

Elektronická literatura v Čechách a na Moravě

aneb Jak se to stalo, že se nic nestalo?

Karel Piorecký

Literatura a internet. Pokud nyní uslyšíme v českém kontextu tato dvě slova v těsném sousedství, nejspíše budou následovat asociace typu: snadný způsob publikování, amatérská literatura, grafomanie. V „dřevních“ letech komerčního internetu — tedy zhruba v druhé polovině devadesátých let a na přelomu tisíciletí — nebylo toto spojení zdaleka takto jednoznačné. V Čechách stejně jako jinde ve světě se možnosti nového média zkoumaly také experimentálními způsoby. Svědčí o tom několik dnes už pozapomenutých projektů. Proč se z nich nezrodila česká „scéna“

elektronické literatury obdobná té polské, německé či americké?

Prvotní podoba interakce literatury a digitálních médií měla — v celosvětovém měřítku — formu literárních experimentů, ať už máme na mysli nejstarší pokusy tohoto druhu, které spadají do konce padesátých let dvacátého století a měly nejčastěji podobu počítačového generování literárního textu, nebo první literární průzkumy možností internetu v druhé polovině devadesátých let.

V mezinárodním — a dnes velmi rozvětveném — odborném diskurzu, který nad touto podobou literatury vznikl, je přítomna celá řada vzájemně si konkurujících či v lepším případě komplementárních pojmenování a konceptů určených k analýze a interpretaci těchto experimentálních postupů. Za zastřešující je však konsenzuálně považován pojem elektronická literatura.

A co to vlastně elektronická literatura (či zkráceně e-lit) je? Spoluzakladatel *Electronic Literature Organization*, což je institucionalizované centrum mezinárodních



aktivit v oblasti e-lit, Scott Rettberg definuje elektronickou literaturu těmito slovy: jsou to literární díla vzniklá technikami, které ve svých podstatných aspektech využívají možnosti počítačů či počítačových sítí, a jsou s jejich pomocí šířeny nebo veřejně prezentovány. Jde tedy o takovou formu experimentální literatury, která není myslitelná bez digitální technologie. Formy či žánry elektronické literatury jsou přitom velmi různé: hypertextová próza, kinetická poezie, digitální textové instalace, interaktivní próza, literární texty generované pomocí počítače, projekty kolektivního psaní či literární performance on-line a další.

Česká digitální, respektive animovaná poezie

Za nejstarší české projevy elektronické literatury lze označit některá díla umístěná na webu magazlin.cz. Jedná se vesměs o statické texty, které jsou doplněny drobnými animacemi v souborech GIF či eventuálně také zvukovou stopou. S jistou dávkou licence je můžeme zařadit k žánru elektronické literatury, pro který se ustálilo označení digitální poezie. K jeho základním rysům patří nelinearita (či multilinearita), multimedialita (animace, zvukové stopy a podobně), interaktivita (možnost zasahovat do textu daná čtenářům), kolektivita (možnost kolektivního psaní).

České pokusy o digitální poezii zveřejněné kolem roku 1997 na již výše zmíněném webu svým grafickým stylem i technologickou formou odpovídají době svého vzniku. Textualita básní Jiřího Dynky či textů Michala Šandy z webu magazlin.cz je v podstatě konvenční. To, co je posouvá a diferencuje od textů zveřejněných tradiční tištěnou formou, je kontext, zejména potom vizuální kontext drobných animací, jimiž jsou obklopeny. Bude tedy mnohem přesnější hovořit v tomto případě nikoli o digitální, ale o animované poezii.

Animované básně na webu magazlin.cz pravidelně kombinují text s animacemi v rastrovém grafickém formátu GIF, které byly kolem roku 1997 ještě zcela běžné; náročnější a efektnější flashové animace, umožňující práci s vektorovou grafikou, byly tehdy spíše ještě doménou komerčního internetového designu.

Jiří Dynka na zmíněný web (<http://magazlin.zln.cz/dynka>) umístil digitální varianty svých tiskem vydaných sbírek *Minimální okolí mrazícího boxu*, *Líviový lenkovy*, *Wrong!* a *Sussex Superstar*, respektive jejich části. Pokusil se o remediaci struktury básnického textu, doplnil text o multimediální stopu, umístil ho do okolí grafických prvků převzatých z webových stránek nebo imitujících jejich design, zvolil také zvukový podkres, který poměrně silně ovlivňuje podmínky čtení (emocionální

naladění čtenáře). Přechod mezi texty zajistil pro web typickými hypertextovými odkazy. Těmito multimediálními významy se snažil reflektovat aktuální proměny fungování textů v novém mediálním prostředí, a pokoušel se o jeho kritiku, ba parodii.

Podobně používali web také další autoři, kteří umístili svá díla na server magazlin.zln.cz/sanda/index.htm, které vedle hypertextově rozvíjeného prozaického textu obsahuje postupně se měnící koláž. Literární narativ tematizuje postupně jednotlivé segmenty koláže, které se přesouvají dovnitř textu a narušují jeho plynulý tok. Uprázdňené místo v koláži je zároveň zaplněno verbálními znaky, které reprezentují daný vizuální objekt. Šanda tak rozehrává významovou hru mezi verbálními a vizuálními znaky, respektive problematizuje jejich ikonicitu. Webová grafika, drobné animace a v závěru též automaticky rotující text jsou zde ovšem používány stále spíše ilustrativním způsobem, text je analogický k pracím Michala Šandy publikovaným tiskem, v nichž dominuje archaický jazyk, mystifikace a absurdita.

Nečetné pokusy o animovanou poezii se v českém prostředí vyčerpaly ještě před sklonkem dvacátého století. V následujícím období, v němž začala dominovat flashová technologie animací (či ještě později animace vytvářené v jazyce Processing), už de facto nikdo z českých básníků o experimentální kombinaci textu a digitální animace neprojevil zájem. Efekty těchto novějších animačních technologií můžeme sledovat například na *Scriptpoemas*, které Antero de Alda zveřejňuje od roku 2005 na svém webu anterodealda.com.

Za jedinou českou výjimku snad lze považovat výtvarníka Jiřího Černického, který v letech 2005–2007 vytvořil cyklus videí *ABS* (<http://cernicky.com/cs/abs-video/train-station>), založený na záznamech města v reálném čase bez jakéhokoli zásahu či střihu. Formou animovaného textu Černický do videí následně doplnil takzvané mentální titulky, tedy přepis myšlenek lidí, kteří prochází městem a objevují se na videozáznamu. Vznikly tak sugestivní obrazově-textové kompozice, v nichž postupně textově materializované myšlenky zakrývají obraz a nakonec znemožňují čtení jednotlivých textových sekvencí. Obraz se nakonec mění v bílou plochu, do níž se zobrazené věty postupně slily. V případě Černického *ABS* jde o videa určená k instalaci v galerijním prostoru, nikoli k šíření na internetu.

Hypertextová próza

V obecném povědomí bývá elektronická literatura spo-

jována především s hypertextovou prózou. Obvykle se hypertextová próza definuje jako žánr elektronické literatury, který je charakteristický užitím hypertextových odkazů, které čtenáře vedou od jednoho textového segmentu (lexie) k dalším, čímž je potlačena (či úplně odstraněna) běžná linearita čtení. Čtenář hypertextové prózy získává roli spolutvůrce daného narativu, jelikož právě na jeho interakci, tedy na volbách z x možných hyperlinků, závisí vývoj příběhu. Hypertextová próza je tak vždy spíše souborem potenciálních narativů než jedním textově fixovaným narativem v běžném slova smyslu.

První digitální díla tohoto typu vznikala a byla zveřejňována (obvykle ve formě CD) na přelomu osmdesátých a devadesátých let dvacátého století v USA: *Afternoon. A story* (1987, resp. 1990) Michaela Joyce, *Victory Garden* (1995) Stuarda Moulthrop, *Patchwork Girl* (1995) Shelley Jacksonové a další. Rozšíření internetu v druhé polovině devadesátých let znamenalo nový impulz pro tvorbu hypertextových próz.

Město.html

První (a dosud v podstatě jediný) český pokus o hypertextovou prózu představuje *Město.html* Markéty Baňkové, které bylo zveřejněno v roce 1999 (dodnes je dostupné na <http://www.bankova.cz/mesto/indexcz.html>). Podle vlastních slov Markéta Baňková pracovala na svém hypertextu nazvaném *Město.html* v letech 1997–1999. Jednalo se o její první umělecký pokus s novým, digitálním médiem a zároveň o autorčinu absolventskou práci na pražské Akademii výtvarných umění. Inspirací jí údajně byla intenzivní osobní zkušenost s diskusemi na internetovém chatu, do nichž se zapojovala od roku 1995. Klíčovým tématem tohoto díla je totiž otázka identity a možnost či riziko její falzifikace v prostředí digitálních síťových médií. Toto téma je určující pro příběh Růženky Šetkové, která je hlavní postavou vyprávění.

Jeho literární a technologická forma je však vůči tématu nejisté identity pouze ve volném vztahu. *Město.html* je tvořeno dvaatřiceti www stránkami, jejichž obsah tvoří jednotlivé lexie vyprávění a dále drobné animace (v souborech GIF) a zvukové stopy. Dílo tedy nepočítá s přímou interakcí mezi autorem a čtenáři či mezi čtenáři navzájem, při které by zvolené téma mohlo být demonstrováno a zkoumáno takřkajíc v praxi. Čtenářům je vyhrazena závěrečná stránka, na které mohou nechávat

vzkazy pro autorku a své drobné reflexe.

Markéta Baňková prezentovala své *Město.html* jako „internetový román“ (respektive „internetový román na pokračování“) a v duchu tohoto žánrového určení o něm bylo posléze také referováno. K románové šíři má však tato drobná próza daleko, ve skutečnosti jde spíše o povídku či novelu s detektivním námětem. Od epizody k epizodě čtenář přechází pomocí linků, které mu otevřou další kapitolku na nové obrazovce. K rozvětvení dějové linie jsou však linky použity pouze na jediném místě. Role čtenáře, který dotváří příběhy svými volbami uvnitř hypertextové struktury, je zde tedy stále relativně slabá. Hypertextovost je zde mnohem spíše znakem estetiky digitálního média než inovativním strukturním principem literárního narativu a nijak funkčně nespolupracuje s tématem nejisté identity (ta je zde pouze tematizována

v promluvách hlavní postavy). Z dobového pohledu však působila jako zvláštní sama možnost procházet text nikoli pomocí listování či skrolování po vertikální ose, ale právě klikáním na hypertextové odkazy.

Město.html Markéty Baňkové je hypertextem jednoduššího stromového typu (Marie-Laure Ryanová rozlišuje dvě základní formy hypertextu: hypertext se strukturou stromu a hypertext se strukturou sítě). Plán vytvořit textový labyrint, dát čtenáři maximální svobodu a nabízet dílo, jež se s každým aktem čtení mění a má různá dějová vyústění, zůstal právě pouze plánem a nenaplněným konceptem. Aspekt interaktivity, který autorka chtěla užitím hypertextové technologie akcentovat, hraje v *Město.html* pouze periferní roli — čtenáři je dána možnost ovlivňovat narativ na rovině příběhu i jeho prezentace pouze v minimální míře. Klikání na hyperlinky de facto pouze nahrazuje manuální otáčení stran.

Mnohem silněji než hypertextovost vystupuje u Baňkové v roli inovativního principu multimedialita digitálního textu, respektive princip animace (podobě jako u básnických textů na webu magazlin.cz): text vstupuje do těsnějšího intermedialního kontaktu s počítačovou grafikou, animací a zvukem. Struktura hypertextu, jak již bylo řečeno, je poměrně chudá: umožňuje čtenáři volbu pouze ze dvou linií (taxikář zločin spáchá/nespáchá), návštěvu několika slepých uliček a možnost řídit si čtení podle vlastní vůle, tedy přecházet mezi kapitolami v jiném než lineárním sledu.

Literární kritika si *Město.html* povšimla spíše okrajo-

● Čtenář hypertextové prózy získává roli spolutvůrce daného narativu, jelikož právě na jeho interakci závisí vývoj příběhu. ●

vě a se značnými rozpaky. Jindřich Jůzl svou recenzi v revue *Labyrint* pojal jako výraz hlubokého zklamání: „[...] podle mého názoru je rozhodovacích situací, křížovatek, které by měly text rozrůžňovat a nabízet další eventuality, málo, přesněji řečeno jen jediná... Právě možnosti interaktivnosti byly využity jen minimálně; představoval bych si text s množstvím zákoutí, výhybek, slepých cest, hlavních a vedlejších tahů atd.“

Neoavantgardní vize Petra Odilla Stradického ze Strdic

„Je třeba nalézt nové krajiny,“ vyzýval Petr Odillo Stradický ze Strdic (jak si tehdy Petr Stančík ještě říkal) během své přednášky na bitovském setkání básníků v roce 1998. Zmíněnou novou krajinu viděl v internetu jakožto médium, které mění a bude měnit každodenní život i vnímání světa jako takového. „Pokud (dosud ještě poměrně) panenské území kyberprostoru neobsadíme, nekolonizujeme my, básníci, pak nepřestane být poetické. Ale poetičtí přestaneme být my.“ V jen o něco málo mladším programním textu nazvaném „NETmrtelnost, NETonečnost“ (2001) Stradický varoval před povrchním přístupem k literární komunikaci zprostředkované internetem: „Internet a mobily byly zpočátku jen uměleckým OBJEKTEM, staly se nejprve rekvizitou filmů, o něco později je začali používat i literární hrdinové. Nyní přichází čas, aby se staly SUBJEKTEM umění, to jest, aby umělecká díla čerpala z nových možností komunikace, aby přijala styl a výrazové prostředky internetu. Aby tvůrci prostě přijali internet jako materiál, záznamové médium svého díla, podobně jako jím už je mramor, papír, nebo chvění zvuku. A aby se zároveň mohoucnostmi internetu nechali inspirovat.“

Tyto své vize se pokusil Stradický zrealizovat v projektu nazvaném *HyperHomer*, který na internetu zveřejnil v roce 1999 (web <http://www.ardor.info/> bohužel již nefunguje, zájemci si mohou off-line verzi tohoto díla půjčit v knihovně Ústavu pro českou literaturu AV ČR). Ještě než čtenář vstoupil do prostředí tohoto hypertextu, oslovil ho Stradický — jak bylo jeho zvykem — vypjatým, hyperbolizujícím manifestem, který měl především zdůraznit, že se v případě *HyperHomera* jedná o přelomový okamžik v dějinách literatury a médií: „Princip knihy už umřel, hnije, červi z něj lezou. Zbyla jen nesmrtelná kostra — příběh —, kterou obalíme pevnějšími svaly a žhavější krví.“ Princip hypertextu se potom v očích čtenářů měl stát „první skutečnou změnou paradigmatu literatury za posledních třicet staletí“.

HyperHomer měl na principech hypertextuality, multimediality a otevřeného, kolektivního autorství inovo-

vat pojetí literární struktury a především ji obohatit o možnosti nového média. Čtenář má podle vize tohoto projektu přestat být pasivním příjemcem textu a stát se spoluautorem — je vyzván, aby tvořil svá vlastní pokračování výchozího textu v podobě vlastních webových stránek, které bude zasílat administrátorům projektu, a ti je následně umístí na příslušné místo hypertextu.

To bylo ovšem na konci devadesátých let ještě poměrně komplikovaně technicky proveditelné. Nová rozšíření hypertextu měli participanté posílat v podobě hotových webových stránek, které musely respektovat poměrně striktní technické požadavky. Zájemci o účast na projektu, kteří neovládali programování www stránek, se však dočkali alespoň deklarativní útěchy: „I když jsi sám — spisovatel, grafik, muzikant — a neumíš dělat webové strany, napiš nám taky: poradíme, pofoukáme, najdeme spoluautory.“ Počítalo se i s umístováním reklamních bannerů na jednotlivé stránky, jejichž autoři by prostřednictvím reklamy dostávali odměnu (jako substituci honoráře).

Role čtenáře má být posílena rovněž samotnou hypertextovostí, která čtenáři umožňuje řídit proces čtení nehledě k předem dané linearitě textu, číst pokaždé jinak, asociativně — tudíž opět vnášet do procesu čtení výrazný tvůrčí aspekt.

Relativně silnou roli hraje ve struktuře *HyperHomera* interakce textu a počítačové grafiky. Zde už nelze mluvit o vstřícnosti vůči čtenářům, spíše naopak. Na některých stránkách klade Stradický záměrné překážky v plynulém čtení. Například v textu „Rozhovor se smrtí“ grafická složka stránky relativně silně intervnuje do složky textové, a to zcela v souladu s tematickou intencí této lexie, text se střídavě zobrazuje na žlutém podkladu anebo mizí v podkladu černém — zůstávají otázky, mizí odpovědi, tajemství smrti je unikavé. Technologie činí čtení těkavým a text je destabilizován (byť pouze relativně — při označení textové vrstvy do bloku je text čitelný bez ohledu na střídání barev pozadí).

Tento Stradického projekt však nezbudil větší ohlas, živelné kolektivní autorství se v jeho rámci nerozvinulo, zůstalo tak pouze u konceptu a prohlášení z úvodního manifestu o tom, že „HH je otevřené, nekonečné a multimedialní dílo“, zůstalo spíše jen přáním. Cílem bylo vytvořit multilineární textovou strukturu, která ovšem neměla sestávat pouze z narativních textů, ale i z textů lyrických (většina zveřejněných lexíí měla spíše lyrický než narativní charakter), respektive participantům byla dána absolutní žánrová volnost. Naděje na úspěch v podobě rozvětveného textového organismu, který se bude smysluplně rozrůstat do několika linií, byla tedy ještě

menší než u narativních projektů kolektivně rozvíjejících jeden, byť multilineární, příběh.

Zklamané očekávání

Příběh české elektronické literatury je tedy charakteristický především tím, že skončil dříve, než mohla být dopřána jeho první kapitola. Sestává z několika ojedinělých pokusů, které se odehrály někde mezi roky 1997–2000, a z jejich mizivé recepce. Přesto však, pokud si zalistujeme literárními časopisy té doby (zejména pak ročníkem 2001), najdeme na jejich stránkách řadu textů, které potenciální vliv internetu na život literatury tematizují (ankety, rozhovory, eseje a podobně). Viz například tato slova Ivana M. Havla z eseje „Jitro kyberkultury“: „Již existují hypertextové romány. To ovšem může znamenat revoluci v literatuře: nedočítání, vracení se a čtení na přeskáčku, to vše jednou bude nejen dovolené, ale dokonce samozřejmé a nutné, bude to záměrem autora a potěchou čtenáře.“

Představa proměny literatury, kterou zřejmě nové médium přinese, tedy živá byla. V neuralgickém bodě se ovšem e-lit u nás ocitla v momentě, kdy mělo dojít k přesvědčivé realizaci jejich možností v konkrétních literárních dílech. Jejich malý počet a také nízká umělecká kvalita vyvolaly efekt zklamaného očekávání.

Od literatury vznikající v logice nového média publikum očekávalo cosi nového, překvapivého, literárně silného, strhujícího, či alespoň dílo, které maximálně využije možnosti média a ospravedlní tak svůj „úrok“ od knižní kultury ke kultuře digitální. Podobný efekt nastával zřejmě také v jiných evropských literaturách. Například v Německu bylo na konci devadesátých let prostřednictvím specializovaných literárních soutěží podniknuto několik pokusů o začlenění elektronické literatury do celkového literárního provozu. Tyto snahy skončily neúspěchem, protože tradiční literární média shledala i vítězná díla elektronické literatury umělecky nedostatečnými, protože nevyhovovala konvenčním hodnotícím kritériím a působila spíše jako projevy prozkoumávání možností digitálního média, nikoli jako pokusy o dosažení literární hodnoty. Recepce elektronické literatury (v Německu, ale i v řadě dalších zemí, kde se tento fenomén rozvinul) tak zůstala víceméně uzavřena v rámci její vlastní scény.

Nepřehlédnutelnou literární revoluci e-lit tedy nepřinesla nikde. Jak si ovšem vysvětlit, že tato podoba literatury v současnosti v české prostředí zcela absenteje? Proč může mít Slovensko Zuzanu Husárovou (<http://zuz.delezu.net/>), Rakousko Jörga Piringera (<http://joerg.piringer.net>) a Polsko krakovskou scénu e-lit v čele se

skupinou Perfokarta (<http://perfokarta.net/>)? Na odpověď zde už hypotéza o efektu zklamaného očekávání nestačí. Důvod je potřeba hledat někde hlouběji. Začít bychom mohli třeba pozorováním toho, jak se v současné české literární publicistice používá slovo „experiment/experimentální“. Mnozí ho neváhají užít pokaždé, když jazyk literárního díla byť jen trochu „drhne“ při čtení, při pouhé deformaci či fragmentarizaci toho, co nám konvence prezentují jako literaturu. Smysl pro skutečný literární experiment jako akci na rozhraní umění, vědy a technologie se z literatury v zemi, která kdysi bývala jedním ze světových center konkrétní poezie, zřejmě po roce 1989 kamsi vytratil. Pomalu se, doufejme, vrací alespoň v podobě zájmu o formy konceptuálního psaní. Pro literární reflexi proměn, jimiž prošla mezilidská komunikace s příchodem digitálních médií, je to však pořád velmi málo.

Autor je literární historik a kritik.

