systém načítání předmětu přidružených informací na základě skenování čárového kódu, které známe například z potravinářství (načtení ceny, názvu výrobku atp.).

a nakonec si z nich chronologicky složit celé vyprávění.⁸⁰ Autoři navíc doporučují absolvovat tuto literární zkušenost ve více lidech, čímž stimulují typický prvek mnoha forem *born-digital* literatury – kolektivitu. Interaktivní rukavici sice může mít pouze jeden z nich, avšak poslouchat audionahrávky již mohou všichni, a rekonstrukce celkového příběhu tak může být nejen jednodušší, ale navíc nabýt formy jakési kolektivní interaktivní hry. *The Reading Glove* k tomu předznamenává další formu *born-digital* literatury, která novátorsky pracuje se čtenářským zapojením. Jedná se o literaturu, která pracuje s prostorem reálným (viz další kapitolu).

3.5| (Prostorová) literatura pohybu

Některá digitální média učinila ze čtení fyzickou aktivitu v tom smyslu, že prožívání literárního díla už není omezeno jen na dotyk rukama, ale týká se celého kinetického aparátu čtenáře, který hraje při recepci díla *born-digital* literatury roli. „Pri čítaní tu ide popri aktivite mysle aj o zapojenie tela, ktoré presahuje ‚akty manipulovanej navigácie‘, teda hmatovú interakciu čitateľa,“ říká Gary Frost (cit. dle Husárová 2012a, s. 93). „Požadavka fyzickej a ergonomickej interakcie čitateľa s digitálnym médiom je rozšírením tradičného prístupu k čítaniu (...).“ (Ibid., s. 94)

Tato díla *born-digital* literatury se přitom otevřela nejen novým technologickým možnostem, ale také novým dimenzím. Již nejsou ohraničena rozměry obrazovky a neodehrávají se pouze ve virtuálním 2D či 3D prostoru, nýbrž se v podobě literárních instalací dostávají do prostoru reálného, ve většině případů výstavního, galerijního atp. Pojem fyzického čtení zde nabývá hlubších a poněkud rozdílných konotací, čtenář, který chce takové dílo „přečíst“/prožít, musí většinou zapojit celé tělo k tomu, aby se dílo „událo“. Někdy se musí pohybovat po místnosti a literární instalaci obcházet (kap. 3.5.1), jindy digitální technologie snímají čtenářovy pohyby (kap. 3.5.2), dovolují mu interagovat s dynamickým textem před ním nebo kolem něj, musí koordinovat své pohyby s textem tak, aby se dílo odehrávalo (sémanticky) správně. Teoretikové to vnímají tak, že technologie nových médií tím do procesu čtení znovuzavádí dynamiku, pohyb, gestikulaci těla a explicitně performativní charakter tak, jako tomu bylo v antických dobách orální kultury a kolektivního čtení. (Angel–Gibbs 2013)

⁸⁰ Videozáznam dostupný z: <https://www.youtube.com/watch?v=UE6vIIYI5RI>

„Pocit prítomnosti v ‚textopriestore‘, kde si čitateľ chytá slová a dotýka sa ich ako entít s virtuálnymi telami a zároveň ich vníma ako nositeľov významu, je kľúčovou podmienkou čitateľa/užívateľa, ktorý môže zažiť text ako udalosť, napr. ako časovo podmienenú cestu pozdĺž označujúceho.“ (Strehovec 2012, s. 34)

3.5.1| Holopoezie – textocentrická soustava

Jedním z prvních, kdo vytrhl literaturu z plochého interface stránky či obrazovky a vrhl jí do třídídimenzionálního, vezmeme-li v potaz také časovou závislost a proměnlivost, tak do čtyřdídimenzionálního prostoru (Kac 2014b, s. 257), byl v první polovině osmdesátých let 20. století brazilský umělec Eduardo Kac se svou *holopoezií*. Ta byla v galeriích promítána skrze barevný proměnlivý, opticky iluzivní holografický obraz. *Holopoezie* je dynamická, určená ke čtení nelineárnímu, fragmentárnímu. Čtenář může obcházet centrálně stojící, zrcadlící, holograficky promítaný text kolem dokola, prozkoumávat jej a z každé nové pozice vůči němu zaujímat nová stanoviska, nacházet v něm nové významy, s každou další pozicí si v mysli konstantně modifikovat strukturu textu. (Kac 1996) „Čtenářova/diváková choreografie je stejně důležitá součást (...) procesu jako transformace verbálních a vizuálních elementů,“ říká ke své *holopoezii* Eduardo Kac (1994) a podtrhává tím důležitou symbiózu citlivého pohybu čtenáře vůči textu a fluidní holografické projekci.

Kac se postupně propracoval od jednodušších děl – např. holografické báseň *Holo/Olho* (Holo/Oko, 1983), která na v prostoru zavěšenou holografickou desku zrcadlila v závislosti na úhlu pohledu dva anagramy – až ke složitějším, sémanticky nestabilním větným pokusům⁸¹. To je případ v 360° se otáčející básně *Quando?* (Kdy?, 1987), která sestává z pěti slov – a luz (světlo), ilude (oklamávat), a lente (oční čočka), lenta (pomalý) a mente (mysl/lež/či adverbialní koncovka k přídavným jménům). Čtenáři se pak naskýtají tři možnosti čtení, v závislosti na tom, zdali otáčející se holografický verš čte proti směru hodinových ručiček, po směru hodinových ručiček nebo kolem textu obchází. Možné varianty verše jsou *A luz ilude a lente lenta mente* (Světlo oklamává čočku pomalu), *A lente ilude a luz mente lenta* (Čočka oklamává světlo pomalou myslí) či *A luz mente lenta a lente ilude* (Světlo lže, pomalou čočku oklamává). Slova se přitom nikdy neobjeví naráz, nicméně následují jedno po druhém v konstantně probíhající kruhové per-

⁸¹ Videozáznam dostupný z: <https://vimeo.com/125911320>

spektivě. Čtenář nejprve vidí slovo čelně, poté zboku, načež se postupně slovo stane nečitelným a než dokončí otočku, promění se ve slovo jiné. (Kac 1996)

3.5.2| Vnoření čtenářova pohybu do textu

Jinou formu zážitku fyzického čtení zprostředkovávají literární instalace, které přímo snímají čtenářův čínorodý pohyb a v reálném čase jej promítají na interaktivní obrazovky/plátina, na nichž se odehrává textová performance. Čtenář u těchto případů literatury často prožívá silný pocit imerze (viz kap. 3.7), vnoření čtenáře do příběhu, setření hranic mezi fikčním světem a realitou.

Jedním z nejstarších případů tohoto typu *born-digital* literatury je *The Legible City*⁸² (1989, 1990, 1991) francouzského umělce Jeffreyho Shawa. Čtenář je v něm posazen na stacionární rotoped a skrze snímání jeho pohybů (šlapání dopředu a dozadu, rychlost šlapání, zatáčení řídky) se může simulovaně projíždět virtuálním městem promítaným na projekčním plátně před ním. Toto město je specifické tím, že veškeré jeho budovy jsou tvořeny třidimenzionálními slovními celky, přičemž v délce celé ulice konstruují smysluplné věty, které jsou součástí celého koherentního textu/příběhu. Tři verze, které Shaw zveřejnil tři roky po sobě, obsahují reálné městské mapy Manhattanu, Amsterdamu a Karlsruhe, přičemž čtenář-cyklista má naprostou svobodu v tom, jak se bude „písmovým“ městem pohybovat⁸³ (na řídkách umístěná malá obrazovka připomínající GPS mapu vždy čtenáři-jezdci ukazuje, v jaké části města se zrovna nachází) – může při své jízdě ulicemi následovat barevně odlišené linie příběhů a číst tak informace z budov v chronologickém sledu, anebo se rozhodnout jezdit městem spontánně a křížem kráží, „číst budovy“ nelineárně, svou vlastní cestou a celkové sdělení si případně konstruovat zpětně dle nabytých faktů (to svým způsobem odpovídá čtení hypertextového románu).⁸⁴

Podobnou svobodu pohybu, reflektování pohybu na projekční plátno, vyžadující ještě větší synchronizaci, kooperaci a vzájemnou uměleckou symbiózu těla s textem, propojení fyzické a čtenářské tvůrčí aktivity poskytuje instalace *Text Rain*⁸⁵ (1999) od Camille Utter-

⁸² Videozáznam dostupný z: <https://www.youtube.com/watch?v=61l7Y4MS4aU>

⁸³ V případě Manhattanu se čtenáři nabízí osm samostatných fikčních příběhů založených na monolozích starostů, turistických průvodců, taxikářů aj., v případě Amsterdamu a Karlsruhe (kde mapa mimo jiné nejenže kopíruje územní plán, ale též proporční tvary a umístění všech budov v ulicích) pak výňatky z archivních dokumentů, popisujících všední příběhy daného města.

⁸⁴ SHAW, Jeffrey. *The Legible City* [online]. Dostupné z: http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=83

⁸⁵ Videozáznam dostupný z: https://www.youtube.com/watch?v=f_u3sSff578

backové. Na bílém plátně se objevují dva základní prvky – jednak shora (jako déšť) padající barevná písmena, jednak černobíle snímaná silueta čtenářova těla. Proces padání písmen je přitom naprogramován tak, aby se písmena vždy zastavila a zachytila, narazili na něco tmavšího, než je barva plátna. Projektovaná lidská silueta je tak (s nadsázkou) od hlavy až k patě pokrývána písmeny, člověk může písmena zachytávat, pouštět, vyhazovat je zpátky nahoru apod. Padající text přitom není nahodilý, tvoří rozkouskované verše básní o těle a jazyku a čtenář tak s trochou šikovnosti, případně ve spolupráci s dalším čtenářem (spojení paží atp.), může na svou siluetu zachytávat slova, případně fragmenty vět až celé verše.⁸⁶ Pociťuje tak kontrolu nad textem a autorsky se projevuje, což z něj ve výrazné míře dělá již několikrát zmiňovaného *wreadera* (viz kap. 3.6).

Možnost sáhnout si na slova, možnost prožít čtení jako „telesn[é] zažívan[ie] slov v pohybe, čo zahrňuje kinestetické a motorické aktivity, navigáciu, stláčanie, dvíhanie a posielanie slov späť“ (Strehovec 2012, s. 36) umožňuje také instalace *Screen*⁸⁷ (2002), projekt kolektivu pod vedením profesora kalifornské univerzity Noaha Wardrip-Fruina, který se odehrává v CAVE, specifické místnosti vyvolávající virtuální realitu. Čtenář/hráč je při *Screen* ze tří stran obklopen projekčními stěnami, na nichž nasakuje text. Celá textová zkušenost začíná tím, že čtenář tento text čte a zároveň poslouchá, pasivně přihlíží, jeho aktivní zapojení nastává v další fázi. V určitý moment totiž začnou slova z ploché stěny „vypadávat“ a skrze projekci ve 3D zobrazení plout a vznášet se v prostoru kolem čtenáře/hráče. Ten má na jedné ze svých rukou nasazenu virtuální rukavici a může tak tato slova „tenisovým úderem“ vracet zpátky na prázdná místa, čímž nastává herní část *Screen*, jejímž cílem je dopustit co nejmenší destrukci textu. Čtenář/hráč to pochopitelně nemá nikterak ulehčeno, slova odpadají ze stěn čím dál rychleji a při jejich opětovném odpařování čtenářem/hráčem zpět se zařazují na jiná prázdná místa v textu, než odkud původně vypadla a která vznikla po jiných odpadnutých slovech. Mnohdy se navíc stane, že se slovo již nemá kam vrátit, neboť všechny mezery jsou zaplněny, a proto se „roztříští“ ve vzduchu přímo před čtenářovým/hráčovým očima.⁸⁸

Sami autoři tento interaktivní textový zážitek, v němž čtenář/hráč jednak plní funkci „tradičního“ pasivního příjemce textu, jednak jakéhosi ochránce textu, označují za „literární zkušenost příští generace“. Dochází zde k ještě intenzivnějšímu vtažení do děje než

⁸⁶ UTTERBACK, Camille. Text Rain [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z: <http://camilleutterback.com/projects/text-rain/>

⁸⁷ Videozáznam dostupný z: <https://www.youtube.com/watch?v=WOWf5KD5BV4>

⁸⁸ WARDRIP-FRUIN, Noah. Screen [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z: <http://www.noahwf.com/screen/>

například při *The Legible City* či *Text Rain*. Čtenář/hráč je totiž textem obklopen, „ohra- ničen“, ze tří stran a představa přítomnosti „uvnitř textu“ zde má zcela reálné kontury. „Tradiční perspektiva, pocházející z renesance, umísťuje pozorovatele mimo prostredia deja, čím znemožňuje jeho fyzické vnímanie a čítanie, redukuje ho iba na predstavu. 3-D imerzívne textové prostredia [Screen] vťahujú čitateľa/užívateľa do ob- jektu predstavy/čítania, do slov a medzi ne a podporujú jeho [v tomto prípade virtuál- ního, pozn. autora]dotykové vnímanie,“ vysvetľuje posun takto interaktívneho čtení Janez Strehovec (2012, s. 36).

V neposlední řadě zmiňme také dvě literární instalace, za nimiž stojí slovenská au- torka a teoretička Zuzana Husárová (ve spolupráci s programátorem Ľubomírem Paná- kem), jediná umělkyně, která se tvorbě *born-digital* literatury v česko-slovenském pro- storu intenzivně věnuje a jejíž dílo získává ohlas i za hranicemi. Ve všech případech se přitom snaží, aby tělo a stroj splynulo v „harmonický a seberefektující celek“ (Piorecký 2016, s. 41) a aby „technologický diskurs překroči[l], transformova[l se] či [se] konfron- tova[l] s něčím bytostně netechnologickým, jako je například hlas nebo tělesný pohyb.“ (Ibid.)

V *Enter:in' Wodies*⁸⁹ (2011) čtenář za pomoci vlastního pohybu projektovaného na projekční plátno před ním prozkoumává virtuální modely struktur sedmi biologických systémů a pohyby ruky z nich postupně odkrývá nelineárně zobrazované tematické verše. V *I :*ttter* (2011) při stejném způsobem snímaném pohybu čtenář promíchává máváním rukou proud textu, který na plátně koluje a který obsahuje fragmenty různých slavných děl elektronické literatury. Každé mávnutí vytvoří zcela jinou variaci textů, text je labilní, lehce znovu rozbořitelný, neopakovatelný. Karel Piorecký se domnívá, že je možné tento experiment vnímat dvěma způsoby – buď „jako manifest elektronické lite- ratury coby jednoho prolínajícího se proudu výpovědí, nebo jako její kritiku, neboť čistě literární úroveň těchto děl nebývá vždy zcela vysoká a přeskupení jejich částí do mno- dy komických souvislostí (...) tuto nedostatečnost svou hravostí podřívá.“ (Ibid.) Fakt, že součástí této literární instalace a performance je i hlasité čtení daných vytvořených textových slepenců, že se vlastnosti digitálního média prolínají s fyzicko-akustickým projevem čtenáře, dokazuje již jednou vyřčenou tezi, že čtenář a médium vytvářejí mnohdy v rámci *born-digital* literatury symbiózu a nelze je od sebe oddělit (viz kap.

⁸⁹ Slovo *wodies* lze v tomto ohledu chápat jako parafrázi na slovo *wreader*, neboť tvůrčí (autorskou) hodnotu v tomto případě tělo skutečně má.

2.3). Nejde zde „o prosté objevování nových možností technologie a její estetiky, ale o komplexní výpověď, v níž vládne rovnováha mezi aplikací či průzkumem schopností stroje a autenticky projevovanou přirozeností člověka.“ (Ibid., str. 42)

3.5.3| Pohybová inter-neaktivita

Čtenářovo tělo jakožto důležitý element textového procesu využívá též literární instalace *Still Standing*⁹⁰ Kanadánů Bruna Nadeaua a Jasona Lewise. Ta opět funguje na bázi projekčního plátna, které jednak snímá postavu čtenáře, jednak obsahuje text „rozprášený“ na jednotlivá písmena. Na rozdíl například od *Text Rain* se zde však od čtenáře nežádá pohyb, nýbrž naprostá statická strnulost. Sami Nadeau a Lewis pro to užívají pojem *inter-neaktivita*⁹¹, neboť úloha čtenáře je v tomto případě pasivní, nečinná, ale činná a nezbytná zároveň.

Čtenářovým cílem při *Still Standing* je zaujmout před projekčním plátnem statickou pózu a nechat nasnímat svou siluetu. Básnický text roztržštěný na jednotlivá písmena a ležící na samém dně plátna začne následně po jednotlivých literách ožít, stoupat a celou báseň automaticky vysází a vyplní do tvaru čtenářovy stojící siluety. Vznikne tak „živý kaligram“, čtenářovo tělo se stane vizuální básní, ve svém tvaru jedinečnou a neopakovatelnou, neboť každý další čtenář může zaujmout zcela jinou pozici. Moment čtenářovy „neaktivity“ zároveň vede k možnosti si celý text, který řeší otázku, nakolik forma ovlivňuje obsah a obsah formu a nakolik je či není v tomto případě čtenář autorem, přečíst. (Nadeau–Lewis 2005) Důraz na obsah literárního textu, který u děl *born-digital* literatury není mnohdy v popředí, ba vůbec akcentován, činí ze *Still Standing* ojedinělé experimentální zamyšlení nad *born-digital* literaturou vůbec.

3.6| Čtenář jako autor

Nástup digitálních médií a webu 2.0 umožnil v rámci *born-digital* literatury čtenáři nové možnosti, jak ovlivňovat autora či jak se jím sám více či méně stát. Dostáváme se zde do oblasti participativní kultury, sdílené kultury, která již nepředstavuje jednosměrnou literární komunikaci (autor → čtenář), nýbrž vzájemný dialog, jenž se realizuje pře-

⁹⁰ NADEAU, Bruno a Jason Edward LEWIS. Still Standing [online]. Dostupné z: <http://wyldco.com/projects/stillstanding>

⁹¹ V originále *inter-inactivity* (Nadeau–Lewis 2005).

devším v online prostoru – na literárních fórech, blozích a v posledních letech pak sociálních sítích.

Tato aktivizace čtenáře, proměna čtenáře v tzv. *wreadera* (kompozitum slov *writer* a *reader*), čtenáře-autora, dle některých spíše čtenáře-kvazi-koautora (Ensslin 2016), destabilizuje instituci autora (Sándor 2012, s. 152), demokratizuje tvůrčí umělecký proces a rozměňuje a promíchává role, které literární teorie vždy striktně rozdělovala. Už tu nejsou autor, čtenář a kritik jako tři různé osoby. Při procesech tzv. kolaborativního autorství, případně též kolektivního autorství dochází k jejich fluidnímu spojení, jeden člověk může v online prostoru zastávat více nebo rovnou všechny tři funkce naráz. (Piorecký 2010, s. 525) Ruku v ruce s navazováním a utužováním sociálních vazeb a vztahů v rámci virtuální komunity (pro prostředí internetu tolik typickým, viz kap. 3.1.1), a tím pádem absencí kritického odstupu při hodnocení díla a vůbec absencí profesionálního výběru kritiků i autorů, dochází ke schizofrenii virtuální literární kultury. Přerušeni jasně vytyčené hranice mezi autorem a čtenářem sice (většinou) vede ke zvýšenému zájmu o participaci, zároveň však dochází i k amatérizaci, vernakularizaci (Piorecký 2012, s. 844) literárních textů jako takových. „Podobně jako na literárních schůzích studentských a čtenářských spolků v 19. století i zde panuje spíše atmosféra sdílení společného zájmu a přesvědčení, že na každém textu je co ocenit, byť by to byla jen autorova snaha.“ (Piorecký 2014, s. 135)

Výzvy ke kolektivnímu psaní, snahy o zapojení čtenáře do vzniku díla, mohou probíhat různými způsoby a mohou mít různý účel (experimentální, marketingový – viz dále)⁹². Setkáváme se například se situací, kdy je dílo s lineárním příběhem sice psáno jediným autorem, ale zároveň tento autor vyzývá čtenáře k diskusi, komunikuje s nimi, naslouchá jejich přáním, připomínkám v průběhu psaní příběhu a mnohdy jejich požadavky zohledňuje, píše jim dílo „na míru“ (k takové formě zpětné vazby dochází především v diskuzích na literárních serverech, na blozích či oficiálních webových stránkách autora).

(Amatérští) literární autoři výrazně tíhnou na internetu ke kolektivitě. (Piorecký 2014, s. 128) Proto je častým jevem, že se skupina autorů/čtenářů domluví na společném psaní jednoho příběhu. V rámci toho procesu je sice zvolen jeden hlavní autor, který na vznik textu dohlíží (plní funkci jakéhosi editora), nicméně další autoři nejsou nijak ochuzeni o možnost zapojení – nejsou jen pasivními rádci s možností ovlivnění

⁹² Srovnej Piorecký 2013, s. 77 a s. 84

(jako u případu výše), ale sami píšou a přidávají do (většinou lineárně) vznikajícího textu další pasáže. Je jen otázkou vzájemné vnitřní diskuse, kdo zrovna převezme štafetu. Tento způsob tvorby v mnohém připomíná praxi románů na pokračování vycházejících již na počátku 20. století (viz Piorecký 2013, s. 76), v tomto případě však hraje výraznou roli okamžitá digitální komunikace i promptní aktualizace obsahu na internetu v případě náhlých změn či doplnění. Nejčastější formou takové kolaborativní tvorby je fan fiction, neoficiální příběhy, rozšiřující či alternující dějové linie oblíbených televizních seriálů, filmových adaptací či videoher. (Ensslin 2016)

Jiným případem jsou pak projekty, kdy autor vytvoří hlavní kostru hypertextového příběhu a následně jej nechá čtenáři rozšiřovat, upravovat, rozvětvovat a jinak měnit. Takové čtenářské doplňky mohou buď podléhat částečné či úplné kontrole, nebo autor ponechá celé dílo „napospas“. Text se tím v některých případech zcela vymyká kontrole, mutuje, koluje v několika verzích. A nepřímo tím tak potvrzuje teze o nedůležitosti autora a originálu v digitální kultuře.

3.6.1| Prolínání rolí čtenáře a autora jako experimentální strategie

Jedním z prvních, kdo testoval možnosti kolektivního autorství ve virtuálním prostředí, byl Robert Coover, který se svými studenty prováděl experiment *Hypertext Hotel* (1993–1996). Na webových stránkách vytvořil úvodní stránku imitující prázdný fikční prostor hotelu a studenty vyzval, aby skrze editační systém (k němuž dostali přístup) tento prostor postupně a zcela svobodně a libovolně zaplňovali pokoji a postavami, vytvářeli spletité příběhy a ty zase měnili, a komponovali tak jeden velký, vrstevnatý román. „Spisovatelé“ byli vyzváni, aby „otevřeli nové místnosti, nové chodby, rozpoutávali nové intriky, rušili hyperlinková spojení mezi jednotlivými texty a vytvářeli hyperlinky nové, pozměňovali nebo rozvraceli texty jiných autorů, upravovali trajektorie zápletek, manipulovali s časem a prostorem (...), zabili jednu z postav, kterou vytvořil jiný autor.“ (Madej 2016, s. 65)

Coover se tímto pokusem snažil kriticky poukázat na to, nakolik je kolektivní autorství ve virtuálním prostředí (ne)účinné a nakolik mezi sebou jednotliví autoři soupeří, nakolik podřívají snahy a záměry autora druhého, nakolik jim jde o udržení smysluplného textu či nakolik vytváří nekontrolovatelný chaos. (Ibid.) Nabízí se otázka, zdali taková díla vůbec slouží ke čtení. Zdali to není jen bezduchá hra, v níž čtenáři-autoři zkouší, jak

moc mohou text destabilizovat.⁹³ Výsledek však, domnívám se, nemusí být vždy odsouzen k „nečtení“, nemusíme vždy a priori každého interaktivního čtenáře s nabytými autorskými kompetencemi považovat za bezcitného destruktora textu, kterému jde jen o hraní a degradaci významu. Stejně jako lze předpokládat čtenáře cynického, který si bude jen hrát a zkoumat, na jaké absurdní hranice může text dovést, lze předpokládat i čtenáře tvůrčího – takového, který má k textu úctu a chce z něj vytvořit smysluplný text, do nějž promítne své vlastní tvůrčí vize.

To je třeba případ na podobné bázi jako *Hypertext Hotel* fungujícího webového projektu *The Company Therapist*⁹⁴ (1996–1999), který se ve svém manifestu programově přihlásil k podpoře rozvoje autorských schopností, a tedy vyzýval k zapojení především amatérské a začínající autory⁹⁵. Vypráví hypertextově strukturovaný příběh psychiatra pracujícího ve velké počítačové firmě, přičemž gró spočívá především ve čtení, psaní a procházení propracovaných portfolií jednotlivých fiktivních pacientů, obsahujících anamnézy, přepisy rozhovorů mezi nimi a psychiatrem, deníkové zápisky a mnohé další záznamy, které měli za úkol vytvářet a sepisovat právě přizvaní čtenáři.

Hypertext Hotelem se pravděpodobně inspiroval i Petr Odillo Stradický, který se podobnou formu osvobození a tvůrčího pobízení čtenáře jako první rozhodl vyzkoušet v Česku. Jeho spíše teoretický koncept než úspěšně realizovaný projekt *HyperHomer*⁹⁶ (1999), dnes již pouze uložený na CD-ROMu v archivu Knihovny AV ČR, totiž právě k neomezenému kolektivnímu autorství a vytvoření „multimediálního díla nekonečného v čase a prostoru“ (jak zní podtitul projektu) vyzýval. Čtenář měl „podle vize tohoto projektu přestat být pasivním příjemce textu a stát se spoluautorem – [byl] vyzván, aby tvořil svá vlastní pokračování výchozího textu v podobě vlastních webových stránek [a ty následně] zasílat administrátorům projektu [k umístění] na příslušné místo hypertextu“ (Piorecký 2010, s. 525), nicméně různá technická omezení té doby a nezáměr čtenářů, kteří mnohdy v té době ještě nedisponovali dostatečnou technikou, odsoudil dílo do pozice, kdy jeho „skutečná a živelná kolektivnost začíná a končí v úvodním prohlášení ‚stvořitele‘.“ (Szczepanik 1999, s. 4)

⁹³ Karel Piorecký si podobnou otázku klade u díla Johannes Auera – konidtor.htm (kap. 4.3). Viz Piorecký 2010, s. 523.

⁹⁴ The Company Therapist [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z: <http://www.thetherapist.com/index.html>

⁹⁵ Signifikantní to rys tvůrčích autorských literárních aktivit v prostředí internetu (literárních blogů atp.).

⁹⁶ Název pravděpodobně intertextuálně odkazuje na Homérové eposy, o nichž se teoretikové domnívají, že byly prvními literárními díly kolektivního autorství vůbec.

Za jeden z nejdiskutovanějších pokusů kolaborativního autorství (stojícího na pomezí experimentu a marketingového záměru – podpořilo jej totiž komerční vydavatelství, které tím k sobě chtělo přitáhnout mediální pozornost) můžeme považovat kolektivní dílo *A Million Penguins* (2007) vzniklé na popud kolektivu De Montfort University a nakladatelství Penguin Books. Tzv. *wikinovela*, fungující na bázi Wikipedie (a tvořená ve stejném systému – MediaWiki), tedy volného přístupu a volné možnosti editování a doplňování obsahu, vznikala po dobu pěti týdnů (únor–březen 2007).

„Může komunita napsat novelu?“ stála na počátku experimentu otázka. Po pěti týdnech, během nichž stránku s *A Million Penguins* navštívilo 73 500 uživatelů internetu, přičemž téměř 1 500 z nich se zapojilo do psaní a editování obsahu, v němž celkem provedlo na 11 000 zásahů, byla geneze textu oficiálně ukončena (z velké části i proto, že se text stal terčem internetových vandalů neboli tzv. *trollů*)⁹⁷. Výsledek naznačil, že k tomu, aby mohlo vzniknout komunitní dílo, musí se spolupracující komunita teprve utvořit a brát svou spisovatelskou práci vážně. A to se, pravděpodobně s ohledem na krátkodobost projektu, absenci komentářového či jiného pásma, v němž by mohli jednotliví čtenáři navazovat sociální vazby (jako např. v případě literárních webů a blogů) a neserióznost *trollů*, zcela nepovedlo. „Příspěvatelé neutvořili komunitu, ale spíše se spontánně organizovali do rozmanitých, nezřízených shromáždění. (...) experiment wikinovely byl špatným způsobem, jak se snažit zodpovědět původní otázku (...), ale jako dobrodružství v odhalování nových forem publikace, autorství a kolaborace to bylo průkopnické a vzrušující,“ říkají organizátoři experimentu pod vedením Kate Pullingerové ve výroční zprávě. (Mason–Thomas 2008, s. 21) Jill Walker Rettbergová (2010) se domnívá, že to, co načal *Hypertext Hotel*, následně systém Wikipedie dokončil. Hypertexty, které zcela odmítly roli vůdčího autorského dozorování a které umožnily čtenářům libovolně měnit text, se podle ní staly divokými, a díla a obsahy se tím zcela vymkly kontrole, což žádnému dílu nemůže svědčit (náznaky kritiky jsou dále rozpracovány v kapitole 4).

3.6.2| Prolínání rolí čtenáře a autora jako marketingová strategie

S ukončením experimentu *A Million Penguins* de facto skončilo i akademické a vědecké experimentování s kolektivním autorstvím na internetu jako takovým. A jak už to bývá v mnoha odvětvích, princip kolektivního autorství se posunul z objevitelské a al-

⁹⁷ Podrobněji viz Mason–Thomas 2008

ternativní sféry do sféry komerční a pop-kulturní. Mnozí autoři si totiž uvědomili, že by mohli z takové spolupráce profitovat. A brzy se jim to skutečně potvrdilo. „Čtenáři populární literatury jsou publikem velmi aktivním a rádi vyslyší výzvu k participaci na vznikajícím textu. Což je cesta, jak maximalizovat naději na úspěch a získat pozitivní ohlas publika, neboť si samo řekne, jak má výsledný text vypadat. To bylo (...) cílem autorů populárního čtiva vždy, interaktivní médium [však] dovolilo tento sen důsledněji zrealizovat.“ (Piorecký 2013, s. 88)

Pro příklady nemusíme chodit daleko. Realizované projekty kolektivního autorství se zapojením amatérských spisovatelů/čtenářů proběhly na Slovensku (*Slovensko píše román*), v Maďarsku⁹⁸, v České republice se pak do takové formy spolupráce se čtenářem pustili například Michal Viewegh, Martin Fendrych, Pavel Renčín, Petr Odillo Stradický či Miroslav Hule.

Prvně jmenovaný ve spolupráci se serverem iDnes.cz uskutečnil projekt *Blogový román* (2009). Viewegh v rámci něj napsal první kapitolu a následně vyzval čtenáře, aby psali kapitoly další a postarali se tak o pokračování a dokončení příběhu.⁹⁹ Viewegh vybral dle jeho názoru deset nejlepších spisovatelských pokusů, které byly oceněny finanční odměnou, na internetu však byla zároveň zveřejněna všechna čtenářská pokračování, a čtenáři se tak otevřel prostor pro čtení hned několika více či méně odlišných variant díla. Tím, že Viewegh přizval čtenáře k procesu tvorby, vyvolal pád pomyslné hranice mezi autorem a čtenářem a umožnil, aby se jeho dílo vyvíjelo a mutovalo, podtrhl aspekt mnoha digitálních děl – a sice procesualnost, neexistenci jedné finální varianty. (Piorecký 2013, s. 77)

Již nikoliv autorskou, avšak stále velmi silnou moc, jak promlouvat do průběžně vznikajícího, na internetu na pokračování zveřejňovaného díla a v některých případech i ovlivnit výsledek příběhu, dali svým čtenářům například Martin Fendrych (*Slib mi, že mě zabiješ*, 2007–2008), který navíc do postav románu implementoval i charakteristické (nejen) rétorické prvky komentujících čtenářů, Pavel Renčín (*Labyrint*¹⁰⁰, 2007–2008)¹⁰¹, básník Miroslav Hule pak v dovětku své sbírky *99 milostných sms* (2009) vybízí čtenáře k tomu, aby mu zasílali jejich vlastní milostné sms zprávy, z nichž následně sestaví sbírku

⁹⁸ Podrobněji Magová 2012

⁹⁹ Podobně se odehrával též projekt *Slovensko píše román* či *Román na pokračování*.

¹⁰⁰ RENČÍN, Pavel. *Labyrint* [online]. Dostupné z: <http://www.pavelrencin.cz/labyrint>

¹⁰¹ Jak Martin Fendrych, tak Pavel Renčín následně své romány vydali i tištěně, přičemž komentáře uživatelů z diskusních fór do nich zahrnuli jako pevnou a neodmyslitelnou součást původně na pokračování vznikajícího textu.

pokračování (k jejímu vydání však dodnes nedošlo). (Piorecký 2012, s. 840) V rámci užívání sms jakožto uměleckého prostředku pak nelze nezmínit ani projekt *Mobilyrics* (2001) Petra Odilla Stradického, který spočíval v internetové platformě, kde měly být zveřejňovány básně zasílané prostřednictvím sms. (Piorecký 2008, s. 7) Projekt je v dnešní době již neaktivní, avšak ve své době zaktivizoval třeba i generačně staršího Ivana Wernische a taktéž celkově podtrhl teze o tom, že vzájemné sblížení literatury a nových médií ve velké míře vedlo k demokratizaci autorství, prolínání rolí autora a čtenáře a jakémusi upevňování sociálních vazeb a kontaktů.

3.7| Imerze čtenáře

Podle Roberta Coovera nastala v rámci *born-digital* literatury koncem 90. let postupná smrt (literárního) hypertextu, do té doby nejvyužívanější formy *born-digital* literatury, a autoři se mnohem více začínají zaměřovat na díla multimediální, na díla na pomezí literatury a hry (Suwara–Husárová 2012, s. 10), na díla, která svou povahou umožňují imerzi čtenáře do fikčního světa – ať už plněním role protagonisty nebo interlokutora, podílením se na obsahu a řešení hádanek. (Zuern 2014, s. 483) Jedním ze základních předpokladů pro prožití imerze je iluze proměny čtenáře v postavu příběhu (nebo alespoň vžití se do role tzv. *onlookera*¹⁰²), prožití pocitu, že jste v ději fikčního světa přímo zainteresován a/nebo že jej můžete ovlivňovat. Pro tento případ se jeví jako nejlepší žánr interaktivní fikce, vycházející ze základů, které položily umělá intelligence, chatbot *ELIZA* a hra *Collosal Cave Adventure* (viz kap. 1.3). Prožít pocit imerze nicméně lze i u takových děl *born-digital* literatury, která umělecky zpracovávají možnosti e-mailu, sociálních sítí či mobilních telefonů.

3.7.1| Imerze v novodobých epistolárních dílech

Forma epistolárního románu není v literatuře ničím neobvyklým, a už vůbec ne novým. Ostatně, první literární díla v dopisech se objevila již ve 13. století, vrchol tohoto literárního žánru pak nastal ve století osmnáctém (včetně asi nejslavnějšího díla tohoto typu, Goetheho *Utrpení mladého Werthera*). Veškerá autenticita, intimita a možnost

¹⁰² Termín N. Carroll, popisující čtenářův/hráčův stav, kdy se sice neidentifikuje s postavou samotnou, ale prožije s ní prostorovou a emocionální imerzi na základě simultánního sdílení zrakových a zvukových vjemů skrze techniku point of view nebo first-person shooter. Tento princip je svým způsobem přítomen i v dílech tištěné literatury, které využívají autodiegetického vypravěče, v rámci *born-digital* literatury je však mnohdy umocněn i vizuální složkou, nejen textovou. Srovnej: Husárová 2008.

nahlížení do fikčního soukromí, které tato korespondenční díla čtenáři nabízela, se však ve srovnání s tím, jak tento způsob vyprávění modifikovala *born-digital* literatura, zdá až příliš neosobní, vzdálená.

Se vznikem e-mailových příběhů, mobilních příběhů či příběhů odehrávajících se na sociálních sítích se čtenář setkává s novou zkušeností přibližování až prolínání jeho reálného světa a fikčního světa v příběhu. Fakt, že mu elektronická korespondence přichází přímo do jeho osobní e-mailové schránky, že mu kousky příběhu, či dokonce zprávy od postav příběhu přicházejí na jeho mobil nebo že ke čtení může zapojit své vlastní profily na sociálních sítích, posunují intenzitu čtenářského voyeurismu a imerze do světa příběhu do nové dimenze.

Za jeden z prvních e-mailových románů je považován *Two Solitudes* (1994) Carla Steadmana. Čtenář se v něm mohl přihlásit k „odběru“ e-mailů, které mu jako kopie chodily po dobu několika týdnů do schránky a v nichž se odehrával příběh dvou lidí a jejich krátkého milostného vzplanutí. Celý archiv je dodnes možno alespoň zprostředkovaně nalézt na internetu¹⁰³, přičemž v době vydání se *Two Solitudes* dočkal poměrně velkého ohlasu v médiích.

Zároveň částečně předeslal formu pozdějších příběhů, které se taktéž rozhodly využít průběžné distribuce skrze e-maily. Čtenář je zde vždy postaven do situace, kdy se jakoby omylem objeví v seznamu adresátů cizí konverzace nebo získá přístup do privátní schránky protagonisty. Ocitne se v aktivně se vyvíjející debatě mezi fikčními postavami, ale zároveň je pasivní, přihlíží, nijak se nezapojuje. V *Blue Company* (2001) od Roba Wittiga čtenář sleduje vývoj s nadsázkou pojatého sci-fi příběhu, v němž se nešťastně zamilovaný reklamní textař ocitl nečekaně ve 14. století a psal zamilované a omluvné maily své platonické lásce ve 21. století¹⁰⁴. *They Come in a Steady Stream Now* (2004) Richarda Powerse tematizuje nadměrné množství spamu v emailové schránce, k němuž zde čtenář nepřístupuje jako k něčemu, co rychle odstraňuje, nýbrž jej čte s tušením, že by mohl obsahovat něco pro příběh klíčového, i když se nakonec ukáže, že i zde je spam pouze spamem. *A Place Their Face.com* (2007) Mo Fanninga nabízí vhled do emailové schránky svobodné ženy zoufale hledající vhodný protějšek. (Walker Rettberg 2014b, s. 178)

¹⁰³ STEADMAN, Carl. *Two Solitudes* [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z: <http://intertext.com/magazine/v5n1/solitudes.html>

¹⁰⁴ Podrobněji viz <http://retts.net/kindofblue/about2.htm>

Čtenářova pozice se oproti výše uvedeným pracím zcela obrací v případě interaktivního dramatu *Online Caroline* (2001) autorů Roba Bevana a Tima Wrighta¹⁰⁵. Během 24dílné série příběhů (jedna epizoda na jeden den) se totiž čtenář stává přímou součástí příběhu, stává se online kamarádem protagonistky Caroline, průměrné ženy s průměrnými starostmi, ženy velmi výřečné, komunikativní. Čtenář sleduje Caroline na jejích webových stránkách, sleduje její krátká videa nahrané na webkameru, čte si elektronickou korespondenci, která mu chodí do osobní e-mailové schránky. Odpovídá Caroline na otázky, které mu pokládá, radí jí, co si má vzít na sebe atp., přičemž na základě těchto odpovědí a dalších čtenářových úkonů generuje systém informace o čtenáři, a tak jsou další a další e-maily od Caroline čím dál více osobnější, čím dál více zaměřující se na čtenáře a reflektující jeho zájmy, preference, osobnost. (Rettberg–Walker Rettberg 2010) Hranice mezi reálným čtenářem a postavou fikčního světa se zde téměř ruší a imerze čtenáře do fikčního světa se téměř rovná zážitkům s interaktivní fikcí a virtuální realitou.

Na podobné bázi generování příběhu na základě dostupných údajů a informací funguje španělský projekt *The Fugue Book* (2008) Tona Ferreta. K tomu, aby čtenář mohl vstoupit do příběhu, aby mohl setřít hranice mezi reálným a fikčním světem, se musí skrze webovou stránku díla¹⁰⁶ nejprve přihlásit ke svému facebookovému účtu. Tento potřebný krok odstartuje příběh a spustí sérii zpráv, které začnou čtenáři chodit do emailové schránky. Odesílatelé těchto zpráv se na první pohled zdají být reálnými čtenářovými kamarády. Jedná se však o iluzi, neboť jsou to jen simulované, vygenerované fiktivní postavy, vykazující rysy čtenářových přátel na základě informací, které algoritmus tohoto experimentálního díla zjistil skrze čtenářův přihlášený facebookový profil. Cílem tohoto elektronického epistolárního příběhu je tak znejistit čtenáře, zpochybnit jeho identitu, a částečně tak nabídnout kritiku nedůvěryhodnosti internetových totožností a jednoduchost manipulace s informacemi na internetu umístěnými.

Budování silnější autenticity na základě rozkročení příběhu mezi krátké textové segmenty a audiovizuální prvky a stírání hranic reálného a fikčního světa tím, že fiktivní postavy oslovují čtenáře, je vlastní také mobilní aplikaci *Crave*¹⁰⁷ (2015). Ta modernizuje žánr červené knihovny a snaží se zliterárnit běžné postupy současné multimediální ko-

¹⁰⁵ Podrobněji viz Walker Rettberg 2004.

¹⁰⁶ FERRET, Ton. *The Fugue Book* [online]. Dostupné z: <http://www.salnitre.com/fugue/>

¹⁰⁷ Crave. *Read Romance Novels* [online]. Dostupné z: <https://itunes.apple.com/us/app/crave-romance/id1014921318?mt=8>

munikace tím, že rozesílá po kouskách a v denní periodicitě romantické příběhy určené k rychlému přečtení (obvykle v trvání tří až čtyř minut) a prokládané sms konverzacemi protagonistů, gify či videosekvencemi obsahujícími rozhovory s protagonisty komentujícími události narativu. Čas od času pak čtenář(ka) dokonce může od samotného protagonisty obdržet sms (navazující domnělý kontakt a stavící čtenářku tu do role platonické lásky, tu sestry mužského hrdiny). (Fallon 2016)

V mnoha ohledech můžeme *Crave* považovat za zatímní vyvrcholení trendu mobilních románů na pokračování, který nastartoval boom tzv. *cell phone novels* (keitati shosetsu)¹⁰⁸ na počátku roku 2000 v Japonsku, odkud se následně globálně rozšířil. Autory krátkých kapitol zasílaných automaticky do čtenářova smartphonu byli původně etablovaní profesionální autoři, avšak postupně se čím dál více zapojovali i amatéři a začínající autoři, vytvářející ze svých příběhů jakési intimní a autentické zpovědi pohnutých osudů. (Hjorth 2014, s. 52–53)

3.7.2| Imerze v interaktivní fikci

Fakt, že v rámci interaktivní fikce se čtenář/hráč stává přímým protagonistou dynamického děje, že v nich má funkci jak heterodiegetickou (píše příkazy jako vnější hybná síla), tak homodiegetickou (je přímým protagonistou děje) (Ensslin 2016), činí z této formy *born-digital* literatury, nebo lépe formy propojení literárního textu a počítačové hry, jeden z nejlepších prostředků, díky kterým imerze dosáhnout.

Podmínkou dokonalé imerze přitom je, aby čtenář zapomněl na to, že je mu fikční svět interaktivní fikce nějakým způsobem zprostředkováván skrze digitální médium. Zuzana Husárová při té příležitosti připomíná strategii *transparentní bezprostřednosti* – termín Boltera a Grusina, na který by měl čtenář přistoupit. (Husárová 2012c, s. 80) Paradoxně se tak dostáváme do situace, kdy na jedné straně N. Katherine Hayles proklamuje svou teorii technotextu, tedy přemýšlení o technologii média jako o něčem neodmyslitelném od textu díla *born-digital* literatury, o něčem, co by se mělo analyzovat zároveň s textem, a na straně druhé čelíme výzvě, abychom zapomněli, že nějaké digitální médium vůbec existuje. Abychom vnímali jen fiktivní svět a uvěřili v jeho realnost. Takové splynutí s fikčním světem je nejpravděpodobnější ve virtuální realitě, ale „zapomenout“ se můžeme i při vědomé manipulaci s digitálním médiem – pokud je dílo natolik intenzivní a nutící k neustálé participaci, že začneme naše *fyzické čtení* provádět

¹⁰⁸ Mnohé z nich se následně staly bestsellery a dočkaly se i divácky úspěšných filmových zpracování.

víceméně automaticky. Toho však nelze docílit ihned. Čtenář většinou napoprvé musí uplatnit onu již proklamovanou explorační funkci, ono vybudování a upevnění svých technologických kompetencí (viz kap. 3.1), musí se „vyrovnat s grafickým povrchem fikcie“ (Husárová 2012a, s. 98) a teprve po tomto obeznámení se s dílem a/nebo odhalení jeho možností zkusit sestoupit „pod povrch“ a prožít imerzi.

Na čistě textové bázi funguje interaktivní fikce Emily Shortové s názvem *Galatea*¹⁰⁹ (2000). Čtenář/hráč v rámci ní vstupuje do muzejní místnosti, kde se osamocen setkává s Galateou, dívkou (a oživlou Pygmalionovou sochou), která k němu stojí zády. „Řekli mi, že přijdeš,“ pronáší Galatea směrem k protagonistovi, tedy i čtenáři/hráči, načež úkolem čtenáře/hráče je vést s Galatou konverzaci, kterou rozehrává psaním příkazů, objevovat možné zápletky, varianty dialogu. Hra nabízí několik desítek možných linií a konců, přičemž každá linie trvá přibližně deset minut. Záleží jen na hráči, jak rychle bude dialogem procházet, jak se mu bude dařit objevovat vhodné textové pokyny a procházet metodou pokus–omyl.¹¹⁰

Složitější strukturu čistě textové interaktivní fikce nabízí *All Roads* (2001) od Jona Ingolda. Čtenář/hráč se v tomto příběhu, kdy musí sebe/protagonistu vymanit z hrozby pověšení na šibenici, totiž pohybuje oproti *Galatee* nejen na mnohem větším fikčním prostoru (prostoru Benátek), ale zároveň na první pohled nevysvětlitelným způsobem přeskakuje mezi perspektivami hned několika postav. Část herní hádanky, kterou je potřeba pro „útěk ze šibenice“ vyřešit, je právě i odhalení zákonitosti této zdánlivě nahodilé multiperspektivy.¹¹¹

Za jakousi spojnicí mezi čistě textovou interaktivní fikcí a virtuální realitou můžeme považovat *Façade* (2005) Michaela Matease a Andrewa Sterna. V této hře totiž čtenáři/hráči na jedné straně zůstává možnost komunikovat pouze skrze psaný text, na straně druhé však hra přidává i animovaný fikční herní prostor, v němž se čtenář/hráč může pohybovat a který nahlíží skrze hledisko point of view. Čtenář/hráč hraje roli kamaráda manželské dvojice, který je pozván k páru domů na večírek. V průběhu dialogu, který čtenář/hráč vede pomocí psaných vět a na něž dvojice reaguje mluveným jazykem, nicméně vyjde najevo, že jejich vztah není ani zdaleka tak ideální, jak se snaží navenek prezentovat. Při každém dialogu, během jehož průběhu může být čtenář/hráč z bytu

¹⁰⁹ SHORT, Emily. *Galatea* [online]. Dostupné z: http://collection.eliterature.org/1/works/short__galatea.html

¹¹⁰ Videozáznam dostupný na: <https://www.youtube.com/watch?v=f6AGNgPvmjY>

¹¹¹ INGOLD, Jon. *All Roads* [online]. Dostupné z: http://collection.eliterature.org/1/works/ingold__all_roads.html

dokonce vyhozen z důvodu impertinentních replik, se přitom vyčerpá zhruba třicet procent databáze hry, a tedy na páté až šesté opakování se čtenář/hráč dostane do bodu, kdy se herní situace opakují. (Ryan 2014, s. 296)

Kolektivita je jedním z výrazných rysů internetové, síťové společnosti. Snahy o kolektivní autorství, kdy se autoři pokouší ze čtenářů udělat spoluautory, již byla prezentována v kapitole 3.6. Interaktivní prostředí pracující s textem a fikčním prostorem však může nabídnout i jinou formu kolektivního zážitku – kolektivní imerzi. To, co nabízí interaktivní fikce jednomu čtenáři/hráči (viz příklady výše), může nabídnout tzv. MUD (Multi User Dungeon, později vyvinuté v MOO – MUD, object oriented) nekonečnému množství čtenářů/hráčů najednou. MUD se zaměřuje především na tematiku fantasy a sci-fi a je to „uměle vytvořené, veřejně přístupné, mnohouživatelské prostředí, do něhož každý návštěvník vstupuje v podobě vymyšlené postavy“ (Brdička 1997) a v němž všichni komunikují v reálném čase. Pohyb po tomto fikčním prostoru, v němž hráči kolektivně řeší hádanky a překážky v cestě za cílem, je přitom možný pouze na základě textového režimu, takže vše včetně místností, objektů atp. je potřeba popsat slovy. MUD je možno „označit za virtuální realitu, i když se zatím v naprosté většině případů nemůžeme ostatních návštěvníků a předmětů dotknout.“ (Ibid.) Dotyk umožnily hry MUD až s přechodem do grafického prostředí a jejich proměnu v tzv. MMORPG (multi-player online role-playing game).

Interaktivní fikce dnešní doby pak už nejsou omezeny pouze na prostředí internetu a počítače, ale jsou programovány také například přímo pro tablety. V nich čtenář/hráč prožívá spíše roli *onlookera* (nahlíží na svět skrze point of view, perspektivou postavy, aniž by se s ní zcela ztotožnil). V tomto ohledu je jedním z nejskloňovanějších děl série *Inanimate Alice*¹¹² (2005–dosud). Tato interaktivní novela a výukový program v jednom přináší (prozatím) šestidílný příběh dívky Alice, která tráví svůj život s rodiči na cestách a postupně roste v dospělou ženu (v první epizodě je Alice osm let, v té poslední, šesté, už devatenáct). Čtenář/hráč přitom nečte pouze multimediální příběh, nýbrž je mnohdy vyzván i ke hraní interaktivních her, jejímž tvůrcem je právě Alice. To způsobuje jakési přemostění „medzi fikciou a realitou, pretože hračka predstavená vo fikcii nadobúda reálnu prítomnosť a čitateľ má v realite hrať hru vytvorenú postavou.“ (Husárová 2012b, s. 119) V jiné epizodě (čtvrté) pak čtenář/hráč například sleduje cestu Alice po

¹¹² *Inanimate Alice Series* [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z: <http://www.inanimatealice.com/>

železných schodech, které se zničehonic zřítí, načež se čtenáři naskytnou čtyři možnosti perspektivy, jak na následující vývoj situace nahlížet.

Ambientní prožitek nahlížený perspektivou hlavní postavy nabízí poetická aplikace *Strange Rain*¹¹³ (2010) Erika Loyera. V jednom z jejích módů se obrazovka proměňuje v oči protagonisty a čtenář/hráč spolu s ním vzhlíží k zatažené obloze, z níž se snáší kapky deště. Ty dopadají na druhou, fiktivní stranu obrazovky, rozpíjejí se jako by o sklo „našich“ brýlí, přičemž kontakt kapky deště s obrazovkou vyvolává do fikčního herního prostoru útržkovitě napsané myšlenky protagonisty, ze kterých si čtenář/hráč sestavuje jeho příběh. A zjišťuje, že se nejspíše nachází na dvorku domu své sestry, aby si pročistil hlavu po proběhnuté hádce. (Emerson 2014, s. 30) Mimo tento zážitek *onlookera* skýtá *Strange Rain* také možnost se libovolně dotýkat a přesouvat věty a slova, vnímat slovo (a písmeno) jako entitu, kterou lze v rovině textu nahlížet z různých perspektiv, což tuto interaktivní fikci řadí po boku dalších děl, uvedených v kapitole 3.4.

3.7.3| Imerze „na přání“

Kromě již výše zmiňovaných možností prožívání imerze v rámci interaktivní fikce a novodobých epistolárních děl můžeme na tomto místě zmínit ještě dva způsoby imerze čtenáře do fikčního prostoru, tykající se především dětského čtenářstva.

Některé dětem určené literární aplikace například umožňují dětskému čtenáři nejen volbu mezi čtením příběhu či posloucháním jeho audioverze. Mnohé repliky totiž mohou děti přímo samy namluvit a při každém dalším poslechu tohoto příběhu už tak postavy nemluví cizím hlasem, nýbrž hlasem jejich či jejich kamarádů. (Husárová 2013, s. 90)

V posledních letech se pak objevují formy tzv. *character on demand* (postavy na přání). S rozšiřující se nabídkou *print on demand* (tisku knihy na přání) se nabízí také možnost, kdy si (především) rodiče nechávají na zakázku vytisknout pohádkovou knihu, v níž je jméno hlavní postavy zaměněno za jméno jejich dítěte, které bude knihou obdarováno. Tuto formu *personalizované knihy* například nabízí i jedno z největších dětských nakladatelství na světě – Egmont. Na jejich webových stránkách¹¹⁴ si zákazníci nejprve vyberou, jakou knihou budou chtít „modifikovat“, a následně vyplní nejen libovolné jméno (kterým bude hlavní postava přejmenována), ale dokonce mohou vytvořit avata-

¹¹³ LOYER, Erik. *Strange Rain* [online]. Dostupné z: http://erikloyer.com/index.php/projects/detail/strange_rain/

¹¹⁴ Dostupné z: <https://www.egmont.co.uk/product-category/personalised-books/>

ra (co nejvíce se podobající jejich dítěti), jehož finální podoba se bude vyskytovat v ilustracích.

3.8| Interaktivní čtení s webkamerou a mikrofonem

Experimenty s prohlubováním interaktivity, hledáním nových interaktivních prvků, které by mohl čtenář při čtení textů *born-digital* literatury uplatnit, dovedl některé autory až k tomu, že čtení svých děl podmínili nejen aktivním dotykem, ale také aktivním zrakovým či hlasovým projevem, nutností synchronizace s několika prvky digitálního média naráz.

Šestice básní *Toucher*¹¹⁵ (2009, Dotyk) trojice francouzských autorů a programátorů Serge Bouchardona, Kevina Carpentiera a Stéphanie Spenléové to dokazuje. Většina z těchto básní sice ještě vychází „pouze“ ze stejné dotykové aktivity (tentokrát dotyku zprostředkovaného kurzorem myši) jako příklady v předchozí kapitole, ve dvou případech je však zapojen čtenář i jiným způsobem, „dotýkáním zdálky“. V básni *Blow* je vyzván k zapnutí svého počítačového mikrofonu, načež musí foukat do obrazovky a čekat, až program zvuk tohoto foukání detekuje a text básně zobrazí. A v básni *Brush* je pak nutné zapnout webkameru, která bude snímat pohyb čtenářových očí a dalších částí těla, načež čtenář může svými pohyby ovládat grafické prvky, které se budou na obrazovce objevovat.

Jiný básnický experiment, *Between Page and Screen*¹¹⁶ (2012) autorky Amaranthy Borsukové a vývojáře Brada Bouse, taktéž využívá ke čtení webkameru. Smyslem *Between Page and Screen* je stránky tištěné knihy s QR kódem nastavovat skrze zapnutou webkameru speciálnímu softwaru, který následně kód rozezná a na obrazovce zobrazí výsledný text, jenž se pod QR kódem skrývá.¹¹⁷ Čtenář vidí společně se zobrazeným textem, který se díky 3D iluzi vznáší jakoby mezi ním a počítačem, i svou osobu, což mu pomáhá uvědomit si, že je součástí celého procesu, jenž je k dekodování a přečtení tohoto díla potřeba (fakt, že v ruce drží tištěnou knihu, ale odvrací od ní zrak a text vidí na elektronickém zařízení, pak jako by umělecky tematizoval soumrak tištěné literatury). V tomto případě tedy webkamera nedává čtenáři vůdčí roli, jako v případě *Toucher*,

¹¹⁵ BOUCHARDON, Serge et al. *Toucher* [online]. Dostupné z: http://collection.eliterature.org/2/works/bouchardon_toucher/index.html

¹¹⁶ BORSUK, Amarantha a Brad BOUS. *Between Page and Screen* [online]. Dostupné z: <http://www.betweenpageandscreen.com/>

¹¹⁷ Videozáznam dostupný z: https://www.youtube.com/watch?v=1s-JFx_EmtpY

nýbrž jej zapojuje do celkového řetězce čtení, do neantropocentrické součinnosti mezi tištěnou knihou, strojem, internetovým připojením, speciálním programem a čtenářem samým. (Pressman 2015, s. 54) To nám připomíná, že ani ve veškerém proklamovaném přemýšlení *born-digital* literatury o vůdčí roli čtenáře není radno zapomínat na to, že výraznou měrou se na čtení podílí i digitální médium samotné. V návaznosti na tezi o dvojí znakovosti digitálního textu (viz kap. 2.4.1) je to totiž právě digitální médium, které musí nejprve přechít programovací jazyk a následně text skrze grafické uživatelské rozhraní (a prostřednictvím obrazovky) převést do podoby, již bude schopen přechít i čtenář. Čtenář a digitální médium jsou od sebe dvě neoddelitelné entity, jak už jsme zmiňovali ve druhé kapitole a jak zde na tomto příkladu prakticky potvrzujeme. Jessica Pressmanová navíc při té příležitosti připomíná, že toto uvědomění vedlo k novým trendům ve filozofii, jako jsou spekulativní realismus a objektivě orientovaná ontologie. (Pressman 2015, s. 56)

Do třetice si v této podkapitole zmíníme báseň *Grita*¹¹⁸ (2005) jihoamerického autora Joseho Aburta. Ta ke svému čtení vyžaduje zapnutý mikrofon, přičemž čtenáři se jednotlivé verše zobrazí pouze tehdy, když do mikrofonu hlasitě křičí. Jakmile intenzita křiku poleví, okamžitě mizí i verše, a pokud tedy chce čtenář báseň přechít najednou, musí potlačit ostych a stud a křičet bez ustání. To zcela popírá koncept tichého čtení, které je pro čtení (nejen) básnických textů typický, a svou živelností a animalitou v mnohém překračuje i zvukovou poezii. Celkově pak všechny tyto tři příklady dokazují, jak se snaží *born-digital* literatura posouvat dílo směrem k aktivní performanci.

3.9| Fyzické kybertexty – od lidského dechu k bakteriální DNA

Když německý teoretik Johannes Auer (více se jeho práci věnujeme v kapitole 4) na počátku roku 2000 zmínil myšlenku, že by digitální literatura mohla díky softwarovým vymoženostem nalézt nový nosný estetický prvek nikoliv v hypertextu, ale ve čtenáři samotném, že by mohla nabízet interaktivitu, která by přímo odrážela lidské emoce, reakce a fyzické procesy (Ensslin 2014a, s. 263) související s četbou, zřejmě netušil, jak brzy se jeho zdánlivě vědeckofantastická vize stane realitou. A pokud jsme si v této práci definovali pojem *fyzického čtení* jakožto nového druhu čtení v rámci *born-digital* lite-

¹¹⁸ ABURTO, Jose. Grita [online]. Dostupné z: <http://entalpia.pe/>

ratury, v tomto případě se pojem *fyzický* poněkud proměňuje a zároveň stává snad nejpriléhavějším, nejobligatornějším.

Tato díla sbližují literaturu s biologií a lékařstvím a nazývají se *fyzické kybertexty*. (Ensslin 2016) Jedním z prvních fyzických kybertextů, který včlenil čtenáře do softwaru a hardwaru náležejícímu digitálnímu dílu elektronické literatury, byl projekt *The Breathing Wall*¹¹⁹ (2004) Kate Pullingerové a Stefana Schemata. Detektivně laděný snový příběh určený pro čtení a poslouchání v počítačovém prohlížeči využívá v některých částech speciální software se schopností monitorovat tempo a frekvenci čtenářova dechu. Na základě získaných údajů následně vyhodnocuje, v jaké rychlosti bude předkládat další části příběhu; kdy promítne a kdy zase pozdrží kousky příběhu, vodítka k jeho detektivnímu rozuzlení. (Ibid.) To, jak člověk skutečně vnitřně prožívá čtení, je tak klíčovým prvkem k tomu, jak příběh plyne a jak se vyvíjí.

Čtenářský prožitek se v jiném pokusu rozhodli zaznamenat ukrajinští básníci, kteří za pomoci digitálních EKG přístrojů sledovali, zdali existuje vztah mezi rytmem poezie a rytmem srdce autora. Jejich kyjevský experiment z června roku 2015 nakonec žádné převratné výsledky nepřinesl (snad jen velmi obecné vyjádření, že bití srdce každého člověka je stejně tak unikátní jako verše), nicméně snaha o propojení literatury a biologických projevů lidského těla je dosud natolik ojedinělým, že si zmínku v této podkapitole zaslouží.¹²⁰

Poněkud odlišně pak pracuje se zviditelněním emocí a prožitků z knihy experiment z roku 2014 pracovníků massachusettského technologického institutu. Jejich *nositelná kniha* či *senzorická fikce* (Ibid.) věrohodně přenáší pestrou škálu pocitů protagonisty příběhu přímo na čtenáře. Ten tak může doslova na vlastní kůži zažít, jak se zrovna postava příběhu cítí, a poznat tak velmi netradiční proces prolínání fikčního a reálného světa (viz kap. 3.7). Tato *nositelná kniha* využívá klasického sci-fi příběhu *The Girl Who Was Plugged in* (1973) od Jamese Tiptreea a její smysl spočívá v tom, že si čtenář nasadí speciální multifunkční vestu na dálku elektronicky propojenou s knihou samotnou. Kniha pak vysílá s každou stránkou „signály“ o charakteru a rázu probíhajícího příběhu a vesta je zpracovává. Cítí-li se protagonista zoufale, začne se vesta nafukovat a stahovat kolem čtenářova hrudníku. Cítí-li se protagonista v napětí, vesta se začne zahřívát a vyvolávat u čtenáře pocení atd. (Brwonlee 2014)

¹¹⁹ PULLINGER, Kate et al. The Breathing Wall [online]. Dostupné z: <http://www.thebreathingwall.com/>

¹²⁰ Videozáznam dostupný z: https://www.youtube.com/watch?v=T5S6g_lk4xo

3.9.1| Biopoezie

Zcela ojedinělou formou literatury, která využívá digitální technologie a živý organismus jako svůj nosič, je pak tzv. *biopoezie*. Jejím průkopníkem je Eduardo Kac, jehož jsme si zmiňovali již v souvislosti s *holopoezií*, a jde o transformaci textového kódu do živých buněk, kde se nestálý text následně proměňuje, vyvíjí, mutuje. První Kacovo dílo *Genesis* (1999) spočívalo ve vytvoření tzv. *uměleckého genu*. Kac (1999) v rámci něj přeložil větu¹²¹ z První knihy Mojžíšovy do Morseovy abecedy a v takové formě ji začlenil do DNA kódu fluorescentních bakterií. Tyto bakterie byly následně v Petriho miskách vystaveny v galerii (a promítány v živém přenosu mikrokamery na internetu) a virtuální účastníci exhibice mohli libovolně bakterie ozařovat ultrafialovým zářením. To v bakteriích způsobovalo biologické mutace, a tím i změny v biblické větě samotné. (Kac 2014a, s. 41) Po konci výstavy byl text z DNA vyextrahován a znovu převeden do anglického jazyka¹²². Tento experiment měl podle Kace poukázat jednak na to, že díky digitálním technologiím jsou dnes už i biologické procesy přepsatelné a programovatelné, jednak na to, že my, jakožto čtenáři, jen neradi přijímáme významy ve formě, v jaké jsme je zdědili, ale snažíme se je měnit, vytvářet významy nové. (Kac 1999) Kacův pokus tak podtrhuje teze o tvůrčí touze čtenáře a navíc demonstruje fakt, že digitální technologie umožňují literatuře nejen vstoupit do mnoha rozdílných forem digitálního média, ale zároveň i opustit prostor neživých médií a vstoupit do organických kódů.

Inspirován Kacem došel v tvorbě biopoezie ještě dále kanadský experimentální básník Christian Bök. Jeho projekt *The Xenotext* (2005–2015) je považován z první „žijící báseň“ na světě. V rámci něj do „chemického jazyka“ zašifroval a do DNA struktury bakterie *E. coli* implementoval krátký sonet, který měl v bakteriích způsobit proteinové reakce a změny, jež by po dekodování zpět do naší abecedy měly ve výsledku dát text nový. Po devíti letech laboratorního pozorování se jeho predikce potvrdily a *umělecký gen* v bakteriích skutečně projevil známky životaschopnosti a začal psát vlastní básně. Bök uvádí, že na jeho první verše sonetu (*any style of life/ is prim...*) bakterie „odpověděla“ vlastními verši (*the faery is rosy/ of glow...*). Projekt *The Xenotext* tím není u konce. Bök v současnosti plánuje tento *umělecký gen* vepsat do DNA bakterií *D. radiodurans*, což jsou nejodolnější (a prakticky nezničitelné) dosud objevené bakterie,

¹²¹ Let man have dominion over the fish of the sea, and over the fowl of the air, and over every living thing that moves upon the earth.

¹²² LET AAN HAVE DOMINION OVER THE FISH OF THE SEA AND OVER THE FOWL OF THE AIR AND OVER EVERY LIVING THING THAT IOVES UA EON THE EARTH.

schopné přežít v těch nejnehostinnějších podmínkách, ba dokonce ve vesmírném vakuu. (Bök 2011) Teoreticky tak Bök dojde k ironickému výsledku – za pomoci digitálních technologií, které jsou pro svou nestálost kritizovány jako nevhodné k uchování (nejen) literárních textů a informací, vytvoří text a (dle Innisovy terminologie) těžké médium, které přežije navěky, respektive má minimálně potenciál „přežít lidstvo“.¹²³

¹²³ Podrobněji viz Gold 2015

4|| *Born-digital*-literární pesimismus a kritika

Přestože *born-digital* literatura otevřela literatuře nové obzory a podle mnohých teoretiků osvobodila a emancipovala čtenáře, existuje pochopitelně i protipól, který nástup digitálních technologií a nových médií do literární oblasti vnímá poněkud skepticky. Svůj pesimismus přitom vztahuje jak k digitálnímu médiu, jakožto nositeli literárního textu, a jeho interaktivnímu vztahu se čtenářem, tak k samotné „svobodě“ čtenáře, kterou vnímají spíše jako iluzi. Tuto kritiku tvůrci *born-digital* literatury nejenže proklamují, ale též umělecky zpracovávají do svých děl. Ty nejzajímavější příklady týkající se kritiky nestálosti digitálního média a virtuálního prostoru, neuváženého čtení, destrukce textu a svobodných čtenářských trajektorií se představíme v následujících odstavcích.

4.1| Nestálost digitálního média a virtuálního prostoru

„Knihy dnes vydávané nepřežijí rok 2100. Jejich papír zežloutne, takže text bude nečitelný, a pravděpodobně se rozpadne. Už dnes jsou ohrožené knihy z první republiky, pokud nejsou tištěné na nějakém luxusním papíře,“ vyjadřuje se k problematice životnosti papíru Ondřej Neff (Vejlupek 2001, s. 57). „Digitalizace bude nezbytná, aby knihy – tedy původní knižní texty – přežily,“ doplňuje svou myšlenku. (Ibid.)

To, že životnost papíru je oproti třeba hliněným destičkám či kameni mizivá, je věc známá. Bez uchování ve speciálních podmínkách s regulovanou vlhkostí a teplotou vzduchu se odhaduje právě na oněch sto až dvě stě let. Digitalizace vzácných prvotisků, rukopisů či jinak hodnotných knih se proto jeví jako vhodné řešení. Ztratí se tím sice materiálnost a částečně antikvární hodnota, ale jejich vizuální a obsahová stránka zů-

stane uchována. Ostatně, podobné projekty digitalizace knih probíhají již několik desítek let (za všechny zmiňme třeba Gutenberg, Google Books, byť ten se nakonec změnil v marketingovou záležitost, program Digitalizace evropského kulturního dědictví či digitální knihovnu Internet Archive, která vedle miliónů naskenovaných knih uchovává např. také obsahy webových stránek, videozáznamy atp.). Je však třeba počítat s jedním problémem. Digitální médium má totiž životnost ještě menší než onen papír.

„Dnes můžeme číst knihy, zápisy, listy, svitky, psané neznámým písmem a neznámým jazykem, ale všechny plní svou funkci. Za jakýsi čas budou elektronické záznamy nečitelné, nesrozumitelné, nebudou pro ně přístroje, protože přístroje stále od svého výsledku odcházejí,“ nabízí technopesimistickou vizi Ludvík Vaculík (Ibid., s. 56). A ta se v dnešní době začíná naplňovat. Analogová a digitální paměťová média sice nabídla možnost velmi snadné archivace a zálohy dat, avšak to vše na úkor trvanlivosti. Magnetické pásky jakožto jedno z „nejtrvalejších“ moderních médií, začnou v závislosti na způsobu archivace svůj obsah ztrácet po 25 až 50 letech. A digitální nosiče ještě dříve. CD-ROMy, fenomén vzešlý z hudebního průmyslu v průběhu osmdesátých let (na němž se třeba distribuovaly některé první časopisy a díla *born-digital* literatury, viz kap. 1.3), se nečitelnými stávají po třech až 15 letech, (archaické) diskety po pěti až deseti letech a harddisky a flash disky dokonce už do pěti let (životnost u flash disků je přitom značně snižována v závislosti na tom, jak často jsou data na něm přepisována).¹²⁴

Určité řešení se nabízí v oblíbené službě posledních let – cloudových uložkách. V nich uživatelé nahrávají svá digitalizovaná data do třetí stranou vedeného virtuálního úložného prostoru, který je zajišťován nespočtem síťově propojených serverů. Data mezi těmito servery neustále kolují, neustále se „překopírovávají“ a zdánlivě tím tedy nekonečně archivují. Jenže, co když je, jak říká Ludvík Vaculík (Ibid., s. 56), „[c]elá kultura převedena do elektronické podoby (...) křehká, ohrožená [a] při nejbližším silném výboji, jenž oběhne celou zeměkouli, vše bude smazáno“? Hrozba globální ztráty dat, ať už z důvodu hackerského útoku či globálního výpadku elektřiny, není přitom jen planou hrozbou. Případy z nedávné historie (WikiLeaks, Panama Papers či třeba blackout v Indii v roce 2012 nebo na americkém severovýchodě v roce 2003) ukazují, že digitální data závislá na elektrické energii jsou křehká a nestálá.

Nestálost se přitom týká i softwaru, respektive softwarové kompatibility. Pravděpodobně každý má zkušenost s tím, kdy v některém z počítačových programů provedl ak-

¹²⁴ Srovnej Harvey 2005, s. 39–42.

tualizaci na novější verzi a následně se mu již nepodařilo otevřít uložené soubory, které v tom samém programu ještě před aktualizací vytvořil. Právě tato problematika se stává motivem některých děl *born-digital* literatury.

4.1.1| Umělecké uchopení nestálosti softwarových programů

Softwarovou nestálost a hrozbu ztráty informací kritizuje a uměleckým zpracováním na ni poukazuje například Talan Memmott. Jeho interpretačně náročný literární experiment *Lexia to Perplexia*, napsaný v DHTML¹²⁵ a kombinující poezii, technický jazyk, filozofické citace a počítačový jazyk s vektorovou grafikou a jednoduchou animací, byl totiž vytvořen/naprogramován přímo pro webové prohlížeče Netscape 4.x nebo Internet Explorer 4.x. Ve výsledku se to projevilo tak, že s každou další aktualizací těchto prohlížečů (na verzi 5.x, 6.x atd.) se vytratil některý funkční element díla a čtenář jej tak nemohl přečíst/prozkoumat v celé jeho šíři. (Emerson 2014, s. 38) V operačním systému iOS jej přitom nelze otevřít vůbec a v případě, že se jej pokusíme číst v prohlížeči Google Chrome, jsme schopni otevřít pouze úvodní stránku a rozkliknout některou ze čtyř položek úvodního menu. Dále se však zobrazí již jen statické okno, v němž nelze vykonávat interaktivní funkce k „oživení“ textu a jeho postupnému odhalování ani se vracet zpět na úvodní menu.

Softwarovou omezenost a nestálost tematizuje také Susanne Berkenhegerová se svým dílem *The Bubble Bath* (2005). To je plně přístupné pouze skrze operační systémy Windows 95, 98 a XP a k tomu přidružený internetový prohlížeč Internet Explorer verze 4 až 7, přičemž ke svému řádnému zobrazení využívá programovou chybu, která se v těchto verzích systému od Microsoftu vyskytovala. (Suter 2010, s. 449) Čtenář je na začátku čtení navíc vyzván k tomu, aby minimalizoval antivirovou ochranu a v procesu čtení tak riskoval ohrožení svého počítače, a v neposlední řadě se *The Bubble Bath* podprahovým naváděním čtenáře dotýká také falešné představy čtenářské svobody při procházení hypertextem.¹²⁶

Jiným způsobem se kritika nestálosti internetového virtuálního prostředí objevuje v hypertextovém románu Deeny Larsenové s názvem *Disappearing Rain*¹²⁷. Jeho široce rozvětvená struktura nabízí příběh o pátrání po zmizelé studentce Anně, po níž jako

¹²⁵ Jazyk pro tvorbu webových stránek s dynamickými, interaktivními prvky.

¹²⁶ BERKENHEGER, Susanne. *The Bubble Bath* [online]. Dostupné z: http://collection.eliterature.org/2/works/berkenheger_the_bubble_bath.html

¹²⁷ LARSEN, Deena. *Disappearing Rain* [online]. Dostupné z: <http://www.deenalarsen.net/rain/>

jediná stopa zůstal zapnutý a k internetu připojený počítač v jejím pokoji. Reálný čtenář (v iluzivní kooperaci s fiktivní postavou – Anninou sestrou Amy) prochází historií Annina webového prohlížeče, jejích zápisků a dalších indicií nacházejících se v počítači a snaží se z nich vyčíst, co k Annině zmizení vedlo a co se jí stalo. Součástí hypertextové příběhové linie přitom jsou hyperlinky odkazující na reálné webové stránky (například hotely, cestovatelské weby, pivovary a mnohé další), které byly v době psaní románu (v roce 2000) aktivními. Dnešnímu čtenáři se však při mnohém kliknutí na externí hyperlinky zobrazí formule, že „tento web není dostupný“. Přece jen, od odkázání na tuto stránku uplynulo už přes 16 let, a za tu dobu se obsah internetu v mnohém (a někdy i radikálně) proměnil. Čtenář jako by tím přicházel o možnost skutečného zjištění, co se s Annou stalo. Ztrácí důležité informace, stopy a souvislosti, a to jen kvůli nestálosti a nedokonalému archivování obsahu na internetu.

4.2| Neuvážené čtení

Larsenová současně se ztrácením obsahu na internetu kritizuje a tematizuje i ztracení čtenáře v textu. Její text je totiž natolik vrstevnatý a skrze hyperlinky se vzájemně propojující, že se mnohý čtenář v příběhu zamotá a jen stěží nachází cestu zpět. Ostatně, už Barthes a Foucault při svých tezích o hypertextu říkali, že hyperlinky a jejich řetězení mají mnohdy omezující funkci, neboť čtenáře často vedou ke zmatení, serendipitě a pocitu, že má všeho „nad hlavu“. (Ensslin 2014a, s. 261)

Skepticismus vůči hyperlinkům se týká nejen nestálosti a zmatení čtenáře, kterému je tak nabytá svoboda ve čtecím procesu spíše ke škodě, ale také jakési bezmezná čtenářovy důvěry k nim. Hyperlinky se staly nedílnou součástí naší čtenářské zkušenosti na internetu, jejich pozici vnímáme automaticky a automaticky na ně klikáme, aniž bychom se zamýšleli nad tím, zdali nám budou užitečné, zdali nám nemůžou být nějakým způsobem nebezpečné (přenést nás na zavirovanou stránku atp.). Jako bychom propadli soutěži v klikání, soutěži, v níž není hlavním cílem číst pozorně, pochopit a vnímat text, ale otevřít co nejvíce vedlejších cest a povrchně je nahlížet.¹²⁸ Upozornit se na to snaží Judd Morrissey se svým literárním experimentem *The Jew's Daughter*¹²⁹ z roku 2001. Zdánlivě krátký a uzavřený text, který se nám po spuštění otevře v jednom okně bez možnosti scrollování, obsahuje vždy jedno slovo zvýrazněné modrou barvou, asociativně spojenou s funkcí hy-

¹²⁸ Srovnej Emerson 2014, s. 39–40

¹²⁹ MORRISSEY, Judd. *The Jew's Daughter* [online]. Dostupné z: <http://www.thejewsondaughter.com/>

perlinku. Jakmile však čtenář na toto slovo najede kurzorem, neotevře se mu nové okno, nýbrž dojde k okamžité a nenávratné záměně části textu jinou částí (a přitom se modře v textu nově zvýrazní zcela jiné slovo). Tyto záměny se dějí zcela nesystematicky (jednou na začátku textu, jindy uprostřed a poté třeba na konci), přičemž se vždy odehrávají mimo část textu, kam je zrovna upnut čtenářův zrak. Text se změní v místě, které čtenář vidí pouze periferně, a tak mnohdy ani neví, jaká část byla přesně nahrazena, nemluvě o tom, že je v některých případech nahrazena část, kterou ještě ani nestihl přečíst. To ve čtenáři vyvolává čím dál více nejistoty, která se jen prohlubuje tím, že neexistuje možnost tlačítka *zpět* a že další a další přejíždění po modrých slovech čím dál tím více dekonstruuje a tříští nelineární text. Škody/změny nelze napravit, lze jen vyvolávat stále nové a nové. A jediná cesta pryč se skrývá pod tlačítkem *close*.

Kritiku na honbu čtenáře za rychlým získáním informací, na rychlé a neuvážené klikání ve webovém prohlížeči nabízí ve svém básnickém díle *Séparation*¹³⁰ Annie Abrahamsová. Po jeho spuštění se otevře prázdné okno, přičemž k vyvolání textu potřebujeme kamkoliv v tomto okně klikat myší. Jednotlivé verše však naskakují po jednotlivých slovech a báseň je tak určena k velmi pomalému čtení. Pokud se čtenář s tímto tempem nesmíří a chce vyvolání básně urychlit několikerým kliknutím myši v krátkém intervalu za sebou, je za to „potrestán“. Dosud odhalený text mu překryje výstražná tabulka, hlásající, že jakožto čtenář nemá před počítačem ten správný přístup a že a) příliš rychle kliká, b) příliš silně kliká, c) jeho oči nejsou ve stejné výši jako horní okraj obrazovky nebo d) jsou jeho svaly příliš napnuté. Po zavření tabulky text následně zkolabuje a část, která byla vyvolána příliš rychlým klikáním, zmizí a čtenář je nucen si ji odhalit znova. V jiných případech pak čtenář musí za své rychlé čtení projít pokáním. To má formu fyzických cvičení (protahování zad, paží atp.), k jehož provádění je čtenář v určitém časovém limitu vyzýván.¹³¹ Takto neustálé přerušování čtení vedoucí k nabourávání pozornosti může být pro čtenáře (pokud nepřistoupí na hru, kterou Abrahamsová nabízí) frustrující. Ovšem je otázkou, zdali by nekontrolovaná čtenářská svoboda, vedoucí k rychlému „naklikání si“ textu do okna prohlížeče, neměla za následek naši podobně nepozornou percepci.

¹³⁰ ABRAHAMSON, Annie. *Séparation* [online]. Dostupné z:

http://collection.eliterature.org/2/works/abrahams_separation/separation/index.htm

¹³¹ Tato cvičení jsou v lékařství doporučována pro léčbu a prevenci tzv. poškození z opakovaného namáhání neboli zdravotních problémů spojených se sedavým, kancelářským typem zaměstnání, což ze *Séparation* zároveň dělá dílo kritizující závislost a upoutanost k práci s počítačem a jinými elektronickými zařízeními.

Proklamovanou nepozornost čtenáře v procesu digitálního čtení, v rámci něhož se uchylujeme k tzv. skimmingu¹³² a scanningu¹³³, který mnohdy vede k tomu, že skutečné významy zaměňujeme za domnělé, umělecky zpracovává Millie Niss v interaktivní internetové básni *Sundays in the Park*¹³⁴. V nekoherentním a poměrně nesmyslném textu, v němž zároveň kriticky tematizuje jednoduchost proměny obsahu v digitálním textu, umožňuje čtenáři klikat na daná slova/slovní spojení, přičemž každé takové kliknutí dané slovo/slovní spojení zamění za slovo/slovní spojení významově i graficky jiné, avšak homofonní¹³⁵. Trpělivý a dovedný čtenář/hráč by měl nakonec výběrem správné kombinace u každého slova/slovního spojení vytvořit jakž takž smysluplnou, spojitou výpověď. Konečně vyznění přitom může být ve srovnání s výsledkem jiného čtenáře zcela rozdílné, neboť u kombinací se objevují opravdu zásadní významové posuny (např. slovo *Baghdad* [hlavní město Iráku] lze postupně zaměnit za *bag dead* [„taška mrtvý“], *bag dad* [„brašna otec“], *big dad* [„velký otec“] a *beg dad* [„pros otce“], sousloví *of master ruction* [„mistrovského pozdvižení“] pak za *of mass destruction* [„hromadného ničení“], *of mass erection* [„hromadné erekce“], *of mass eruption* [„hromadné okamžité ejakulace] a konečně *of mass eruct shun* [„vyhýbání se masové okamžité ejakulaci“] atd.).

4.3| Destrukce textu

Dochází tím k částečné nebo absolutní destrukci textu, což je jedna z dalších zásadních výtek, kterou pesimisté a kritici snahy *born-digital* literatury o postupné emancipování a posilování vlivu čtenáře varovně opakují. Umělecky tuto kritiku zpracovává například Kanadčan Jim Andrews nebo německý autor Johannes Auer. Andrews ve svém díle *Seattle Drift*¹³⁶ (1997) vyzývá k libovolnému rozmetání koherentního textu krátké básně se sexistickým dvojsmyslným nádechem¹³⁷, vykazujícím submisivnost textu vůči tvůrčí síle čtenáře, která však má ve výsledku neblahé důsledky. Auer pak v příznačně nazvané

¹³² Orientační čtení, u něhož se čtenář zaměří pouze na prolistování textu, jeho obsahu, zhlédnutí obrázků a přečtení nadpisů a zvýrazněných slov. (Haluzová 2015, s. 24)

¹³³ „Proletění“ textu očima se zachycením a přečtením klíčových slov a pasáží. (Haluzová 2015, s. 24)

¹³⁴ NISS, Millie. *Sundays in the Park* [online]. Dostupné z:

http://collection.eliterature.org/1/works/niss__oulipoems/sundays.html (Vyšlo v roce 2004 v rámci interaktivní flashové sbírky digitální poezie s názvem *Oulipoems*.)

¹³⁵ Uvědomění si této homofonie přitom napomáhá audiální složka básně – strojové čtení naprogramovaného počítačového hlasu.

¹³⁶ ANDREWS, Jim. *Seattle Drift* [online]. Dostupné z:

<http://www.vispo.com/animisms/SeattleDriftEnglish.html#>

¹³⁷ I'm a bad text. / I used to be a poem / but drifted from the scene. / Do me. / I just want you to do me.

šestnáctiveršové básni *Kill the Poem*¹³⁸, kde každý verš je tvořen sedmicí stejných slov, jen vždy v jiném pořadí, čtenáři nabízí možnost kliknout na animovanou zbraň hlavní mířící přímo na text. K dispozici má sedm „nábojů“, přičemž každým výstřelem vymaže ze všech veršů jedno ze sedmice opakujících se slov. S každým dalším výstřelem tak text řídne, mění se významy slovních spojení, až čtenář nakonec dojde k prázdné stránce/obrazovce. Zničí text.

Analogický zážitek destrukce básnického textu pomocí zbraní skýtá experiment Sandyho Baldwina, který literaturu umísťuje do nezvyklého prostředí – do počítačové hry Half Life. Ze čtenáře se zde doslova stává hráč a k tomu, aby si mohl Baldwinovo dílo zahrát, musí do již nainstalované hry Half Life implementovat ještě herní mapu s názvem *New Word Order: Basra*¹³⁹. Poté může v perspektivě tzv. *first-person shooter* neboli *point-of-view* vstoupit do místnosti, kde na něj místo protivníků čekají vznášející se řádky básnického textu¹⁴⁰ Billyho Collinse¹⁴¹. Jeho úkolem je následně za pomoci zbraní a granátů ostřelovat slova v těchto řádcích, přeskupovat jejich pořadí či je odstraňovat a proměňovat tak vyznění básně či ji zcela zdemolovat. Záleží jen na úctě čtenáře a jeho citu pro literární jazyk.

Johannes Auer i v dalších svých kriticko-experimentálních dílech *born-digital* literatury právě tuto čtenářovu úctu k textu podrobuje zkoušce. V básni *konditor.htm* nabízí Auer na konci každého verše k výběru hned z několika slov a nechává tak na čtenáři, ať si sám rozhodne, „zda text bude respektovat elementární logiku, či zda se promění v surreálnou a absurdní vizi.“ (Piorecký 2010, s. 523) A v rámci projektu *Textspiel* vytvořil webovou stránku, na níž umístil básnický text, který čtenářům umožnil různě a nekontrolovaně upravovat. (Ibid., s. 524)

Podobně mocnou nadvládu nad výslednou podobou textu čtenářovi dává i Pauline Masurelová ve webovém experimentu *Blue Hyacinth*¹⁴², který je součástí projektu *Stir Fry Texts*, obsahujícího další čtyři na stejné bázi fungující textové fragmenty. V případě *Blue Hyacinth* se jedná o čtyři v různých odstínech modré barvy napsané texty, které se

¹³⁸ AUER, Johannes. Kill the Poem [online]. Dostupné z:

<http://auer.netzliteratur.net/kill/killpoem.htm>

¹³⁹ BALDWIN, Sandy. New Word Order [online]. Dostupné z:

http://collection.eliterature.org/2/works/baldwin_basra.html

¹⁴⁰ Walk inside the poem's room / and feel the walls for a light switch / They begin beating it with a hose / to find out what it really means.

¹⁴¹ Americký „bestsellerový“ básník, který je fenoménem současné básnické produkce a jehož sbírky jsou pravidelně v amerických knihkupectvích vyprodávány do posledního výtisku.

¹⁴² MASUREL, Pauline. Blue Hyacinth [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:

<http://www.vispo.com/StirFryTexts/bluehyacinth3.html>

pohybem kurzoru začnou difuzně proplétat v jeden příběh a ze svých fragmentů vytvářet gramaticky správné, avšak sémanticky nekorektní věty, kdy právě odstín modré prozrazuje, která část výsledné věty je z kterého původního textu. Tato dadaistická metoda, jež pokaždé vytvoří zcela jinou finální podobu textu, kterou navíc nelze zafixovat, způsobuje, že podobně jako v případě Auerových prací text „není stabilní matrice, ale proměnlivá struktura, o jejíž podobě rozhoduje právě čtenář, nikoli původní autor.“ (Ibid., s. 525)

4.4| (Iluzivní) čtenářova svoboda

Fakt, že se čtenář stává dominantním prvkem a pohlcuje institut autorství, je teoretiky a autory *born-digital* literatury nadšeně přijímán stejně jako odmítán. „Nerespektováním tradičních pozic autora a čtenáře dochází k chaosu, sdělení se rozpadá ve mnohohlasou změť izolovaných výpovědí, jejichž úhrnný smysl je nepostižitelný,“ vyslovuje jednu z tezí Karel Piorecký (Ibid., s. 524) a podtrhuje ji tvrzením Andrewa Keena, který si myslí, že „[p]ublikum a autor splynuly v jedno, čímž jsme kulturu změnili v kakofonii.“ (Piorecký 2014, s. 145) Je pravda, že autorství prochází v období *born-digital* literatury určitou krizí, v rámci níž musí autor přijmout skutečnost, že už mu není přisuzována dominantní pozornost. Exponenciální nárůst pirátství, které znehodnotilo autorovu práci, a fenomén DJingové a remixové kultury (které tu práci znehodnotilo možná ještě více) se na přelomu milénia jakožto signifikantní prvek éry nových/digitálních médií promítl i do *born-digital* literatury. A toto postupné zpochybňování autora bylo snad dokonáno již zmiňovanou emancipací čtenáře. Kvůli této emancipaci se *born-digital* literatura s trochou nadsázky dostává do podobné situace, v jaké byli muži na přelomu 19. a 20. století při nabourávání patriarchálního modelu společnosti pod vlivem feministických tendencí či v jaké se ocitala společnost celkově při přechodu z manufakturní na mechanizovanou výrobu. A podobně jako se muži s emancipováním žen vyrovnali a zůstalo jen málo šovinistů, je stejně tak možné, že i autoři se vyrovnají s emancipací čtenáře.

(V přeneseném slova smyslu) šovinisty by pak v tomto případě mohly představovat (v mnohém ironické a s nadhledem myšlené) snahy některých děl *born-digital* literatury, které místo toho, aby aktivitu čtenáře stimulovaly, ještě více jej zotročují a nutí k literární pasivitě až podřízenosti. V tomto ohledu se angažuje jihokorejská umělecká skupina *Young-Hae Chang Heavy Industries*, která ve svém manifestujícím prohlášení

říká: „Nemáme rádi grafický design, nemáme rádi interaktivitu, což jsou dvě základní složky (...) webu jako takového. Jako umělci děláme rádi věci špatně nebo, zatraceně, alespoň naší vlastní cestou.“ (Emerson 2014, s. 42–43) A jejich díla vytvořená ve Flashi a umístěná na internetu tomu přesně odpovídají (mezi teoretiky se nejčastěji citují díla *Dakota*¹⁴³, interpretační uchopení rozsáhlé básně Ezry Pounda *Cantos*, či *Traveling to Utopia: With a Brief History of the Technology*¹⁴⁴). Literární a jiné texty napsané černým bezpatkovým písmem (a ve většině případů nabízené v několika jazykových mutacích) po spuštění problikávají na bílém pozadí v rytmu hrajícího instrumentálního jazzu. Čtenář/divák nemá žádnou možnost, jak si určovat rychlost změny textu, nemůže si znovu přečíst některou větu, nemůže zpomalit čtení a zamyslet se, nemá dokonce ani sebe- menší možnost bazálního interaktivního prostředí. Může jen pasivně sedět, přihlížet a snažit se pojmout všechny věty, které na obrazovce synchronně mžikají s tempem a beatem nespoutané jazzové muziky. Text přitom čtenář častokrát přečíst ani nestihne, neboť s tím, jak graduje a zrychluje hudební složka, zkracují se také intervaly mezi jednotlivými textovými úseky¹⁴⁵. Čtenář musí akceptovat tempo, musí se podřídít a uchýlovat se k rychločtení a „skenování“ textu. To je přitom tak rychlé, že interpretovat a pochopit celistvý význam výpovědi je mnohdy nemožné. Jediné tlačítko, které se v této „nesvobodě“ čtenáři nabízí, je kliknout na prohlížečovou ikonku *zavřít/zpět*.

Jak již bylo několikrát naznačeno, vize čtenářovy svobody v rámci *born-digital* literatury je pesimisty považována za pouhou iluzi. Neustále se zde podle nich nachází snaha o usměrňování čtenáře, o jeho kontrolu (v některých případech i větší než u tištěné literatury). „Webové stránky nepřinášejí pouze obsah, pro který byly vytvořeny, ale většinou také odkazy, jejichž prostřednictvím se snaží ovlivnit pohyb čtenáře virtuálním prostorem,“ říká Karel Piorecký (2010, s. 528). A v podobném duchu mluví i Jill Walker Rettbergová (2010): „Navzdory předpokladům (...), že hypertextová fikce dělá ze čtenáře spoluautora, může mít ve skutečnosti autor nad dílem mnohem větší kontrolu než v případě [tištěné] fikce, u níž si čtenář může klidně jako první přečíst konec příběhu, pokud chce.“ Čtenář *born-digital* literatury podle pesimistů zkrátka nemůže uplatňovat svou individuální zkušenost: „(...) interaktivne médiá [nás] nútia kliknúť na podčiarknutú

¹⁴³ Dakota (Young-Hae-Chang Heavy Industries) [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z: <http://www.yhchang.com/DAKOTA.html>

¹⁴⁴ Traveling to Utopia: With a Brief History of the Technology (Young-Hae-Chang Heavy Industries) [online]. Dostupné z: http://www.yhchang.com/TRAVELING_TO_UTOPIA.html

¹⁴⁵ Traveling to Utopia: With a Brief History of the Technology nabízí navíc hned dvě roviny textu, což dělá čtení ještě náročnějším, nezvladatelným.

vetu, len aby sme prešli k inej vete, sme nútení nasledovať dopredu naprogramované, objektívne existujúce asociácie... sme nútení preberať štruktúry cudzej mysle za svoje.“ (Suwara 2012b, s. 194) A to je dôvod, prečo se net-artová díla *Young-Hae Chang Heavy Industries* chovají tak, jak se chovají. Umělecká dvojice ze Soulu, než aby posilovala iluzi, že jejich práce reprezentuje demokratizační a emancipační proces v rámci *born-digital* literatury, radši akcentuje absolutní absenci čtenářské svobody. (Emerson 2014, s. 43)

5|| Závěr

Jako novátorská, avšak ne bezmezně nová se nakonec jeví *born-digital* literatura. Jak jsme v průběhu práce zmínili, vnesla do literární produkce i percepce mnoho nových jevů a možností, ale stejně tak v mnoha věcech jen využila technologicky pokročilejší etapy a pokračovala v tom, co už avizovaly a tematizovaly směry a epochy nedávno i dávno před ní. Jako by se tím potvrdilo, že v umění a kultuře již všechno bylo objeveno a že se momentálně nacházíme v období hybridizace (a „recyklace“).

Jedním z hlavních manifestačních prvků *born-digital* literatury je hra. Hra se slovem, s formou a především se čtenářem. V tomto ohledu jsme si ji v úvodu vymezili a paralelně připodobnili jak k avantgardě (především poetismu, ale mohli bychom přidat i dadaismus či třeba futurismus) dvacátých let, tak i k literárním experimentům let šedesátých. Všechny tyto směry však měly oproti *born-digital* literatuře jeden zásadní rozdíl – hru a experiment využívaly jako formu, skrze kterou prezentovaly svou ideologii, svůj postoj ke společensko-politické situaci. Pro *born-digital* literaturu je hra pouze hrou. Uměním pro umění. Nevymezuje se, neangažuje se. (A pokud už náznaky kritiky vykazuje, míří ji především na oblast technologickou, čtenářskou, nikoliv celkově společenskou.)

Forma u *born-digital* literatury často převyšuje obsah – ať už z důvodu přílišné soustředěnosti autorů na efektní využití technologických možností digitálního média na úkor textového sdělení, z důvodu snahy přiblížit literární díla okamžité (netrvanlivé) novomediální kultuře a s tím spojenému čtenářskému vyhledávání rychlých a povrchních textů, nebo z důvodu nezanedbatelného podílu amatérských tvůrců či umělců, kteří jsou spíše programátory než spisovateli. I přesto se role textu v dílech *born-digital*

literatury nemění, navzdory koexistenci s jinými uměleckými formami je stále nosným estetickým prvkem a nositelem významu a sdělení.

Proměňuje se však role digitálního média v rámci zprostředkování obsahu. Již není jen pasivním nosičem a distributorem textu. Je souborem hardwarových a softwarových prvků, které textu propůjčují specifické technologické vlastnosti k tomu, aby se dílo mohlo „odehrát“, a které se zároveň stávají vlastnostmi díla jako takového. Bavíme se o tzv. *technotextech*; digitální médium je pro *born-digital* literaturu podmiňující, a díla *born-digital* literatury proto nelze analyzovat bez přihlídnutí k možnostem, které digitální médium textu otevírá. Symbióza s textem přitom není jediná, kterou digitální médium utváří. Podobnou provázanost si vytváří i se čtenářem.

Díky performativitě (základnímu rysu digitálního média) a existenci responzivního rozhraní (interface) vytváří interaktivní prostředí, kterým aktivuje čtenáře a vyzývá ho ke kooperaci na postupném zobrazování (a vytváření) díla. Díla *born-digital* literatury již nejsou statickými texty, jsou dynamickými událostmi, které potřebují být dekodovány digitálním médiem pro čtenáře a aktivovány čtenářovými taktilními či jinak fyzickými úkony. Čtenář je hlavním fokusem děl *born-digital* literatury, je tím, kdo díla „dělá“, i tím, komu je „děláno“ na míru (distinktivní rys oproti podobnému přístupu tištěné literatury ke čtenáři přitom tkví právě v oné interaktivitě, aktivní participaci nejen při čtení, ale také při *ovládání* díla. V tom, že čtenář si uvědomuje své zásahy do textu, svůj vliv na text.). Přesto je to digitální médium, které je v tomto ohledu ještě podstatnější. Ve smyslu technologického determinismu je to ono, komu se přizpůsobuje jak čtenář, tak i interaktivní text (s multimediálními prvky).

Čtenářova aktivita v rámci čtení, utváření vlastních interpretací textu, emancipace čtenáře uplatňovaná v rámci *born-digital* literatury není ničím novým. Už tištěná literatura počítá s tím, že každý čtenář „čte jinak“, že Ecův modelový čtenář téměř nikdy ne-nabude svého přesného odrazu ve čtenáři empirickém. Čtenářsky novým v rámci *born-digital* literatury však je to, že díla si žádají a/nebo nabízejí (ne nutně všechny tyto body naráz): a) technologické kompetence, které si čtenář musí osvojit a připojit je ke kompetencím jazykovým a encyklopedickým (literárním), jimiž musí disponovat už u čtení tištěné literatury; b) aktivní zapojení jemné motoriky a pohybového aparátu čtenáře, tzv. *fyzického čtení*, do procesu čtení samotného; c) možnosti, díky nimž může čtenář prožít intenzivnější imerzi do fikčního světa; d) stimulaci více smyslů naráz, tzv. *multi-senzorické čtení*, na základě multimediality *born-digital* děl; e) svobodné, nelineární

čtení textu prostřednictvím hypertextových či hypermediálních struktur a f) rozmělnění hranice mezi čtenářem a autorem, a tudíž možnost čtenáře se zapojit nejen na vlastní interpretaci díla, ale také na vzniku díla samotného (případně utvářet komunity s podobně aktivními čtenáři).

Ke všem těmto bodům jsme si ukázali konkrétní příklady, v rámci nichž jsme funkci a platnost těchto vlastností potvrdili, případně je částečně zpochybnili. Demonstrovali jsme taková díla, v nichž čínorodý dotek s rozhraním (interface) nabízí možnost nahlížet na slova a písmena nejen jako nositele textu, ale i estetické objekty (kap. 3.4). Díla, která „opouští“ přenosné digitální médium a kombinují virtuální prostor s prostorem reálným, veřejným, a umožňují tak zapojení aktivního a tvůrčího pohybu celého těla a jeho kooperace s textem (kap. 3.5). Díla, v rámci nichž byli čtenáři zapojeni do vzniku samotného textu; byli obdařeni autorskými kompetencemi a mohli buď aktivně obsah psát, nebo jej alespoň aktivně komentovat a snažit se ovlivňovat – ať už se záměrem experimentu, nebo se záměrem marketingovým (kap. 3.6). Díla, která čtenáři nabízejí intenzivní pocit imerze do fikčního světa, a to nejen ve formě ztotožnění se s postavou, nazírání na fikční svět očima autodiegetického vypravěče (kterou nabízejí již tištěná díla), ale ve formě, kdy se čtenář stává sám jednou z postav příběhu (ať už aktivní, či pasivní), ba dokonce protagonistou příběhu (kap. 3.7). Díla, v nichž je do procesu čtení zapojeno užití webkamery a mikrofonu, a od čtenáře je tedy žádáno nejen tiché čtení a motorická aktivita, ale ještě bližší propojení sebe samého s digitálním médiem a například i hlasová performance, bez níž by dílo neproběhlo (kap. 3.8). A závěrem pak i díla, která ukazují nejkrajnější formu experimentu s digitálními technologiemi a která buď zapojují do čtení i vnitřní projevy lidského organismu, nebo transformují textové informace do DNA kódu a sledují mutace v něm probíhající (kap. 3.9).

Na základě těchto nových čtenářských možností a změny procesu čtení jako takového jsme vymezili několik nových pojmů jak pro čtenáře (hybridní čtenář, wreader, čtenář/hráč, čtenář/uživatel či čtenář/pozorovatel/posluchač), tak pro čtení (čtení jako jízda, nejen-čtení, cyborg reading, vieding). Představili jsme si určité zpochybňování emancipace čtenáře: jednak z hlediska toho, že snaha o posílení jeho tvůrčích kompetencí nemusí být vždy dílu prospěšná, jednak z hlediska svobody nelineárního interaktivního čtení, v němž je vždy a priori přítomno nějaké omezení; v němž i to zdánlivě interaktivně nejotevřenější dílo má stále hranice, které čtenář nemůže překročit (kap. 3.2.3) a které vede k existenci tzv. *interaktivního paradoxu* (3.2.6). Tyto pochybnosti

jsme v závěrečné, čtvrté kapitole poté podložili příklady děl autorů, jež se snaží tuto kritiku umělecky tematizovat, k optimistickým vizím nabízet pesimistickou opozici.

Born-digital literatura, tak, jak jsme si ji na ploše této práce vymezili, je ojedinělou, žánrově i formálně pestrou a nesourodou oblastí literárního experimentu. Vzhledem ke své povaze, k ne vždy zcela uživatelsky/čtenářsky přívětivému prostředí a s přihlédnutím k tomu, že obecně nevyužívá známější distribuční kanály s větším dosahem, ale uchyluje se spíše k artistické prezentaci či šíření skrze úzce profesionální a zájmové weby a sítě, nejspíš nikdy nenabude větší čtenářské odezvy. Nicméně pro svou ojedinělou práci s textem, propojování textu a multimediálních technologií a pokusnictví se čtenářem by v budoucnu mohla nabýt větší recepce ze strany literárních teoretiků. Je pravda, že mnohá díla *born-digital* literatury staví na prvotním efektu a s prvním prožitím se vyčerpají, že mnohá díla slouží jen ke krátkodobému pobavení, které ve čtenáři vyvolá intenzivní zájem, ale při opakovaném čtení/hraní/prožití již podobný účinek nevyvolávají. A častokrát slabší literární kvalita textů tomu nikterak nepomáhá. Krátkodobost účinku bychom mohli nicméně přisoudit téměř jakémukoliv literárnímu experimentu, snažícímu se propojovat literární text s jinou uměleckou formou, a problematika druhá by mohla být vyřešena větším zájmem o *born-digital* experiment ze strany etablovaných autorů, který by mohl následně vyvolat (případně být vyvolán) zájmem ze strany teoretiků.

Born-digital literatura nejspíš ani přesto pravděpodobně nikdy nepřeklene pochybnosti o tom, zdali překročila hranici literárnosti, či nikoliv. Pravděpodobně nikdy ji neopustí prvek jakési laické, amatérské kultury. A vždy bude stát především na myšlence a snaze kombinovat, experimentovat, vážně i ad absurdum. Nicméně třeba takové konceptuální umění v šedesátých letech také rozvířilo poměrně výraznou debatu o tom, co ještě uměním je a co jím už není, a dnes se o něm píše jako o jedné z výrazných etap moderního umění. Třeba za pár let to samé potká i *born-digital* literaturu a najde své pevné místo v monografiích o současné světové (ale třeba i české) literatuře.

Summary

During last twenty years a term *electronic literature* has become well-established within literature theory. Nevertheless its usage is still kind of vague, because theorists use it to describe two different literary worlds. Each of these two worlds, however they are both „electronic“, has its own, unique and completely diverse substance – considering its form and reader's possibilities. This theses draws a clear line between these two worlds and focuses on the one, which is „born-digital“ and which brings new experiences and opens new boundaries to a reader. Aim of this work is to show new roles and opportunities of a reader and an importance of digital medium within fields of born-digital literature.

Born-digital literature is clearly innovative, but not necessarily new. It brings lot of new spaces to literary fields, but it follows the steady paths of older literary movements such as avant-garde of 1920s and literary experiment of 1960s, too. A main manifesto element of a born-digital literature is a game. A game with words, a game with form and – primarily – a game with a reader.

A form of born-digital literature often exceeds its content, but the role of a text doesn't change. It's still a principal aesthetic element and a holder of a meaning as it is quintessential in literature. But what/who does change a role is a medium and a reader.

Digital medium is not only a passive distributor of a text as print book is. It is a performative complex of hardware and software components which gives a special qualities to a digital text itself. We talk about technotexts here; a digital medium is determining and we cannot analyze digital texts without considering unique characteristics which it has thanks to digital medium. And a symbiosis of a digital medium and of a text

is not the only one. There is also a symbiosis between a digital medium and a reader arising.

Due to an existence of an interface, digital medium creates an interactive environment, which activates and emancipates a reader and challenges her to cooperate and bring a text to a life, to participate with it, to become a new type of a reader – wreader, reader-player and/or exploratory reader. Reader realizes her influence and impact to a text and that makes her to go through a completely new reading experience within a born-digital literature which she couldn't be able to imagine within a print literature.

These new possibilities of reading covers: a) a multisensoric reading experience due to multimediality of a born-digital literature; b) an experiencing of a physical reading – reading which challenges a reader to use an active touch and/or a movement to cooperate with a dynamic digital text; c) a possibility of immersion into a fictional world and being a character of a fictional story; d) a possibility of free nonlinear reading through hypertext, hypermedial or VR fictional spaces; e) effacing of borders between an author and a reader and being a part of an writing proces, creating own text versions.

Anotace

Bc. Tomáš Franta

Filozofická fakulta, katedra bohemistiky

Role a možnosti čtenáře a digitálního média v rámci *born-digital* literatury

Vedoucí práce: Mgr. Vladimír P. Polách, M.Phil. Ph.D.

Počet znaků: 193 825

Počet příloh: 0

Počet požitých pramenů: 42 (primární prameny), 109 (sekundární prameny)

Klíčová slova: elektronická literatura, born-digital literatura, nová média, digitální média, čtenář, nové čtení, interaktivita, hypertext, hypermédium

Práce se věnuje (prozatím) spícímu fenoménu *born-digital* literatury, literatury, která je digitálně zrozená a která ke své podstatě využívá specifických vlastností různých typů digitálních médií. Zaměřuje se jednak na ojedinělé vlastnosti, jevy a důsledky plynoucí z ambivalentní symbiózy multimediálních či hypermediálních děl s technologií, jednak (a to především) na nové možnosti, které se díky této symbióze otevírají čtenáři. Multi-senzorická čtenářská stimulace, zapojení aktivního čínorodého pohybu do procesu čtení, možnosti imerze do fikčního prostoru, svoboda čtenářského pohybu v hypertextových a hypermediálních strukturách a stírání hranic mezi autorem a čtenářem, a z toho plynoucí zapojování čtenáře do aktivního tvůrčího procesu – to vše je spolu s dalšími jevy v práci podrobeno analýze a uvedeno do celkového literárního kontextu.

Seznam zdrojů

Primární prameny

ABRAHAMAS, Annie. Séparation [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:

http://collection.eliterature.org/2/works/abrahams_separation/separation/index.htm

ABURTO, Jose. Grita [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z: <http://entalpia.pe/>

ANDREWS, Jim. Seattle Drift [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:

<http://www.vispo.com/animisms/SeattleDriftEnglish.html#>

AUER, Johannes. Kill the Poem [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:

<http://auer.netzliteratur.net/kill/killpoem.htm>

AUER, Johannes. Konditor.htm

AUER, Johannes. Textspiel

BALDWIN, Sandy. New Word Order [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:

http://collection.eliterature.org/2/works/baldwin_basra.html

BERKENHEGER, Susanne. The Bubble Bath [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:

http://collection.eliterature.org/2/works/berkenheger_the_bubble_bath.html

BORSUK, Amarantha a Brad BOUS. Between Page and Screen [online]. [cit. 2016-04-13].

Dostupné z: <http://www.betweenpageandscreen.com/>

BOUCHARDON, Serge et al. Toucher [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:

http://collection.eliterature.org/2/works/bouchardon_toucher/index.html

bpNichol. First Screening: Computer Poems [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z:

<http://vispo.com/bp/introduction.htm>

- Collosal Cave Adventure [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z:
<http://www.amc.com/shows/halt-and-catch-fire/exclusives/colossal-cave-adventure>
- Corpus Thomisticum [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z:
<http://www.corpusthomisticum.org/it/index.age>
- Crave. Read Romance Novels [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<https://itunes.apple.com/us/app/crave-romance/id1014921318?mt=8>
- Dakota (Young-Hae-Chang Heavy Industries) [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<http://www.yhchang.com/DAKOTA.html>
- ELIZA [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://www.masswerk.at/elizabot/>
- FERRET, Ton. The Fugue Book [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<http://www.salnitre.com/fugue/>
- Christopher Strachey – Loveletters [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z:
<http://www.gingerbeardman.com/loveletter/>
- Inanimte Alice Series [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<http://www.inanimatealice.com/>
- INGOLD, Jon. All Roads [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
http://collection.eliterature.org/1/works/ingold__all_roads.html
- JOHANSON, Jeff T. a Andrew KLOBUCAR. Letters from the Archiverse [online].
[cit. 2016-04-13]. Dostupné z: <https://archiverse.net/>
- JOYCE, Michael. afternoon, a story [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z:
<http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/>

- LARSEN, Deena. Disappearing Rain [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<http://www.deenalarsen.net/rain/>
- LEWIS, Jason Edward a Bruno NADEAU. P.o.E.M.M. [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z: <http://www.poemm.net/>
- LOYER, Erik. Strange Rain [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
http://erikloyer.com/index.php/projects/detail/strange_rain/
- MASUREL, Pauline. Blue Hyacinth [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<http://www.vispo.com/StirFryTexts/bluehyacinth3.html>
- MORRISSEY, Judd. The Jew's Daughter [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<http://www.thejewsdaughter.com/>
- MOULTHROP, Stuart. Victory Garden (sampler) [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z:
<http://www.eastgate.com/VG/VGStart.html>
- MÜLLER, Andreas. For All Seasons [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<http://www.hahakid.net/forallseasons/forallseasons.html>
- NADEAU, Bruno a Jason Edward LEWIS. Still Standing [online]. [cit. 2016-04-13].
Dostupné z: <http://wyldco.com/projects/stillstanding>
- NISS, Millie. Sundays in the Park [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
http://collection.eliterature.org/1/works/niss__ouliipoems/sundays.html
- PIRINGER, Jörg. abcdefghijklmnopqrstuvwxyz [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<http://apps.piringer.net/abcdefg.php>
- PULLINGER, Kate et al. The Breathing Wall [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<http://www.thebreathingwall.com/>

- RENČÍN, Pavel. Labyrint [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<http://www.pavelrencin.cz/labyrint>
- SHAW, Jeffrey. The Legible City [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=83
- SHORT, Emily. Galatea [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
http://collection.eliterature.org/1/works/short__galatea.html
- STEADMAN, Carl. Two Solitudes [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<http://intertext.com/magazine/v5n1/solitudes.html>
- TANENBAUM, Josh a Karen. The Reading Glove [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
http://tf.thegeekmovement.com/wp/?page_id=76
- The Company Therapist [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<http://www.thetherapist.com/index.html>
- Traveling to Utopia: With a Brief History of the Technology (Young-Hae-Chang Heavy Industries) [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
http://www.yhchang.com/TRAVELING_TO_UTOPIA.html
- UTTERBACK, Camille. Text Rain [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<http://camilleutterback.com/projects/text-rain/>
- WARDRIP-FRUIN, Noah. Screen [online]. [cit. 2016-04-13]. Dostupné z:
<http://www.noahwf.com/screen/>

Sekundární prameny:

Aarseth 1997

AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. ISBN 0801855780.

Angel–Gibbs 2013

ANGEL, Maria a Anna GIBBS. *At the Time of Writing: Digital Media, Gesture, and Handwriting*. *Electronic Book Review* [online]. 2013 [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/gesture>

Bergmann 2013

BERGMANN, Ivona. *Elektrifikace literatury: Co se stane, když zapojíme knihu do sítě?* In: VYSKOČILOVÁ, Zuzana (ed.). *Literatura a média: sborník přednášek pro doktorandský seminář Ústavu bohemistiky Filozofické fakulty Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích*. České Budějovice: Tomáš Halama, 2013, s. 81–118. ISBN 978-80-87082-29-4.

Bök 2011

BÖK, Christian. *The Xenotext Works*. In: *Poetry Foundation* [online]. 2011 [cit. 2016-03-16]. Dostupné z: <http://www.poetryfoundation.org/harriet/2011/04/the-xenotext-works/>

Bolter–Grusin 2000

BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Remediation: Understanding New Media*. Londýn: The MIT Press, 2000. ISBN 9780262522793.

Bolter 2014

BOLTER, Jay David. *Remediation*. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 424–427. ISBN 9781421412245.

Bootz 2014

BOOTZ, Phillipe. Animated Poetrz. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). The Johns Hopkins Guide to Digital Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 11–13. ISBN 9781421412245.

Brdička 1997

BRDIČKA, Bořivoj. Co je to MOO?: o kulturních a sociálních aspektech informační společnosti. In: BoBrův Spomocník na podporu vzdělávacích technologií [online]. 1997 [cit. 2016-04-14]. Dostupné z: <http://it.pedf.cuni.cz/~bobr/akmoo.htm>

Brownlee 2014

BROWNLEE, John. From MIT, An Interactive Book That Makes You Feel Characters' Pain. In: Co.Design [online]. [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: <http://www.fastcodesign.com/3026104/a-wearable-book-that-programs-you-with-feelings>

Ciesielska 2014

CIESIELSKA, Joanna. Mysliet' materiálne, hrať literárne. In: SUWARA, Bogumila (ed.). {(staré a nové) rozhrania /*interfejsy*/ [literatúry]}. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2014, s. 19–40. ISBN 9788089607303.

Duchoňová 2015

DUCHOŇOVÁ, Lenka. Premeny v čitateľskom správaní v elektronickom prostredí. In: POŘÍZKOVÁ, Lenka a Martina NAVRÁTILOVÁ (eds.). Literární a knižní kultura v digitálním věku 2015. Olomouc: Filozofická fakulta UP, 2015, s. 27–32. ISBN 978-80-87895-47-4.

Dvořák 2010

Kapitoly z dějin a teorie médií. DVOŘÁK, Tomáš (ed.). Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště, 2010. ISBN 978-80-87108-16-1.

Eco [1962]

ECO, Umberto. Otevřené dílo. [1962] [online]. [cit. 2016-03-15]. Dostupné z:
<https://is.muni.cz/el/1421/jaro2014/IM126/OperaAperta.pdf>

Emerson 2014

EMERSON, Lori. Reading Writing Interfaces: From the Digital to the Bookbound. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014. ISBN 9780816691265.

Engberg 2014

ENGBERG, Maria. Digital Fiction. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). The Johns Hopkins Guide to Digital Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 138–143. ISBN 9781421412245.

Ensslin 2014a

ENSSLIN, Astrid. Hypertextuality. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). The Johns Hopkins Guide to Digital Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 258–266. ISBN 9781421412245.

Ensslin 2014b

ENSSLIN, Astrid. Nonlinear writing. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). The Johns Hopkins Guide to Digital Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 360–363. ISBN 9781421412245.

Ensslin 2016

ENSSLIN, Astrid. Electronic Fictions: Television, the Internet, and the Future of Digital Fiction. In.: Paula E. Geyh (ed.). The Cambridge Companion to Postmodern American Fiction. (forthcoming) 2016, Cambridge: Cambridge University Press. Dostupné z:
https://www.researchgate.net/publication/281107387_Electronic_Fictions_Television_on_the_Internet_and_the_Future_of_Digital_Fiction [cit. 2016-03-15]

Fallon 2016

FALLON, Claire. A New App Turns Your Romance Novel Fantasy Into Reality. The Huffington Post [online]. 2016 [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: http://www.huffingtonpost.com/entry/crave-romance-reading-app_us_56894c65e4b014efe0dab687

Flores 2013

FLORES, Leonardo. "Ñao! [No!]" by Eduardo Kac. In: I Love E-Poetry [online]. 2013 [cit. 2016-03-16]. Dostupné z: <http://iloveepoetry.com/?p=21>

Flores 2014

FLORES, Leonardo. Digital Poetrz. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). The Johns Hopkins Guide to Digital Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 155–162. ISBN 9781421412245.

Flynn 2012

FLYNN, James. Are We Getting Smarter? Rising IQ in the Twenty-First Century. Cambridge: Cambridge University Press, 2012. 978-1-107-60917-4

Gold 2015

GOLD, Eleanor. The Xenotext: Book 1 – Christian Bök. In: Full Stop. Reviews. Interviews. Marginalia. [online]. 2015 [cit. 2016-03-16]. Dostupné z: <http://www.full-stop.net/2015/12/18/reviews/egold/the-xenotext-book-1-christian-bok/>

Gane–Beer 2008

GANE, Nicholas a David BEER. New Media. The Key Concepts. Oxford: Berg, 2008. ISBN 9781845201326.

Gill 2014

GILL, Eric. Esej o typografii. 1. vyd. Praha: Rubato, 2014. ISBN 978-80-87705-14-8.

Gvoždiak 2015

Gvoždiak, Vít. Melancholie čtení. In: POŘÍZKOVÁ, Lenka a Martina NAVRÁTILOVÁ (eds.). Literární a knižní kultura v digitálním věku 2015. Olomouc: Filozofická fakulta UP, 2015, s. 13–22. ISBN 978-80-87895-47-4.

Hall 2005

HALL, Stuart, Dorothy HOBSON, Andrew LOWE a Paul WILLIS (eds.). Culture, Media, Language. Londýn: Taylor & Francis e-Library, 2005. ISBN 0-203-38118-1.

Haluzová 2015

Haluzová, Katarína. Čítanie v rýchlom svete. In: POŘÍZKOVÁ, Lenka a Martina NAVRÁTILOVÁ (eds.). Literární a knižní kultura v digitálním věku 2015. Olomouc: Filozofická fakulta UP, 2015, s. 23–26. ISBN 978-80-87895-47-4.

Harvey 2005

HARVEY, Ross. Preserving Digital Materials. Mnichov: K. G. Saur, 2005. ISBN 3-598-11686-1

Havránek 1999

HAVRÁNEK, Vít (ed.). *Akce, slovo, pohyb, prostor: experimenty v umění šedesátých let*. Praha: Galerie hlavního města Prahy, 1999. ISBN 8070100745.

Hayles 2002

HAYLES, N. Katherine. Writing Machines. Londýn: The MIT Press, 2002. ISBN 0262582155.

Hayles 2004

HAYLES, N. Katherine. Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis. In: Poetic Today Vol. 25, No.1. Durham: Duke University Press, 2004, s. 67–90.

Hayles 2007

HAYLES, N. Katherine. Electronic literature: What is it? In: *Electronic Literature Organization* [online]. 2007 [cit. 2016-03-15]. Dostupné z:
<https://eliterature.org/pad/elp.html>

Hayles 2012

HAYLES, N. Katherine. Intermediation: The Pursuit of a Vision. In: WURTH, Kiene Brillenburg (ed.). *Between Page and Screen: Remaking literature through cinema and cyberspace*. New York: Fordham University Press, 2012, s. 101–126.

Hjorth 2014

HJORTH, Larissa. Cell Phone Novel. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 52–54. ISBN 9781421412245.

Husárová 2008

HUSÁROVÁ, Zuzana. Junction of Image, Text and Sound in Net-Fictions. In *Electronic Literature in Europe. International Conference. 2008, Bergen : University of Bergen*. s 11–13. Dostupné z:
http://elmcip.net/sites/default/files/attachments/criticalwriting/husarova_fullpaper.pdf [cit. 2016-03-15]

Husárová 2012a

HUSÁROVÁ, Zuzana. Zážitok * multisenzorického čítania elektronickej literatúry. In: SUWARA, Bogumila a Zuzana HUSÁROVÁ. *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 91–102. ISBN 978-80-8095-076-7.

Husárová 2012b

HUSÁROVÁ, Zuzana. Elektronická lite(h)ratúra s Alicou. In: SUWARA, Bogumila a Zuzana HUSÁROVÁ. *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 103–122. ISBN 978-80-8095-076-7.

Husárová 2012c

HUSÁROVÁ, Zuzana. O materialite elektronickej literatúry. In: SUWARA, Bogumila a Zuzana HUSÁROVÁ. V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 79–89. ISBN 978-80-8095-076-7.

Husárová 2013

HUSÁROVÁ, Zuzana. Literature on Tablets: Poetics of Touch. In: Studies in Foreign Language Education Vol. 5, No.1. Nümbrecht, Germany : Kirsch-Verlag, 2013, s. 81–122.

Chvatík–Pešat 1967

CHVATÍK, Květoslav a Zdeněk PEŠAT (eds.). *Poetismus*. Praha: Odeon, 1967.

Innis 1986

INNIS, Harold A. *Umpire & Communications*. Toronto: Press Porcépic, 1986.

Jenkins 2006

JENKINS, Henry. *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*. New York: New York University Press, 2006. ISBN 9780814742853.

Kac 1994

KAC, Eduardo. Statement on holopoetry. Creative Holography Index, The International Catalogue for Holography, Vol. 2, No. 1, 1994, Bergisch Gladbach, Germany: Mönand Press. Dostupné z: <http://www.ekac.org/holostatement.html> [cit. 2016-03-16]

Kac 1996

KAC, Eduardo. Holopoetry. In: *New Media Poetry: Poetic Innovation and New Technologies*. Visible Language, Vol. 30, No. 2, 1996, s. 184–212. Dostupné z: <http://www.ekac.org/holopsynthesis.html> [cit. 2016-03-16]

Kac 1999

KAC, Eduardo. Genesis. In: STOCKER, Gerfried a Christine SCHOPF (eds.). *Ars Electronica 99 – Life Science*. New York: Springer, 1999, s. 310–313. Dostupné z: <http://www.ekac.org/geninfo.html> [cit. 2016-03-16]

Kac 2014a

KAC, Eduardo. Biopoetry. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 41–42. ISBN 9781421412245.

Kac 2014b

KAC, Eduardo. Holopoetry. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 257–258. ISBN 9781421412245.

Koskimaa 2000a

KOSKIMAA, Raine. Digital texts and literature. In: *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond* [online]. 2000 [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/chapter1.htm>

Koskimaa 2000b

KOSKIMAA, Raine. Reading Victory Garden: Competing Interpretations and Loose Ends. In: *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond* [online]. 2000 [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/chapter6.htm>

Kostincová 2015

KOSTINCOVÁ, Jana. Prostor prozkoumávat, překonávat, přetvářet. Básnické slovo ve veřejném a virtuálním prostoru. In: POŘÍZKOVÁ, Lenka a Martina NAVRÁTILOVÁ (eds.). *Literární a knižní kultura v digitálním věku 2015*. Olomouc: Filozofická fakulta UP, 2015, s. 97–104. ISBN 978-80-87895-47-4.

Lister 2009

LISTER, Martin et al. *New Media: a critical introduction*. Second Edition. Abingdon, Oxon: Routledge, 2009. ISBN 0-203-88482-5.

Leuner 2014

Leuner, Kirstyn. Book to E-text. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 45–49. ISBN 9781421412245.

Luesebrink 2014

LUESEBRINK, Marjorie. *Electronic Literature Organization*. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 174–178. ISBN 9781421412245.

Macek 2013

MACEK, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. Brno: Masarykova univerzita, 2013. ISBN 978-80-210-6476-8.

Madej 2016

MADEJ, Kristyna. *Interactivity, Collaboration, and Authoring in Social Media*. Londýn: Springer, 2016. ISBN 9783319259505.

Magová 2012

MAGOVÁ, Gabriela. *V maďarskej sieti. Od digitalizovaného k počítačovému dielu*. In: SUWARA, Bogumila a Zuzana HUSÁROVÁ. *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 265–275. ISBN 978-80-8095-076-7.

Manguel 2007

MANGUEL, Alberto. *Dějiny čtení*. Brno: Host, 2007. ISBN 9788072942312.

Manguel 2009

MANGUEL, Alberto. *Knihovna v noci*. Brno: Host, 2009. ISBN 9788072943364.

Manovich 2001

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Londýn: The MIT Press, 2001. ISBN 9780262632553.

Mason–Thomas 2008

MASON, Bruce a Sue THOMAS. *A Million Penguins Research Report* [online], 2008. [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: <http://www.ioct.dmu.ac.uk/documents/amillionpenguinsreport.pdf>

McLuhan 2000

MCLUHAN, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura: výbor z díla*. Vyd. 1. Brno: Nakladatelství Jota, 2000. ISBN 8072171283.

McLuhan 2011

MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka. 2., rev. vyd.* Praha: Mladá fronta, 2011. ISBN 978-80-204-2409-9.

Müller–Šidák 2012

Slovník novější literární teorie: glosář pojmů. MÜLLER, Richard a Pavel ŠIDÁK (eds.). Praha: Academia, 2012. ISBN 978-80-200-2048-2.

Nadeau–Lewis 2005

NADEAU, Bruno a Jason Edward LEWIS. *Inter-inactivity* [online]. [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: http://wyldco.com/pub/lewis_inter-inactivity.pdf

Nünning 2006

NÜNNING, Ansgar (ed.). *Lexikon teorie literatury a kultury: koncepce, osobnosti, základní pojmy*. Editor Ansgar NÜNNING. Brno: Host, 2006. ISBN 8072941704.

Pajak 2012

PAJAŁ, Andrzej. Perspektyvy pre ergodickú literatúru. In: SUWARA, Bogumila a Zuzana HUSÁROVÁ. V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 45–59. ISBN 978-80-8095-076-7.

Piorecký 2008

Piorecký, Karel. Kde začíná súčasnosť? O súčasné české poezii. Tvar: Literárni ob-
týdeník. 2008, 19(20), s. 6–7.

Piorecký 2009

PIORECKÝ, Karel. Remediace literárni lexikografie. *Česká literatura* 57. č. 5, 2009,
s. 711–721.

Piorecký 2010

PIORECKÝ, Karel. Proměny čtenářství v procesu remediace. *Česká literatura* 58, č. 4,
2010, s. 490–501.

Piorecký 2012

PIORECKÝ, Karel. Česká literatura a nová média. Prolegomena k tématu. *Česká litera-
tura* 60, č. 6, 2012, 821–850.

Piorecký 2013

PIORECKÝ, Karel. Romány na pokračování v situaci digitálního zveřejnění. *World Lite-
rature Studies*, 2013, vol. 5 (22), s. 73–90.

Piorecký 2014

PIORECKÝ, Karel. Amatérská literárni fóra na českém internetu. Mezi demokratizací a
diletantstvím. *Mediální studia*. Roč. 8, č. 2 (2014), s. 127–148.

Piorecký 2016

PIORECKÝ, Karel. Zuzana Husárová: Lyrika lidská i technologická. Flash Art (Czech &
Slovak Edition). Roč. 8, č. 38 (2016), s. 40–43.

Pořízková 2012

POŘÍZKOVÁ, Lenka. *Elektronická kniha jako nakladatelský produkt: úvod do problematiky*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. ISBN 978-80-244-3355-4.

Prensky 2001

PRENSKY, Mark. Digital Natives, Digital Immigrants. *On The Horizon* [online]. MCB University Press, 2001, 9(5) [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Pressman 2014

PRESSMAN, Jessica. Electronic Literature as Comparative Literature. In: DAMROSCH, David a Ursula HEISE (eds.). *The 2014–2015 Report on the State of the Discipline of Comparative Literature* [online]. 2014 [cit. 2016-03-12]. Dostupné z: <http://stateofthediscipline.acla.org/entry/electronic-literature-comparative-literature-0>

Pressman 2015

PRESSMAN, Jessica. The Posthuman Reader in Postprint Literature: Between Page and Screen. *Frame: Journal of Literary Studies*. 2015, No. 28.1, s. 53–69. Dostupné z: http://www.jessicapressman.com/wp-content/uploads/2012/07/Frame-28_1-The-Posthuman-Reader.pdf [cit. 2016-03-15]

Reifová 2004

REIFOVÁ, Irena (ed.). *Slovník mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-926-7.

Rettberg–Walker Rettberg 2010

RETTBERG, Scott a Jill Walker RETTBERG. Digital Media. In: HERMAN, David, Brian MCHALE a James PHELAN (eds.). *Teaching Narrative Theory*. Ohio: Modern Language Association of America, 2010, s. 221–236. ISBN 9781603290814. Dostupné z:

http://elmcip.net/sites/default/files/files/attachments/criticalwriting/digital_narrative.pdf [cit. 2016-03-12]

Rettber 2014a

RETTBERG, Scott. Collaborative Narrative. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 78–80. ISBN 9781421412245.

Rettberg 2014b

RETTBERG, Scott. Electronic Literature. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 169–174. ISBN 9781421412245.

Ryan 2014

RYAN, Marie-Laure. Interactive Narrative. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 292–297. ISBN 9781421412245.

Sándor 2012

SÁNDOR, Katalin. Moving (the) Text: From Print to Digital. In: WURTH, Kiene Brillenburg (ed.). *Between Page and Screen: Remaking literature through cinema and cyberspace*. New York: Fordham University Press, 2012, s. 144–156.

Sokolowsky–Šedivá 1994

SOKOLOWSKY, Peter a Zuzana ŠEDIVÁ. *Multimédia: současnost budoucnosti*. Praha: Grada, 1994. ISBN 8071690813.

Spitzer 2014

SPITZER, Manfred. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host, 2014. ISBN 978-80-7294-872-7.

Strehovec 2012

STREHOVEC, Janez. Digitálny literárny text v ríši nových médií: Text ako jazda. In: SUWARA, Bogumila a Zuzana HUSÁROVÁ. V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 25–44. ISBN 978-80-8095-076-7.

Strehovec 2014

STREHOVEC, Janez. E-Literary Text in the Nomadic Cockpit. Electronic Book Review [online]. 2014 [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/cockpit>

Suter 2010

SUTER, Beat. Archivability of Electronic Literature in Context. In: SCHÄFER, Jörgen a Peter GENDOLLA (eds.). Beyond the Screen: Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres. Bielefeld: Transcript, 2010, s. 443–464. ISBN 9783837612585.

Suwara 2012a

SUWARA, Bogumila. Vzťah vizuálnosti a textu v umení nových médií. In: SUWARA, Bogumila a Zuzana HUSÁROVÁ. V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 205–220. ISBN 978-80-8095-076-7.

Suwara 2012b

SUWARA, Bogumila. Na ceste k hypermediálnemu artefaktu. In: SUWARA, Bogumila a Zuzana HUSÁROVÁ. V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 175–203. ISBN 978-80-8095-076-7.

Suwara–Husárová 2012

SUWARA, Bogumila a Zuzana HUSÁROVÁ. Vstup do siete. In: SUWARA, Bogumila a Zuzana HUSÁROVÁ. V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 9–13. ISBN 978-80-8095-076-7.

Szczepanik 1999

SZCZEPANIK, Petr. Digitální narativita aneb Píšící čtenář. Tvar: Literární obtýdeník. 1999, 10(6), 1–5.

Torres

TORRES, Rui. Digital Poetry and Collaborative Wreadings of Literary Texts [online]. [cit. 2016-03-16]. Dostupné z:
<https://www.hitpages.com/doc/4819650332327936/1#pageTop>

Trávníček 2011

TRÁVNÍČEK, Jiří. *Čtenáři a internauti: obyvatelé České republiky a jejich vztah ke čtení (2010)*. Vyd. 1. Brno: Host, 2011. ISBN 978-80-7294-515-3.

Vašák 1993

VAŠÁK, Pavel. *Textologie: teorie a ediční praxe*. Vyd. 1. Praha: Univerzita Karlova, 1993. ISBN 8070666382.

Vejlupek 2001

VEJLUPEK, Miroslav. Zkušenosti a vyhlídky české internetové literatury. Host – měsíčník pro literaturu a čtenáře. 2001, 17(3).

Vítkovský 2006

VITOVSKÝ, Antonín. *Moderní slovník softwaru: výkladový anglicko-český a česko-anglický*. Praha: AV Software, 2006. ISBN 8090142885.

Vuković 2012

VUKOVIĆ, Katarina Peović. Mediální analýza a literární text. In: SUWARA, Bogumila a Zuzana HUSÁROVÁ. *V síti střednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 17–24. ISBN 978-80-8095-076-7.

Walker Rettberg 2004

RETTBERG, Jill Walker. How I was played by Online Caroline. In: WARDRUP-FRUIIN, Noah a Pat HARRIGAN (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Londýn: The MIT Press, 2004, s. 302–309. ISBN 9780262232326.

Walker Rettberg 2010

RETTBERG, Jill Walker. Feral Hypertext: When Hypertext Literature Escapes Control. In: HUNSINGER, Jeremy, Lisbeth KLAstrup a Matthew M. ALLEN (eds.). *International Handbook of Internet Research*. Londýn: Springer, 2010, s. 477–492. ISBN 9781402097881. Dostupné z: <http://jilltxt.net/txt/FeralHypertext.pdf> [cit. 2016-03-15]

Walker Rettberg 2012

RETTBERG, Jill Walker. Electronic Literature Seen from a Distance: The Beginnings of a Field. *Dichtung Digital: A Journal of art and culture in digital media* [online]. 2012, (41) [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: <http://www.dichtung-digital.org/2012/41/walker-rettberg/walker-rettberg.htm>

Walker Rettberg 2014a

RETTBERG, Jill Walker. Visualising Networks of Electronic Literature: Dissertations and the Creative Works They Cite. *Electronic Book Review* [online]. 2014 [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: <http://electronicbookreview.com/thread/electropoetics/analyzing>

Walker Rettberg 2014b

RETTBERG, Jill Walker. E-mail Novel. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 178–179. ISBN 9781421412245.

Wardrup-Fruin 2005

WARDRUP-FRUIIN, Noah. Christopher Strachey: The first digital artist? In: *Grand Text Auto* [online]. 2005 [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: <https://grandtextauto.soe.ucsc.edu/2005/08/01/christopher-strachey-first-digital-artist/>

Weglińska 2015

WEGLIŃSKA, Agnieszka. "Gottland" of Mariusz Szczygieł - political reportage - relationships between author, reader and publisher in the context of social media. In: POŘÍZKOVÁ, Lenka a Martina NAVRÁTILOVÁ (eds.). Literární a knižní kultura v digitálním věku 2015. Olomouc: Filozofická fakulta UP, 2015, s. 105–114. ISBN 978-80-87895-47-4.

Wurth 2012

WURTH, Kiene Brillenburg. Introduction. In: WURTH, Kiene Brillenburg (ed.). Between Page and Screen: Remaking literature through cinema and cyberspace. New York: Fordham University Press, 2012, s. 1–26.

Zabiiaka 2015

ZABIIAKA, Iryna. Ukrajinská videopoezie: mez starou a novou formou umění. In: POŘÍZKOVÁ, Lenka a Martina NAVRÁTILOVÁ (eds.). Literární a knižní kultura v digitálním věku 2015. Olomouc: Filozofická fakulta UP, 2015, s. 97–104. ISBN 978-80-87895-47-4.

Zuern 2014

ZUERN, John David. Temporalities of Digital Works. In: RYAN, Maurie-Laure, Lori EMERSON a Benjamin J. ROBERTSON (eds.). The Johns Hopkins Guide to Digital Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 482–486. ISBN 9781421412245.