

Elektronická literatúra

PREHLAD TEORETICKÝCH KONCEPTOV

Zuzana Husárová

PEDAGOGICKÁ FAKULTA UNIVERZITY KOMENSKÉHO

Úvod

Roberto Simanowski sa v úvodnej štúdii „Reading Digital Literature“ knihy *Reading Moving Letters* zamýšľa nad metódami a prístupmi k čítaniu fenoménu, ktorý nazývame elektronická alebo digitálna literatúra. Pojem *čítanie* je tu však nutné chápať najmä v širšom zmysle, teda buď ako komplexné vnímanie diela, teda „nielen-čítanie“ Janeza Strehovca (2012), či „multisenzorické čítanie“ Maribeth BACK (2003), a tiež v zmysle čítania ako prvého kroku kritického uvažovania o diele. Literatúra, ktorej esencia je postavená na kódovom zápise a ktorú často predstavujú slová v pohybe (hoci to nie je podmienka), musí podľa Simanovského esteticky využívať črty digitálneho média. Už z predstavenia tejto trojice: *kód — slovo — digitálne médium* vyplýva, že pri kritickom nazeraní na diela digitálnej literatúry si teoretici väčšinou nevystačia iba s inštrumentáriom, ktorý ponúka samotná literárna veda, ale musia siahnúť aj po prístupoch interdisciplinárneho či transdisciplinárneho charakteru. Autori zaoberajúci sa literatúrou „narodenou v digitálnom médiu“ (anglický termín *digital born* [HAYLES 2008]) predstavujú teoretické pozadie, pomocou ktorého ju možno uchopiť, už od začiatku 90. rokov minulého storočia. V tejto štúdii sa zameriame iba na tie metódy, ktoré pochádzajú z teoretického uvažovania na poli digitálnej

Esencia digitálnej literatúry je založená popri *sine qua non* literárnosti aj na druhej *sine qua non*; a to, že je viac než literatúrou definovanou tradičným spôsobom. Digitálna literatúra už zo svojej definície využíva nielen písmená, ale musí *esteticky* využívať črty digitálnych médií.

(SIMANOWSKI 2010: 16–17)

literatúry a boli navrhnuté aj priamo pre recepciu, analýzu a interpretáciu takéhoto typu literatúry. Po tendenciách od začiatku 90. rokov, ktoré volali po vnímaní hypertextu ako po „realizácii“ postštrukturalistického a postmoderného uvažovania o texte (a tým pádom akoby „zremixovali“ a nie príliš vhodne rekontextualizovali zásadné prínosy autorov prepojených s týmto spôsobmi uvažovania [BOLTER 1990; COOVER 1992, 1999; LANDOW 1992, 1997, 2006; JOYCE 1996; MURRAY 1997]), neskoršie prístupy k teoretickému nazeraniu digitálnej literatúry presadzovali koncepty kybertextu (AARSETH 1997; ESKELINEN 2001, 2004, 2012; KOSKIMAA 2000), technotextu (HAYLES 2002; ENGBERG 2007; MORRIS-SWISS 2006), rôznych druhov materiality s cieľom zdôrazniť, že ide o literatúru vytvorenú pomocou kódu (KIRSCHENBAUM 2004, 2008) alebo materiality s cieľom zdôrazniť multisenzorický zážitok (ENGBERG 2007), či digitálnu literatúru vnímali ako podliehajúcu procesom remediácie (BOLTER — GRUSIN 2001). Teoretici na tomto poli sa zaoberali medziiným aj teóriami performativity (BOOTZ 2006, 2007; CAYLEY 1998), procesualnosťou počítačového média (BALPE 2007; MONFORT 2003; WARDRIP-FRUIIN 2009), (inter)mediálnymi vzťahmi (MANGEN 2006; WURT 2007; SUWARA 2012), naratológiou v digitálnych médiách (PULLINGER 2008; RYAN 2001, 2004, 2014; WALKER 2003), aspektmi digitálnej poetiky (GLAZIER 2002; MEMMOTT 2006, 2011). Rezonovala aj prizma estetiky nových médií a technoestetiky (STREHOVEC 2002; SUWARA 2008), pozornosť sa upriamovala aj na špecifickosti kódu (CAYLEY 2002, 2006; CRAMER 2005; RALEY 2001, 2006; SONDEHEIM 2001). Pri skúmaní digitálnej literatúry, či možno širšie, digitálneho textu, niektorí autori definovali aj predmety nových štúdií. Vznikli tak „štúdiá platforiem“ (*platform studies* [MONFORT — BOGOST 2007]), „kritické štúdiá kódu“ (*critical code studies* [MARINO 2006]), iní autori používajú na uchopovanie digitálneho textu novovzniknuté „komparatívne mediálne štúdiá“ (*comparative media studies* [HAYLES 2012]), „softvérové štúdiá“ (FULLER 2008), či poukazujú na neodmysliteľnú hrateľnosť digitálnych médií (koncept *playable media* [WARDRIP-FRUIIN 2005]). K rozšíreniu možností ako pristupovať k digitálnej literatúre prispeli autori aj pomocou využitia metód tradičnej literárnej vedy: komparatívnej literárnej vedy (SCHAFFNER 2010; ZUERN 2010), histórie umenia či estetiky (ENGBERG — BOLTER 2011; SCHÄFER — GENDOLLA 2010; SIMANOWSKI 2010; STREHOVEC 2012), fenomenológie (SIMANOWSKI 2011) a iných metodologických východísk.¹

Toto pomerne široké spektrum prístupov demonštruje nielen rôznorodosť možností, ako k dielam pristupovať, ale zároveň vychádza aj z toho, že pod pojem *digitálna* alebo *elektronická literatúra* spadá naozaj pestrá paleta

1 Tento zoznam prístupov a autorov je skôr orientačný a neašpiruje na komplexné uchopenie problematiky. Služi len ako dokumentácia vybraných metód a štúdií/kníh na potrebu ďalšieho výskumu.

odlišných literárnych diel s kódovým základom. Ide o diela poetického, prozaického i dramatického charakteru, ide o literatúru interaktívnu i neinteraktívnu, o diela s kinetickým základom i klasické hypertextové rozprávania. Niektoré z nich majú bližšie k počítačovým hrám, o iných sa dá v kontexte galerijného priestoru uvažovať ako o interaktívnych inštaláciách či mappingu, ďalšie zase fungujú aj ako (multimediálne) performance. Rozličnosť využitých žánrov, médií, spôsobov vyjadrenia, platforiem, očakávaní (reakcií) od recipienta (Aarseth dokonca hovorí o funkciách užívateľa), jednotlivosť alebo kolaboratívnosť autora majú za následok fakt, že celok týchto diel je naozaj ťažké vnímať prostredníctvom jednotnej metodológie. Rozličnosť prístupov je preto nanajvýš oprávnená a bádateľovi ponúka výber istých vhodných nástrojov. Navyše treba podotknúť, že teoretici na tomto poli často vo svojej praxi prechádzajú medzi jednotlivými teoretickými koncepciami. Simanowského téza o ontickosti digitálnej literatúry, ktorej podoba a význam „pozostáva z lingvistických (a vizuálnych/sonických) výpovedí a tiež zo špecifického spôsobu, ktorým sú tieto výpovede manifestované a performované“ (SIMANOWSKI 2010: 17), nabáda k tomu, aby sa pri skúmaní tejto literatúry dbalo nielen o analýzu symbolických prostriedkov, ale aj o analýzu ich vyjadrenia, ich performance, o spôsoby interakcie. Na tieto diela sa totiž nevzťahuje Lessingovo rozdelenie druhov umenia na tie, ktoré sa odohrávajú v čase, a tie, ktoré fungujú v priestore (LESSING 1994), pretože digitálne umenie sa často odohráva aj v čase, aj v priestore. Preto sa podľa Simanowského pri analýzach a interpretáciách konkrétnych diel elektronickej literatúry žiada prepojenie fenomenologického (recipient, ktorý aj „zažíva“ dané dielo) a hermeneutického prístupu (SIMANOWSKI 2010).

Cieľ tejto štúdie nespočíva v analýze a interpretácii konkrétnych diel elektronickej literatúry na demonštráciu istého teoretického prístupu, ale je ním predstavenie koncepcií, ktoré boli zásadné pre výskum elektronickej literatúry a jej zasadenie do špecifického rámca literárnej produkcie. Predstavené budú iba tie teórie, ktoré priamo súvisia s výskumom digitálnej literatúry: a to buď vzhľadom na ich rozšírené využívanie na poli výskumu digitálnej literatúry či priam vymedzenie diskurzu, alebo, pri tých mladších, na ich viac či menej využitý potenciál pre tento výskum. Nebudem sa zaoberať tými metodológiami, ktoré vznikli výlučne na potreby literárnovedného výskumu tlačenej literatúry (a ktoré mohli byť alebo boli do poľa digitálnej literatúry importované), a teda sa nevenujú špecifikám digitálnych technológií pre vznik, uchovávanie, šírenie a recepciu literárneho textu. Po teóriách hypertextu, kybertextu a technotextu budem venovať pozornosť aj širšie koncipovaným štúdiám, ktoré sa pokúšajú, v duchu teórie postmediality, nazerať na celú umeleckú oblasť novomediálnych diel a nie iba na literárne diela. Z množstva takto koncipovaných prístupov som však vybrala tie, ktoré v súčasnosti najviac rezonujú v diskurze digitálnej literatúry. Zároveň je zaujímavým fakt,

že väčšina hlavných predstaviteľov týchto prístupov sú ako teoretikmi, tak aj praktikmi digitálnej literatúry (MARINO 2006; MONTFORT 1995; WARDRIP-FRUIIN 2005). Táto sonda do teoretických koncepcií digitálnej literatúry neašpiruje na predstavenie všetkých prístupov na tomto výskumnom poli, ale sa snaží byť akýmsi prolegomenom a ponúknuť prehľad tých najmarkantnejších a najviac kriticky reflektovaných teórií (hypertext, kybertext, technotext) a zároveň predstaviť tie teórie/štúdiá, ktoré síce môžu pôsobiť na prvý pohľad pre literárnych vedcov exoticky, neatraktívne či vzhľadom na upozorňovanie na kódovosť diel priam nepoužiteľne, ale ich význam vnímam ako podstatný obzvlášť v našom geo-kultúrnom prostredí, pretože neuvažujú o literárnych dielach v disciplinárnej izolácii, ale už zo svojej primárnej premisy nabádajú k v našom prostredí síce ospevovaným, ale sotva realizovaným inter/trans/post-disciplinárnym prístupom v humanitných vedách.

Teória hypertextu

V súčasných publikáciách sa na teóriu hypertextu ako na metódu uvažovania o digitálnej literatúre pozerá viac-menej skepticky, čoho dôvodom je viacero faktorov. Tým prvým bol samotný prístup skupiny anglo-amerických bádateľov, nazývanej aj „americkou školou hypertextovej teórie“ (George P. Landow, Jay David Bolter, Michael Joyce, Robert Coover, Janet Murray). Ich prístup spájalo prehnané nadšenie z možností, ktoré hypertext ako literárna forma ponúka (pričom hypertext sa nepreukázal ako revolučná forma literárnej produkcie, tá skôr ostala tam, kde teoretické aj praktické korene hypertextu siahajú —

v akademickom prostredí), zároveň hypertextovú literatúru (vtedy najmä „hyperfikcie“) kládli do opozície voči tlačenej literatúre a zdôrazňovali jej pozitíva. Teória hypertextu vychádza z postmoderných a postštrukturalistických literárnovedných a filozofických konceptov, pričom tie sa v nej mali preklenúť z teoretickej roviny do praktickej. George Landow svoje teoretické úvahy publikoval v diele *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* už v roku 1992, neskôr dielo rozvíjal v publikáciách *Hypertext 2.0 The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* a *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. V stati „Hypertext and Critical Theory“ svojej publikácie *Hypertext 3.0* kladie Landow hypertext do priamej nadväznosti na koncepcie ako „otvorené dielo“, „polyfonickosť“, „intertextualita“, „decentralizácia“, „rizóm“ a ďalšie (LANDOW 2006: 53–68). Hypertext

Spojenie hypertextu s ťažkými a produktívnymi apóriami dekonštruktívnej analýzy dobre nevystihlo ani detailné procesy diel performovaných v elektronických médiách, ani komplexnosti dekonštruktívnej filozofie.

(HAYLES 2008: 32)

býval vnímaný aj ako realizácia „smrti autora“, ako „písateľný text“ a ako text prezentujúci „polysémantický“ znak. Landow vo svojich textoch tvrdí, že hypertext ako predstaviteľ ne/multilineárneho písania a čítania si vyžaduje nové spôsoby produkcie a recepcie a zároveň redefinovanie triády autor — dielo — čitateľ cez približovanie autora a čitateľa, či dokonca zahmlievanie hranice týchto funkcií (LANDOW 1992: 184, 178–179). Landow píše, nadväzujúc na filozofov a literárnych vedcov Derridu, Barthesa, Foucaulta, vízie informačného technológa Nelsona a informačný systém vedca van Dama, že ak chceme porozumieť hyperfikiám, „musíme sa vzdať koncepcie systémového myslenia, založeného na pojmoch ako centrum, okraj, hierarchia a linearita a nahradiť ich pojmami ako multilinearita, nódy, linky a siete“ (IDEM 1997: 2).

Teoretici hypertextovej školy verili, že hypertext je stelesnením ideálneho textu a to, čo podľa Landowa filozofi ako Barthes, Foucault a iní štrukturalisti a postštrukturalisti postulovali ako tvrdenia o jazyku a texte, sa v tej dobe podľa neho javilo ako zodpovedajúce novej ekonómii čítania a písania elektronickým spôsobom (IDEM 1992: 8). V tomto „neskorom veku tlače“ (BOLTER 1990: 114) sa v hypertextovej teórii predpokladalo, že hypertext je nadradený tlačnému textu a že ho možno v budúcnosti nahradiť.

Napriek tomu, že táto teória sa aj vzhľadom na nie veľmi funkčné „adopovanie“ postštrukturalistickej a postmodernej teórie po istej dobe ukázala ako nie práve vhodná, jej prínos je ako v úsilí o spojenie princípov literárnej vedy, filozofie a sčasti aj informačnej technológie, tak aj v pionierskej pozícii vo výskume digitálnej literatúry. Hypertextová teória do kontextu skúmania digitálnej literatúry priniesla termíny ako *lexia* (textová jednotka, fragment textu na obrazovke, termín pochádza z diela *S/Z* Rolanda Barthesa), *link*, *ne/multilinearita* v súvislosti s textom a zároveň naštartovala diskurz o digitálnej literatúre. Druhým faktorom „neúspešného prežitia“ hypertextovej teórie je, že pri digitálnej forme (literárneho) textu uvažovala najmä o hypertexte. Digitálna literatúra sa od hypertextových podôb (niektoré z prvých boli dokonca na disketách) posunula cez diela vytvorené v programe Flash (Flash Generation), až k dnešnej expanzii rôznych programov, ktoré bežia v digitálnych dielach čítaných, pozeraných a/alebo počúvaných na počítačovej obrazovke a na dotykových displejoch, programov operujúcich pri interaktívnych inštaláciách, multimediálnych performanciách atď. Žiadne z týchto neskôr spomenutých diel nemusia obsahovať ani linky, ani nódy, ani lexie, nemusia byť ani multisekvenčné. Hypertext, či už ako forma pre literárnu fikciu alebo poéziu, je len jednou z mnohých ďalších „žánrov“ digitálnej literatúry, a preto táto teória, akokoľvek širokospektrálna chcela byť, sa na ne dá sotva uplatniť.

Tretím faktorom prekonania hypertextovej teórie bol vznik, dá sa možno povedať konkurenčnej, avšak úspešnejšej, teórie kybertextu. S touto teóriou prišiel vo svojej knihe *Cybertext* v roku 1997 nórsky autor Espen J. Aarseth.

Teória kybertextu

V porovnaní s hypertextovou teóriou, ktorá sa zaoberala rozdielom medzi tlačným a elektronickým médiom, pričom vyzdvihovala to druhé, ktorého sile, vplyvu a revolučnému potenciálu pre písanie a čítanie literatúry extrémne verila, kybertextová teória sa zamerala na materialitu digitálneho znaku a na predstretie mechanizmov operujúcich v digitálnych (hlavne naratívnych) textoch. Oproti hypertextovej teórii, ktorá je dnes už ako pan-teória tohto diskurzu prekonaná, len o pár rokov mladšia kybertextová teória má svoje zastúpenie aj v súčasnosti, a to nielen medzi vplyvnými severskými autormi, ktorí sa popri digitálnej literatúre venujú aj herným štúdiám (okrem Aarsetha hlavne Markku Eskelinen, Raine Koskimaa), ale aj medzi autormi zo strednej Európy, napríklad medzi poľskými výskumníkmi Andrzejom Pająkom (PAJĄK 2012), Mariuszom Pisarskim (PISARSKI 2012) a Emiliou Brannyovou (BRANNY 2010). Kybertextová teória sa nezamerala hlavne na rozdiel medzi médiami, ale pokúsila sa redefinovať hranice „textových strojov“ (medzi ktoré patria okrem hypertextov aj interaktívna fikcia, adventúry, rôzne druhy textov, ktoré sa vzhľadom na interakciu rozpohybujú alebo morfujú, MOO, MUD, textové generátory ako napríklad *Eliza*). Pojem *kybertext* nie je Aarsethovým neologizmom, *Cybertexts* bol názvom poetickej zbierky amerického autora špekulatívnej fikcie a poézie Bruca Bostona z roku 1992. Zásadným pre termín kybertext je, že referuje na dielo, ktoré si žiada zásahy čitateľa, vzhľadom na ktoré sa mení získaný obsah. Aarseth píše, že v kybertextoch: „je možné objavovať, strácať sa a odhaľovať tajné cesty, a to nie metaforicky, ale pomocou topologických štruktúr textu. [...] [Kybertext] je **perspektívou** pre všetky formy textuality, spôsobom, ako rozšíriť oblasť záujmu literárnej vedy, aby zahŕňala fenomény, ktoré sa dnes vnímajú mimo poľa literatúry, alebo sú marginalizované — alebo dokonca stoja voči nej v opozícii [...] z čisto irelevantných dôvodov“ (AARSETH 1997: 4, 18, 22).

Spolu s definíciou pojmu kybertext prichádza Aarseth vo svojej publikácii aj s termínom *ergodickej literatúry*, teda takej literatúry, ktorá si vyžaduje „netriviálne úsilie čitateľa“. Adjektívum *ergodická* má pochádzať zo spojenia gréckych slov *ergon* a *hodos*, teda v preklade „práca“ a „cesta“. Ide o takú lite-

Zlatý vek mediálneho esencionalizmu — miešajúci čitateľov so spisovateľmi, linky s intertextualitou a texty s rizómami (medzi ďalšími rovnako monumentálnymi a vplyvnými nesprávnymi porozumeniami) — je už istý čas preč, s ním aj niektoré kariéry, a ak toto je koniec toho sveta, ktorý poznáme, cítim sa dobre.

(ESKELINEN 2001)

ratúru, kde „sa na prechod textu vyžaduje čitateľovo netriviálne úsilie. Ak má ergodickej literatúra ako koncept dávať zmysel, musí existovať aj neergodickej literatúra, kde je úsilie pre prechod textom triviálne, teda sa na čitateľa nekladú žiadne extraneoematické požiadavky (napríklad) pohyb očí a periodické alebo arbitrárne otáčanie strán“ (IBID.: 1).

Pojem ergodickej literatúra sa teda objavuje ako strešný termín pre tie druhy literárneho výrazu, ktoré sa vymykajú zo skupiny tradične koncipovaných diel umožňujúcich iba jednu možnú trajektóriu čítania. Ergodickej literatúra nabáda k spomenutej aktivizácii čitateľa prostredníctvom ponúkaniu výberu. Pri ergodickej literatúre môže byť čítanie dôsledkom kombinatorických operácií či radení, alebo ide o čítanie hypertextov, čítanie generovaných textov atď. Na rozdiel od hypertextov tu teda nejde iba o diela vytvorené špecificky v digitálnom médiu, do tejto skupiny Aarseth radí aj staré texty ako egyptské nápisy na stenách múrov, čínsku knihu *I-t'ing* (Knihu Premien), niektoré barokové diela. Do ergodickej literatúry patria aj diela ako *Kaligramy* a medzi najznámejšie, vďaka viacerým možnostiam čítania, patria nekonvenčné diela prozaického charakteru ako Saportov román pozostávajúci z voľných listov, *Composition No. 1*, B. S. Johnsonovo dielo pozostávajúce s voľných kapitol *The Unfortunates*, Pavičove romány *Chazarský slovník*, *Krajina maľovaná čajom*, Cortázarovo *Nebo, peklo, raj*. Aarseth demonštruje svoju teóriu týkajúcu sa kybertextov a ergodickej literatúry na kultovom Oulipovskom diele *Stotisíc miliárd sonetov* Raymonda Queneaua. Tento príklad tzv. potenciálnej literatúry, ako sa dielo označuje reprezentantmi Oulipa, pozostáva z 10 sonetov, ktoré má čitateľ rozstrihať tak, aby sa verše navzájom kombinovali. Tým pádom vzniká dielo pozostávajúce zo *Stotisíc miliárd sonetov* (to je finálny počet kombinácií), ktoré nie je možné v ľudskom živote prečítať. Tým pádom dielo ako celok existuje pre čitateľa iba v potenciálnej podobe.

Aarseth si toto dielo vybral na diferencovanie medzi tzv. *textonmi* a tzv. *skriptonmi*. Textony sú reťazce znakov v texte a skriptony sú reprezentáciou textonov pre ideálneho čitateľa. V prípade Queneauovho sonetu existuje 140 textonov ale až 100 000 000 000 000 skriptonov. Pri uvažovaní o textonoch a skriptonoch možno tieto pojmy vnímať vzhľadom na tlačené médium ako na jednej strane počet reťazcov a na druhej strane výsledný počet kombinácií. Keď hovoríme o digitálnom médiu, textony môžu reprezentovať kód a skriptony prezentáciu textonov na obrazovke. Aarseth zavádza ešte jeden pojem, *traverzná funkcia*, pričom má ísť o mechanizmus či vlastnosť programovateľného média meniť kód na zápis na obrazovke, na základe ktorého sa skriptony odhaľujú alebo generujú z textonov a prezentujú sa užívateľovi textu. Práve tento proces premeny textonu na skripton prostredníctvom traverznej funkcie odlišuje kybertext a ergodickej literatúru od neergodickej literatúry, v ktorej je počet textonov a skriptonov identický, a tým pádom traverzná funkcia nie je potrebná.

Prínosom oproti hypertextovej teórii bolo aj Aarsethovo uvažovanie o štyroch rôznych funkciách užívateľa kybertextu (písal o užívateľovi, pretože do skupiny recipientov patria okrem čitateľov aj hráči a termín *užívateľ* väčšmi korešponduje s počítačovou terminológiou). Tieto užívateľské funkcie tvoria súčasť charakteristiky kybertextov, ktorú Aarseth rozvinul prostredníctvom navrhnutia predovšetkým technologických atribútov digitálneho textu (vychádza až okolo 600 rôznych kombinácií). Tieto charakteristiky majú slúžiť na analýzu kybertextu, ktorá sa už nemá opierať o tradičné analytické prístupy literárnej vedy, ale má zohľadňovať špecifiká kybertextov. Medzi charakteristiky radí: *dynamiku* diela v závislosti od toho, či sú skriptony a textony premenlivé (dynamické diela) alebo nie (statické diela), *určiteľnosť* v závislosti na stabilite traverznej funkcie (či sa dá výsledok procesu určiť), *prechodnosť* v závislosti od toho, či sa textony aktivujú po užívateľovej aktivite alebo samy od seba (teda ako funguje interakcia), *perspektívu* užívateľa v príbehu (osobná a neosobná), *prístup* užívateľa k textonom (náhodný alebo kontrolovaný), *využitie linkov* (explicitné, podmienené, žiadne) a *funkcie užívateľa*. Užívateľ kybertextu sa môže podľa Aarsetha stretnúť s kombináciou týchto funkcií: *interpretačná* (je súčasťou každého literárneho diela), *exploračná* (užívateľ si volí cestu dielom, je prítomná napríklad pri hypertextoch, kde si užívateľ volí konkrétny link), *konfiguračná* (užívateľ môže tvoriť skriptony), *textonická* (je umožnené pridávať do diela textony alebo traverznú funkciu). Popri týchto technologicko-výstavbových prvkoch pre analýzu sa Aarseth zameriava aj na dva trópy: apóriu a epifániu, ktoré majú dopomôcť k priblíženiu textu na sémantickej rovine. Pri apórii má ísť o neschopnosť porozumieť celkovému digitálnemu dielu z dôvodu chýbajúceho „textového kúska“ a tak neschopnosť porozumieť významu. Pri epifánii má ísť o náhle porozumenie zmyslu diela. Z Aarsethovo návodu na analytické prvky sa pravdepodobne najviac ujalo jeho rozdelenie funkcií užívateľa, pomocou ktorého sa dá aj v rámci kybertextov a ergodickej literatúry odlišiť diela koncipované ako interaktívne náročnejšie pre čitateľa/hráča (užívateľ má popri interpretačnej a exploračnej aj konfiguračnú či textonickú funkciu) verzus tie, ktoré poskytujú zážitok interaktivity, ale iba na explorovanie textového či vizuálneho priestoru. Problematické je však zameranie pozornosti iba na technologicko-interaktívnu stránku diel, čo pri kvalitnejšej analýze nemôže postačovať. Na druhej strane sa tým podarilo oslobodiť kybertexty (kam patria aj hry a iné textové stroje) od „disciplinárnej nadvlády“ literárno-analytických stratégií a ponúknuť hoci nie sémantický, ale aspoň kategorizačný prístup k radeniu kybertextov. Je potrebné tiež dodať, že kybertextová teória sa uplatnila aj pre v tom čase už pomaly vznikajúce „game studies“, ktoré sa týmto dokázali osamostatniť od nie šťastne zvolených prístupov literárnej vedy, uplatňovaných pri analýzach hier.

Technotext a mediálne-špecifická analýza

Do debaty o ontickosti a epistemológii elektronickej literatúry prispela aj už predtým v diskurze elektronickej literatúry agilná americká vedkyňa N. Katherine Hayles propozíciou ďalšieho špecifického prefixu k textu, a to *techno-*. Ako alternatívu k prístupom zavedeným pod „hlavičkou“ hypertextu a kybertextu Hayles zavádza pojem *technotext* — teda literárne dielo, ktorého význam vychádza z korelácie medzi (verbálnymi, vizuálnymi, zvukovými) znakmi a technológiou, v ktorej je vytvorené. Tento pojem, spolu s neologizmami ako *mediálne-špecifická analýza* (MSA), *materiálna metafora*, *mediálna ekológia* a *technologie inskripcie* zavádza a popisuje vo svojej knihe *Writing Machines* z roku 2002. Ako píše, zámerne sa tu vyhýba konceptom ako *hypertext* a *kybertext*, pretože „použitie jedného alebo druhého termínu invokuje nielen konkrétny prístup, ale aj situovanie sa do vysoko súťaživého poľa, kde spojenci a nepriatelia niekedy zavážia viac než argumenty“ (IBID.: 28). Zatiaľ čo hypertextová teória podľa nej vyvstáva z tradičných literárnych prístupov, stavia na výskyte linkov a pokúša sa presvedčiť o dôležitosti hypertextov pre vzdelávanie a teóriu, kybertextová teória v snahe „zabiť literárnych kňazov“

zdôrazňuje ako paradigmatické príklady ergodickej literatúry počítačové hry a zameriava sa na dokladanie operácií, ktoré v týchto „textových strojoch“ prebiehajú. Haylesovou ponúknutá alternatíva technotext označuje také texty, v ktorých sa jasne prepájajú verbálne konštrukcie s ich „technológiami inskripcie“ (kniha, počítač, telegraf, film, video, rôzne obrazy, skeny, MRI, nanotechnológie) — zariadeniami, inicializujúcimi materiálne zmeny, ktoré sa dajú čítať ako značky.

Skupina technotextov neobsahuje iba elektronicnú literatúru, ale aj také diela tlačenej formy, ktorých autori umelecky či kriticky narábajú aj so samotným médiom. Mediálne-špecifickou analýzou Haylesová nahliada okrem hypertextu *Lexia to Perplexia* Talana Memmota aj na komplexný experimentálny román *House of Leaves* Marka Danielewského a dielo *Humument* Toma Phillipsa, ktoré možno kategorizovať ako konceptuálnu autorskú knihu.

Pri uvažovaní o materiálnom aparáte možno v Haylesovej ponímaní odhaliť obe podoby uvažovania o médiu, ako ich podáva Marie-Laure Ryan: aj cez transmisívnu definíciu aj cez semiotickú definíciu (RYAN 2003). Pod

Literárne diela, ktoré posilňujú, predostierajú a tematizujú prepojenia medzi nimi ako materiálnymi artefaktmi a nimi dokladovaným imaginatívnym svetom verbálnych/semiotických určujúcich, otvárajú okno pre väčšie prepojenia, ktoré zjednocujú literatúru ako verbálne umenie s jej materiálnymi formami.

(HAYLES 2002: 25)

transmisívnou definíciou Ryan o médiu uvažuje citujúc vybrané definície z Webster's Dictionary ako o „kanáli alebo systéme komunikácie, informácie alebo zábavy“ (ako médiá sa v tomto prípade označuje TV, rádio, internet, gramofón, telefón, všetky rozličné typy technológií a tiež kultúrne kanály ako knihy a časopisy). Ryanovej semiotická definícia referuje na médium ako na „materiálne alebo technické spôsoby umeleckého vyjadrenia“, pričom podľa tejto definície možno ako o médiu uvažovať v našom kontexte o písme ako o súbore grafických znakov (ktoré je využité napríklad v knihe, časopise, teda podľa prvej, transmisívnej definície). Haylesovej dôraz na materiálne vlastnosti teda vyznieva ako dôraz na všetko hmotné, prostredníctvom čoho alebo v čom je zapísaný istý výraz, slovo, grafický znak. Zatiaľ čo pri uvažovaní o fyzických vlastnostiach diela sa dá uvažovať o všetkom hmotnom, v čom je znak „vtlačný“, pri definovaní technológií inskripcie sa Haylesová opiera iba o transmisívnu definíciu média (pretože text nie je technológia).

Prístup, ktorý autorka ponúka pre analýzu tých diel, ktorých materiálne „pozadie“ (v tomto kontexte skôr „podstata“) sa podieľa na tvorbe obsahov (je teda autormi zasadené aj do estetickej, poetickej a sémantickej roviny), sa nazýva *mediálne-špecifická analýza*. Tento prístup vychádza zo sémantickej pregnantnosti a exkluzivity konkrétneho média, v ktorom je dielo tvorené a zároveň zdôrazňuje vzájomnú súhru medzi obsahom diela a jeho médium. Jej vyhlásenie „materialita je obsah a obsah je materialita“ nápadne pripomína McLuhanovo „médium je posolstvo“ (MCLUHAN 2011), či vzhľadom na digitálne médiá Kittlerov „technodeterminizmus“ (KITTLER 1985, 1986) a tým pádom je jasné, že zdôrazňovanie materiálnej stránky nie je v humanitných vedách ničím prekvapujúcim. To, čo je u Haylesovej prínosné, je pokus o zavedenie analýzy, ktorá sa na mediálnu stránku špecifikuje v literárnej teórii.

Už samotný názov dokazuje, že v Haylesovej teórii sa dá o materialite uvažovať ako o strešnom pojme, ktorý okrem iného zahŕňa médiá, v ktorých je dielo tvorené — ide o „media-specific analysis“ — teda pri zdôrazňovaní celkovej materiality sú podstatné jednotlivé výstavbové médiá. Zaujímavé je tiež uvedenie médií v plurále, teda táto analýza sa má opierať o analýzu diela cez jeho prítomnosť v médiách a nie v jednom médiu, čím sa napríklad vhodne otvára pole pre výskum transmediálnych diel.

Hybnou silou Haylesovej teórie je materialita, „ktorá vychádza z interakcií medzi fyzickými vlastnosťami a umeleckými stratégiami diela“, ako ontický základ každého literárneho diela. Materialita sa podľa autorky konštruje v dynamickej súhre medzi materiálnym aparátom (fyzickými a umeleckými vlastnosťami) diela, autorom a čitateľom. Závisí teda od toho, ako autor využije zdroje pre svoj fyzický artefakt, od interakcií a interpretačných stratégií čitateľa (vyplývajúcich z prepojenia fyzickej manipulácie a interpretačného uchopenia). Materialita diela tým pádom nie je niečo stále a pevne dané (na rozdiel od matérie, materiálneho aparátu ako jednej z jej zložiek), ale ide

o „vznikajúcu vlastnosť“, prostredníctvom ktorej dielo existuje v kontinuálnom seba-utváraní a za prítomnosti všetkých zložiek literárnej komunikácie. Joanna Ciesielska dokonca navrhuje vnímať Haylesovej propozície prostredníctvom „performatívneho obratu“ (CIESIELSKA 2008: 109).

Prístup, ktorý sa sústreďí na materiálnu stránku diela, je podľa autorky prítomný už vo špecifických odboroch knižničnej vedy (*bibliographic criticism*) a textových štúdiách, avšak jeho hodnota vie byť širšia. Mediálne-špecifická analýza má zhodnocovať a kriticky reflektovať „materiálny aparát, ktorý produkuje literárne dielo ako fyzický artefakt“ (HAYLES 2002: 29), a tým pádom upozorniť na diverzitu platforiem literárneho diela (s upriamením pozornosti na elektronickú textualitu). Táto diverzita má ísť poza tradičné tlačené diela, pri analyzovaní ktorých literárna kritika zväčša ignorovala špecifickosti kódexu, a tým bola táto literatúra považovaná za „hovoriacu myseľ“ bez tela.

Pri takejto analýze sa očakáva analytické uchopenie materiálneho aparátu, teda popri makroúrovni média, v ktorom je dielo vytvorené aj mikroúrovni jednotlivých jeho symbolických systémov (text, grafika, obraz, zvuk a ich intermediálnych prepojení) a zároveň možností interakcie. Napríklad pri elektronickej literatúre ide teda o analýzu interfejsu, programu a kódu a zároveň o analýzu spôsobov interakcie, ktorými čitateľ s dielom narába alebo ho posúva, a tiež o analýzu dôsledkov interakcie na podobu diela či na jeho modifikácie. Pri elektronickej literatúre sú totiž percepcia (zraková, sluchová) a zároveň spôsoby interakcie (prostredníctvom myši alebo klávesnice na interfejs, taktilná interakcia s interfejsom, fyzický pohyb celého tela pri snímaní čitateľa atď.) signifikantné pre interpretačnú rovinu.

Napriek tomu, že niektoré Haylesovej vyjadrenia pôsobia nadnesene (napríklad, že nielen interfejs, ale aj ľudské telo sa mení v interakcii s dielom), MSA vniesla do diskurzu elektronickej literatúry nástroj, ako analyzovať elektronickej literatúru nie v opozite k tlačenej literatúre (ako to bolo pri hypertexte), ani ako v skupine s počítačovými hrami (ako to bolo pri kybertexte), ale ako kontinuum experimentálnych literárnych tendencií, ktoré zhodnocujú všetky súčasti nielen literárneho diela, ale aj literárnej komunikácie. MSA by podľa nej mohla slúžiť (poza hľadanie vhodných nástrojov na uchopenie elektronickej literatúry) aj pre obnovené uvedomenie si špecifických vlastností tlače, čo môže byť veľmi prínosné pre literárnu tvorbu a pre súčasný trh, stále viac orientovaný na elektronické knihy.

Popri silne rezonujúcich teóriách hypertextu, kybertextu a technotextu sa v diskurze elektronickej literatúry (a pritom zasahujúcich aj iné polia) rozvinuli špecifické štúdiá, ktorých cieľom je upozorniť na isté individuálnosti diel vytvorených v nových médiách a prostredníctvom fokusu na tieto individuálnosti ich aj nazerať, prípadne skupiny diel kategorizovať, analyzovať. V ďalšej časti štúdie sa zameriame na štúdiá rezonujúce v diskurze elektronickej literatúry (alebo skôr širšie, digitálneho textu), na štúdiá: softvéru, kódu a platforiem.

Softvérové štúdiá

Keď sa Lev Manovich vo svojej často citovanej knihe *The Language of New Media* vyjadril, že pre pochopenie logiky nových médií je potrebné obrátiť sa k informatike, teda proponoval posun od „teórie médií k teórii softvéru“, navrhol cieľ tohto posunu nazvať ako „softvérové štúdiá“ (MANOVICH 2001: 48). Tento pojem sa v začiatkoch ujal hlavne vďaka Mathewovi Fullerovi, ktorý zorganizoval rovnomený workshop v Rotterdame v roku 2006, v roku 2008 vyšla pod jeho editorstvom publikácia *Software Studies/A Lexicon* a je šéfredaktorom časopisu *Computational Culture, a Journal of Software Studies*. Medzitým sám Manovich vytvoril na Kalifornskej univerzite študijný program Iniciatíva pre Softvérové štúdiá, vytvoril edičnú radu Softvérových štúdií pre MIT Press, vydal knihu *Software Takes Command* (IDEM 2013) a naďalej tento prístup rozvíja či už cez publikácie alebo organizačnú činnosť. Medzi autorov, ktorí sa softvérovými štúdiami zaoberajú v diskurze digitálnej literatúry, patrí napríklad Noah-Wardrip Fruin alebo Matthew Kirschenbaum.

Softvérové štúdiá môžu ponúknuť vhodné nástroje pre výskum digitálnej literatúry, ale je nutné vopred priblížiť podmienky, za ktorých to je možné. Je nutné uvažovať o súčasnej digitálnej literatúre, či slovami Johna Cayleyho povedané o „jazykovom umení“ (*language art*) ako o „produkte“ postmediálnej doby. Pojem *postmediálna doba* reflektuje súčasnú situáciu v digitálnej kultúre a zahŕňa konvergenciu a hybridizáciu médií, zrovnoprávnenie všetkých umeleckých médií (nových aj starých) a voľný pohyb umelcov naprieč nimi, oslabenie dôrazu na vzťah médium/obsah v prospech kódu, skriptu, scenára, či algoritmu umeleckej tvorby (HORÁKOVÁ 2011: 158). Softvérové štúdiá sa zameriavajú na výskum softvéru a jeho rolu pri formovaní súčasnej kultúry a zároveň na sily (kultúrne, spoločenské, ekonomické), ktoré jeho vývoj ovplyvňujú (MANOVICH 2011). Pozícia softvéru ako kultúrneho produktu a zároveň „hýbateľa“ sa teda pomocou tohto vnímania rozširuje z poľa počítačových vied do humanitných a sociálnych vied. Už je jasné, že pri tomto prístupe zďaleka nepôjde o hľadisko opierajúce sa o hermeneutické princípy, ale softvérové štúdiá budú mať bližšie skôr k propozíciám (pragmatického) usúvzťažňovania literatúry ako kultúrneho produktu.

Softvérová studia mají ambici stát se novou disciplínou navazující na současný stav bádání mediálních studií s ohledem na současné trendy. Jejich společného jmenovatele můžeme nalézt v přenesení důrazu z objektů na vztahy mezi nimi, na kontext, ke kterému poukazují a zasazení IT do historických a kulturních souvislostí.

(HORÁKOVÁ 2011: 167)

Prostredníctvom softvérových štúdií sa dá otvoriť pole skúmania digitálnej literatúry, a to cez jej zaradenie do širšej skupiny, do skupiny programovateľných médií. Pomocou uvažovania o digitálnej literatúre ako o programovateľnom médiu sa vzhľadom na postmediálny prístup stiera nutnosť vymedzovania (či reflektovania predovšetkým) textu voči iným médiám v diele a pozornosť sa upriamuje na jej softvérovú/kódovú podstatu. Dôraz na operatívnu softvéru síce môže pripomínať kybertextový prístup, softvérové štúdiá však zaraďujú digitálnu literatúru (a jej súčasti ako net.art, kódovú poéziu a iné) skôr medzi softvérom definované umenie než k počítačovým hrám.

S podobným zámerom ako širšie definované softvérové štúdiá prichádza koncepcia tzv. *critical code studies*, proponovaná Markom Marinom.

Kritické štúdiá kódu

Kritické štúdiá kódu (Critical code studies, skratka CCS) vychádzajú z obdobných premís o dôraze na kódovú podstatu ako softvérové štúdiá. Mark Marino sa dokonca vo svojom článku, v ktorom CCS predstavuje, priamo odvoláva na články teoretikov, ktoré vyšli v monografii *Software Studies* alebo sú s týmto prístupom zviazané, ako na texty, využívajúce špecifický prístup k CCS (napríklad ALISON 2008; COX — WARD 2008; HAYLES 2004, 2005; KIRSCHENBAUM 2004; KITTLER 2008; MATEAS 2008; MONTFORT 2008; RAYLEY 2007). Cieľom CCS je upriamiť pozornosť na vnímanie kódu ako „znakového systému s vlastnou rétorikou“ a zasadiť ho do diskurzu humanitných vied. Podľa Marina je kód „semiotická jednotka, ktorú možno vysvetliť, interpretovať, čítať, aj čítať bez porozumenia“ (MARINO 2006), a teda je hodný analýzy a interpretácie tak ako iné texty. CCS neuvažujú o kóde ako o neutrálnom, neviditeľnom jazyku (čo bolo tendenciou teoretikov, ktorí vnímali digitálne umenie ako nemateriálne [porov. FLUSSER 1985]), ale vzhľadom na pokus o vytvorenie spoločnej platformy pre diskusiu informačných a humanitných vied proponuje nazerať kód ako kultúrny text. Hoci teoretické pozadie týchto štúdií sa priamo odvoláva na texty z diskurzu elektronickej literatúry (CAYLEY 2002; CRAMER 2005; RAYLEY 2006) o uvažovaní o kóde ako o texte, Marino píše, že zameraním CSS nie je len kódová literatúra (existujú rôzne podoby kódovej literatúry, asi najznámejšími príkladmi sú implementácie kódových znakov do literárneho textu, pričom takto vytvorené dielo je často nespustiteľné)

Chcel by som navrhnúť, aby sme už nehovorili o kóde ako o texte v metaforickom zmysle, ale aby sme začali analyzovať a vysvetľovať kód ako text, ako znakový systém s vlastnou rétorikou, ako verbálnu komunikáciu, ktorá má popri svojej funkčnej využiteľnosti aj význam.

(MARINO 2006)

alebo literatúra zo svojej podstaty založená na kóde (digitálna literatúra). Podľa neho ponúkajú CSS možnosti na analýzu a interpretáciu elektronickej literatúry, ale to je len jedna z možností využitia CSS. Zameriava sa skôr na uvažovanie o kóde ako o súčasti počítačových systémov, a preto sa popri interpretácii kódu (ktorý má popri svojej funkčnosti aj semiotický význam, pretože je postavený na istej gramatike a rétorike, navyše súčasťou kódu sú často aj poznámky kóderov) ako takého orientuje aj na programovú architektúru a dokumentáciu v rámci sociálno-historického kontextu. Cieľom teda nemá byť analýza kódu pre kód samotný, ale pre lepšie porozumenie „programom a sieťam iných programov a ľudí, ktorí s ním interagujú, organizujú ho, reprezentujú, manipulujú, transformujú a sú s ním inak v kontakte“ (MARINO 2006).

CCS boli na poli digitálnej literatúry využité v projekte Leonarda Floresa *I Love E-Poetry* (FLORES 2011), v rámci ktorého Flores v krátkosti popísal mediálnu, estetickú, sémantickú, interaktívnu stránku 500 diel elektronickej literatúry, pričom sa vždy zamerával aj na popis kódu. Prístup, ktorý sa upriamuje na analyzovanie kódu, nie je v kontexte výskumu digitálnej literatúry cudzí. Väčšina teoretikov sa však venovala kódu ako jednej zo zložiek digitálneho textu. CCS sa so svojím upriamovaním iba na kód samotný môžu javiť ako štúdiá úzko špecifikované pre skupinu humanitovedných teoretikov, ktorí sú schopní čítať kód. Rita Rayley na túto tému píše, že kód môže byť všeobecne vnímaný ako „nezrozumiteľný a čitateľný len pre špecialistov, rovnako ako znakový systém jaskynných malieb, bol však navrhnutý, naprogramovaný, napísaný. Je podmienený a konkrétne historický“ (RAYLEY 2006). Teoretikom, ktorí upozorňujú na kódovú, softvérovú, hardvérovú podstatu digitálneho diela a na procesy, ktoré z toho vyplývajú, ide o zdôraznenie a kontextualizáciu špecifických vlastností a súvislostí na poli digitálnej produkcie, archivovania a recepcie, ktoré sú na túto viacvrstvovú podstatu digitálneho diela naviazané. CCS, rovnako ako softvérové štúdiá a platformové štúdiá, netvrdia, že ich prístup postačuje na analýzu a interpretáciu konkrétneho diela digitálnej literatúry, skôr ponúkajú čiastkový prístup k uchopeniu danej zložky diela. Navyše, to, čo môže byť v našom prostredí pre teoretikov humanitných vied vzhľadom na neznalosť kódu odpudivé, môže mať napokon pozitívny dopad na ochotu hľadania spolupráce medzi humanitnými vedami a informatikou, ktoré síce ako inter/transdisciplinárne prepojenia vhodne znejú na papieri, v praxi však stále ide o nie často realizovaný jav. CCS môžu byť podnetné pre uvažovanie o digitálnej literatúre v kontexte jej pozície v rámci otvorenej spoločnosti, princípov apropriácie, remixu, reintencie či rekontextualizácie kódu tvoriacich aspekty diskurzu kultúry remixu, pre súvislosti medzi mediálnou a estetickou stránkou diela a konkrétnymi kódovými jazykmi (Flash a Processing sú pre ľahkú manipulovateľnosť s estetickou stránkou úzko prepo-

jené s komunitou vizuálnych internetových umelcov a dizajnérov, zatiaľ čo kódový jazyk Perl je prepojený s kódovou a generatívnou poézou).

CCS sú vzhľadom na upriamenie na kódovú vrstvu previazané nielen so softvérovými štúdiami, ale aj s platformovými štúdiami, ktoré proponujú štúdium ešte „spodnejšej“ vrstvy digitálneho diela.

Platform Studies

Dôraz na tie vrstvy digitálneho diela, ktorým nebola v starších pokusoch o uchopenie digitálnej literatúry venovaná dostatočná pozornosť, je podstatou aj tzv. platformových štúdií, založených Ianom Bogostom a Nickom Montfortom. Platformové štúdiá, rovnako ako softvérové štúdiá a kritické štúdiá kódu, ustanovujú do centra svojej pozornosti výpočtové a technologické hľadisko, avšak tiež s cieľom obohatiť tak humanitné vedy. Rozdiel oproti softvérovým a kritickým štúdiám kódu

spočíva v upriamení sa na hmotnú, materiálnu bázu digitálnych médií — na platformu, na ktorej je dielo „postavené“ a na procesy, ktoré sú na ňu naviazané. O platformách sa tu uvažuje ako o jednotkách pozostávajúcich z viacerých vrstiev: hardvéru, operačného systému, softvérových vrstiev. Tento prístup tiež siaha poza žánrovú, či druhovú diverzifikáciu a venuje sa špecifikám konkrétnych platforiem. Bogost a Montfort píše: „Platforma je abstrakčná vrstva pod kódom, vrstva, ktorá ešte nebola systematicky študovaná. Ak sú kódové štúdiá v diskurze nových médií vnímané ako analogické k softvérovému inžinierstvu a počítačovému programovaniu, platformové štúdiá sú humanistickou paralelou k počítačovým systémom a počítačovej architektúre, prepájajúce bázy novomediálnych diel s kultúrami, v ktorých vznikli, a kultúrami, v ktorých sa navrstvilo kódovanie, formy, interfejsy a ich používanie“ (IBID.).

Bogostovi a Montfortovi ide o humanitno-vedné preskúmanie počítačových procesov a počítačových systémov, ktoré môže podľa nich prepojiť vývojárov softvéru pre danú platformu s užívateľmi danej platformy a zároveň odhaliť interakcie medzi počítačovými systémami a kreativitou, dizajnom, umeleckou stránkou a kultúrou.

Výskum platformových štúdií bol zaradený aj do knižnej série The MIT Press, v rámci ktorej od roku 2009 do roku 2014 vyšli štyri rôzne publikácie, venované systémom Atari (*Racing the Beam: The Atari Video Computer System*

Predstavujeme platformové štúdiá, skupinu prístupov k digitálnym médiám. Platformové štúdiá sa zameriavajú na detailné technické operácie počítačových systémov. Toto umožňuje študovať prepojenia medzi technológiami platforiem a kreatívnou produkciou.

(BOGOST — MONTFORT 2007)

Iana Bogosta a Nicka Montforta [BOGOST — MONTFORT 2009]), Nintendo platforme Wii (*Codename Revolution: The Nintendo Wii Platform* Stevena E. Jonesa a Georgea K. Thiruvathukala [JONES — THIRUVATHUKAL 2012]), Amige (*The Future Was Here: Commodore Amiga* Jimmyho Mahera [MAHER 2012]) a Flashu (*Flash: Building the Interactive Web* Anastasie Salter a Johnyho Murraya [SALTER — MURRAY 2014]).

Platformové štúdiá neponúkajú jednotný spôsob kritického nazerania na počítačové systémy, autori môžu čerpať z rôznych teoretických a kritických prístupov, nadväzovať na rôzne technické a kultúrne aspekty. Montfort a Bogost usúvzťažňujú platformové štúdiá nielen s prístupmi typickými pre softvérové a kódové štúdiá, ale aj so štúdiami zaoberajúcimi sa materiálnou históriou textov. Práve v tomto spočíva opodstatnenosť práce s platformovými štúdiami aj pri výskume digitálnej literatúry. Výskum materiálnej bázy textov (spôsobov zápisu, médií textu, tlačiarenských technológií) prispel nielen k výskumu literárnej histórie, ale aj k výskumu knižničných a informačných vied a najnovšie bol predmetom záujmu aj digitálnych humanitných vied. Výskum materiálnej podstaty novomediálnych diel je z hľadiska zložitosti a rôznorodosti procesov v digitálnych technológiách podľa autorov ešte dôležitejší, pretože tu sú predmetom výskumu „komplexné technológie, schopné výpočtov, odpovedí na vstup užívateľa, uchovania a získavania informácií na veľkej škále a tiež majú funkciu multi- a metamédia“ (IBID.). Ďalším opodstatnením využitia platformových štúdií pre výskum digitálnej literatúry je diverzita platforiem digitálnej literatúry. Napríklad platforma Flash bola a stále je hojne využívaná pri tvorbe diel digitálnej poézie a prózy — a práve táto platforma už bola predmetom jednej z kníh tejto série vydavateľstva The MIT Press.

Záver

Predstavené teoretické prístupy rozhodne výskumné podložie elektronickej literatúry neuzatvárajú, práve naopak. Už zo samotných názvov prvej skupiny prístupov vyplýva, že všetky sa zasadzovali o nové uchopenie digitálneho textu — a to buď ako reakcie na tlačný text (hypertext), alebo ako reakcie na predošlý metodológiu a pokus o jej prekonanie prínosom vhodnejšieho inštrumentária či zasadenia digitálnej literatúry do iného kontextu (kybertext, technotext). Dnes už je jasné, že vo výskume elektronickej literatúry sa nemôže uplatniť jedna pan-metodológia, pretože diverzita diel elektronickej literatúry sa natoľko rozrástla, že jedna metodológia nepokryje aj minimalistické generatívne diela, aj tlačnú literatúru nápadne pripomínajúce hypertextové romány, aj blikajúce animované básne, vizuálne básne vo forme QR kódov, interaktívne inštalácie reagujúce na pohyb čitateľa či literatúru obsahujúce multimediálne performancie. Digitálna literatúra ako umenie, v ktorom sa literatúra prepája s dnes naozaj širokými možnosťami

digitálnych technológií, je okrem vyššie spomenutých „žánrových“ diferencií bohatá aj na diverzitu médií — okrem samostatného textu sa na interfejsi čitateľ stretne aj s intermediálnymi podobami (kombinácie s obrazom, videom, zvukom), prepojenie digitálnej literatúry a tanca či spevu naživo tiež nie je nezvyčajné. Digitálna literatúra je prezentovaná aj na rôznych „nosičoch“: počítač, tablet, herná konzola, galerijný priestor, pódium.

Vzhľadom na uvedenie si stále narastajúcej roztrieštenosti digitálnej literatúry na rôzne vetvy, tendencie smerujú skôr k proponovaniu teoretických uchopení pre konkrétne žánre diel, či ešte častejšie k definovaniu špecifického metodologického prístupu pre konkrétne štúdiu — a to často vytvoreného z kombinácií prístupov tradičnejšej literárnej vedy a metodológií digitálnej literatúry alebo digitálneho umenia.

Toto prepájanie prístupov niekedy vyústi aj do nových metodológií, ktoré v diskurze elektronickej literatúry nachádzajú svoje uplatnenie. N. Katherine Haylesová vo svojej najnovšej knihe *How We Think* (Ako myslíme) využíva na popis a analýzu diel tlačenej experimentálnej literatúry (*The Raw Shark Texts* Stevena Halla [HALL 2007] a *Only Revolutions* Marka Danielewskeho [DANIELEWSKI 2006]) a digitálnej literatúry (*TOC: A New Media Novel* Stevea Tomasulu) už existujúce tzv. komparatívne mediálne štúdiá (*Comparative Media Studies*). Podľa autorky komparatívne mediálne štúdiá ponúkajú rámec na uchopenie repertoáru čitateľských stratégií: „Je čas nanovo premyslieť, čo je to čítanie a ako funguje v bohatom mixe slov a obrazov, zvukov a animácií, grafiky a písmen, ktoré vytvárajú prostredie gramotnosti 21. storočia“ (HAYLES 2012: 79). Z hľadiska využitia naratológie pre diskurz o digitálnej a postdigitálnej literatúre sa ako podnetné javí proponovanie tzv. media-conscious narratology (mediálne-špecifickej naratológie). Marie-Laure Ryan, americká vedkyňa známa predovšetkým vďaka svojmu prínosu pre naratológiu zameranú na digitálne médiá (od literatúry, cez hry, boty, rôzne online naratívne prostredia atď.), navrhuje „mediálne-špecifickú naratológiu“ (s jasným odvolaním na Haylesovej MSA), v ktorej prepája semiotický prístup, technický prístup a kultúrny prístup. Semiotický prístup má skúmať „naratívnu silu“ semiotických znakov (jazyk, obraz, zvuk, pohyb, interakcia), technický prístup má riešiť vplyv technickej stránky a materiálnej bázy diela na rozprávanie príbehu a jeho recepciu, kultúrny prístup sa má zameriavať na pragmatickú stránku (správanie užívateľov a producentov, či aj celé skupiny — fan kultúry, internetové kultúry okolo príbehov na blogu, Twitteri či iných sieťach [RYAN 2014: 30]).

V diskurze digitálnej a postdigitálnej literatúry silno rezonuje aj spätosť s otvorenou kultúrou či kultúrou remixu — teda vnímanie digitálnej literatúry, rovnako ako aj celej novomediálnej kultúry, ako vychádzajúcej z princípov apropiácie, remixu, rekontextualizácie, reintencie a fungujúcej na týchto princípoch. O týchto premisách možno uvažovať skrz hlavné prin-

cípy kódovej výstavby celého novomediálneho diela ako kopírovateľného, ľahko transformovateľného a prenosného, prostredníctvom softvérových, kódových, platformových štúdií. Všetky tieto štúdiá priamo či nepriamo vychádzajú z Manovichovej tézy proklamovanej v jeho publikácii *The Language of New Media* (Jazyk nových médií), že najpodstatnejšou črtou nových médií je ich „programovateľnosť“ (MANOVICH 2001). Uvedomenie si a diskurzívne uchopenie technologických procesov a ich neodmysliteľnosti od digitálnej literatúry bolo princípom štúdií francúzskeho autora a teoretika Phillipa Bootza (BOOTZ 2006, 2007), v ktorých sa zamerl na popis procesuálnosti hypermediálnej udalosti *transitoire observable* — teda prenosu informácie od autora (ktorý ju kóduje na jeden počítač) cez sieť na druhý počítač, na ktorého obrazovke ju čitateľ číta. O druhoch materiality digitálnej literatúry a jej nosičov písal aj Matthew Kirschenbaum vo svojej knihe *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination* (KIRSCHENBAUM 2008).

Popri spomenutých prístupoch k procesom vzniku, prenosu a šírenia digitálnej literatúry sa ponúka ešte ďalší prístup, zreteľnejšie prepojený s kultúrou remixu: tzv. *kreatívny kanibalizmus*, ktorý do diskurzu digitálnej literatúry vnáša Christopher FUNKHOUSER (2012). Veľké množstvo digitálnych básnikov apropruije existujúci materiál, ktorý buď transformujú, alebo ponechajú vo svojej pôvodnej podobe, pričom častým javom je aj apropriacia či reintencia existujúcich kusov kódu. Z toho dôvodu je oprávnené zamerať pozornosť aj na uvažovanie o digitálnej literatúre prostredníctvom „remixológie“ (AMERIKA 2011).

Po týchto načrtnutých a bližšie nepredstavených prístupoch musí byť očitné, že pole diskurzu digitálnej a postdigitálnej literatúry netrpí núdzou o metodologické východiská a dokáže ponúknuť prostriedky na uchopenie buď konkrétnych diel, aspektov alebo istej problematiky.² Tento vstup ponecháva dvere otvorené, v snahe o podporu ďalších aktivít.

2 Túto vstupnú sondu by som ukončila krátkou, osobnou poznámkou pod čiarou o mojom využití niektorej z predstavených metodológií na analýzu konkrétneho diela elektronickej literatúry, čím by som chcela podoprieť tézu o špecifickosti metodologického výberu. Hypertextovú teóriu som využila pri analýze prvej vytvorenej hypertextovej fikcie *Uncle Roger* Judy MALLOY (1986), pretože som mala v úmysle osvetliť význam a charakteristiku linkov/prepojení v tejto fikcii, poukázať na funkčné využitie fragmentárnosti pri motíve spomínania a predostrieť problematiku vzťahov medzi štruktúrou/formou a naratívnym obsahom v online hyperfikcii (HUSÁROVÁ 2009). Na kybertextovú teóriu, predovšetkým na Aarsethovo proponovanie ergodickej literatúry, som sa zamerala pri riešení problematiky multisekvenčných naratívnych diel, existujúcich aj na papieri aj v hypertextovej podobe alebo ako dotykové aplikácie (EADAM 2014). Literatúru vytvorenú ako tabletové aplikácie a tiež poéziu v augmentovanej realite, ktorá je na plagátoch zložených v krabici reprezentovaná prostredníctvom QR kódov (JUHÁSZ 2012) alebo ktorú reprezentujú

„Žiadne médium nemožno pochopiť v izolácii. [...] médiá (vždy nutne viaceré) sú čitateľné len v sociálnych kontextoch, pretože to nie sú veci, ale aktivity: komerčné, komunikačné a vždy sa vzťahujúce na interpretáciu“ (DWORKIN 2013: 28).

Štúdia vznikla v rámci grantu VEGA
Hypermediálny artefakt v postdigitálnej dobe, č.p.: 2/0107/14.

Literatura

AARSETH, Espen, J.

1997 *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: Johns Hopkins University Press)

ALISON, Adam

2008 „Lists“; in M. Fuller (edd.): *Software Studies: A Lexicon* (Cambridge: The MIT Press), s. 174–178

AMERIKA, Mark

2011 *remixthebook* (Minneapolis: University of Minnesota Press)

BACK, Maribeth

2003 „The reading senses: designing texts for multisensory systems“; in Gunnar Liestol, A. Morrison, Terje Rasmussen (edd.): *Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovations in Digital Domains* (Cambridge: The MIT Press), s. 157–182

BALPE, Jean-Pierre

2007 „Principles and Processes of Generative Literature: Questions to Literature“; in Peter Gendolla, Jürgen Schäfer (edd.): *The Aesthetics of Net Literature: Writing, Reading and Playing in Programmable Media* (Bielefeld: Transcript-verlag), s. 309–317

BOGOST, Ian — MONTFORT, Nick

2007 *NEW MEDIA AS MATERIAL CONSTRAINT: An Introduction to Platform Studies*, <<http://bogost.com/downloads/Bogost%20Montfort%20HASTAC.pdf>>, prístup 1. 12. 2014

2009 *Racing the Beam: The Atari Video Computer System* (Cambridge: The MIT Press)

BOLTER, Jay David

1990 *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing* (Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates)

flashové AR kódy na stránkach zviazanej knihy (BORSUK — BOUSE 2012) som analyzovala prostredníctvom koncepcie technotextu (HUSÁROVÁ 2013; HUSÁROVÁ — SUWARA 2013). Na princípy uvažovania o digitálnej literatúre prostredníctvom téz deklarovaných softvérovými štúdiami, prostredníctvom Bootzovho zamerania na performativitu a procesualitu digitálnych médií či Kirschenbaumových téz o materialite digitálneho znaku, som sa orientovala v štúdiu o diskurze ohľadom materiálnej/nemateriálnej stránky elektronickej literatúry (HUSÁROVÁ 2012).

BOLTER, Jay David — GRUSIN, Richard

2001 *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge: The MIT Press)

BOOTZ, Phillipe

2006 „Digital Poetry: From Cyberspace to Programmed Forms“; *Leonardo Electronic Almanach 14*, <http://leomanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n05-06/pbootz.asp>, přístup 6. 12. 2014

2007 „The Problem of Form. Transitoire Observable: a Laboratory for Emergent Programmed Art“; in Peter Gendolla, Jürgen Schäfer (edd.): *The Aesthetics of Net Literature: Writing, Reading and Playing in Programmable Media* (Bielefeld: Transcript-verlag), s. 89–103

BORSUK, Amaranth — BOUSE, Brad

2012 *Between Page and Screen* (Los Angeles: Siglio Press)

BRANNY Emilia

2010 *Cybertekst, czyli tekst-maszyna*, <<http://www.techsty.art.pl/magazyn/magazyn7/cybertekst/index.html>>, přístup 1. 12. 2014

CRAMER, Florian

2005 *Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination* (Rotterdam: Piet Zwart Institute)

CAYLEY, John

1998 *Performances Of Writing In The Age Of Digital Transliteration*, <<http://callmoo.uib.no/dac98/papers/cayley.html>>, přístup 6. 12. 2014

2002 „The Code is not the Text (unless it is the text)“; *Electronic Book Review* <<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/literal>>, přístup 1. 12. 2014

2006 „Time Code Language: New Media Poetics and Programmed Signification“; in Adalaide Morris, Thomas Swiss (edd.): *New Media Poetics: Contexts, Texts, and Theories* (Cambridge: The MIT Press), s. 307–333

CIESIELSKA, Joanna

2008 „Stelesenie slova čiže o novej zmluve medzi formou a obsahom“; *Slovak Review. A Review of World Literature Research* XVII, č. 2, s. 103–112

COOVER, Robert

1992 „The End of Books“; *New York Times*, <<http://www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html>>, přístup 6. 12. 2014

1999 *Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age*, <http://nickm.com/vox/golden_age.html>, přístup 5. 12. 2014

COX, Geoff — WARD, Adrian

2008 „Perl“; in Mathew Fuller (ed.): *Software Studies: A Lexicon* (Cambridge: The MIT Press), s. 207–213

DANIELEWSKI, Mark

2006 *Only Revolutions* (New York: Pantheon Books)

DWORKIN, Craig

2013 *No Medium* (Cambridge: The MIT Press)

ENGBERG, Maria

2007 *Born Digital: Writing Poetry in the Age of New Media* <<http://elmcip.net/critical-writing/born-digital-writing-poetry-age-new-media>>, přístup 2. 12. 2014

ENGBERG, Maria — BOLTER, Jay David

- 2011 „Digital Literature and the Modernist Problem“; *Digital Humanities V*, č. 3 <<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/5/3/000099/000099.html>>, přístup 3. 12. 2014

ESKELINEN, Markku

- 2001 „Cybertext Theory: What An English Professor Should Know Before Trying“; *Electronic Book Review*, <<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/notmetaphor>>, přístup 1. 12. 2014
- 2004 „Six Problems in Search of a Solution. The challenge of cybertext theory and ludology to literary theory“; in *Dichtung Digital*, <<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2004/3/Eskelinen/index.htm>>, přístup 6. 12. 2014
- 2012 *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory (International Texts in Critical Media Aesthetics)* (London: Bloomsbury Academic)

FLORES, Leonardo

- 2011 *I Love E-Poetry* (<http://iloveepoetry.com/> [přístup 8. 12. 2014])

FLUSSER, Vilém

- 1985 *Ins Universum der technischen Bilder* (Göttingen: European Photography)

FULLER, Matthew

- 2008 *Software Studies: A Lexicon* (Cambridge: The MIT Press)

FUNKHOUSER, Christopher T.

- 2012 *New Directions in Digital Poetry* (New York: Continuum)

GLAZIER, Loss Pequeno

- 2002 *Digital Poetics: The Making of E-Poetries* (Tuscaloosa, AL: University of Alabama Press)

HALL, Steven

- 2007 *The Raw Shark Texts* (Edinburgh: Canongate Books)

HAYLES, N. Katherine

- 2002 *Writing Machines* (Cambridge: The MIT Press)
- 2004 „Print is Flat, Code is Deep: The Importance of Media Specific Analysis“; *Poetics Today XXV*, č. 1, s. 67–90
- 2005 *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts* (The University of Chicago Press)
- 2008 *Electronic Literature: New Horizons for the Literary* (Notre Dame: University of Notre Dame)
- 2012 *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis* (The University of Chicago Press)

HORÁKOVÁ, Jana

- 2011 „Konec dějin nových médií: Softwarová studia“; in Martin Flašar, Jana Horáková, Jakub Macek et al. (edd.): *Umění a nová média* (Brno: Masarykova univerzita), s. 156–179

HUSÁROVÁ, Zuzana

- 2009 *Písanie v interaktívnych médiách. Digitálna fikcia* <<http://monoskop.org/log/?p=523>>, přístup 1. 12. 2014

- 2012 „O materialite elektronickej literatúry“; in Bogumiła Suwara, Zuzana Husárová (edd.): *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*: (Bratislava: Ústav svetovej literatúry a SAP), s. 79–90
- 2013 „Literature on Tablets: Poetics of Touch“; *Studies in Foreign Language Education V*, č. 1, s. 81–122
- 2014 „Multisekvenčná literatúra na papieri a interfejs“; in Bogumiła Suwara (ed.): *{(staré a nové) rozhrania /*interfejsy*/ [literatúry]}*: (Bratislava: Ústav svetovej literatúry a SAP), s. 41–68

HUSÁROVÁ, Zuzana — SUWARA, Bogumiła

- 2013 „Literature Coded for Marked Quick Response“; *American and British Studies Annual VI*, č. 1, s. 145–161

JONES, Steven E. — THIRUVATHUKAL, George K.

- 2012 *Codename Revolution: The Nintendo Wii Platform* (Cambridge: The MIT Press)

JOYCE, Michael

- 1996 *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics* (Ann Arbor: University of Michigan Press)

JUHÁSZ, József

- 2012 *Urban Mémoire* (Dunajská streda: NAP Kiadó)

KIRSCHENBAUM, Matthew G.

- 2004 „Extreme Inscription — Towards a Grammatology of the Hard Drive“; *TEXT Technology XIII*, č. 2, s. 91–125
- 2008 *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination* (Cambridge: The MIT Press)

KITTLER, Friedrich

- 1985 *Aufschreibesysteme 1800/1900* (Munich: Fink)
- 1986 *Grammophon Film Typewriter* (Berlin: Brinkmann & Bose)
- 2008 „Code (or, How You Can Write Something Differently)“; prel. Tom Morrison, Florian Cramer; in Matthew Fuller (edd.): *Software Studies: A Lexicon* (Cambridge: The MIT Press), s. 40–47

KOSKIMAA, Raine

- 2000 *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond*, <<http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>>, prístup 6. 12. 2014

LANDOW, George

- 1992 *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (Baltimore: Johns Hopkins University Press)
- 1997 *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (Baltimore: Johns Hopkins University Press)
- 2006 *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization* (Baltimore: Johns Hopkins University Press)

LESSING, Gotthold Ephraim

- 1994 *Laokoon. Oder: Über die Grenzen der Malerei und Poesie. Mit beiläufigen Erläuterungen verschiedener Punkte der alten Kunstgeschichte* (Stuttgart: Reclam)

MAHER, Jimmy

- 2012 *The Future Was Here: Commodore Amiga* (Cambridge: The MIT Press)

MALLOY, Judy

- 1986 *Uncle Roger* <<http://www.well.com/user/jmalloy/uncle Roger/partytop.html>>, přístup 1. 12. 2014

MANGEN, Anne

- 2006 *New Narrative Pleasures? A Cognitive-Phenomenological Study of the Experience of Reading Digital Narrative Fictions*, <www.diva-portal.org/diva/getDocument?urn_nbn_no_ntnu_diva-1833-1__fulltext.pdf>, přístup 4. 12. 2014

MANOVICH, Lev

- 2001 *The Language of New Media* (Cambridge: The MIT Press)
 2011 *Cultural Software* <<http://manovich.net/content/04-projects/068-cultural-software/67-article-2011.pdf>>, přístup 10. 12. 2014
 2013 *Software Takes Command* (New York: Bloomsbury Academic)

MARINO, Mark

- 2006 *Critical Code Studies* <<http://www.electronicbookreview.com/thread/electro-poetics/codology>>, přístup 10. 12. 2014

MATEAS, Michael

- 2008 „Weird Languages“; in Matthew Fuller (edd.): *Software Studies: A Lexicon* (Cambridge: The MIT Press), s. 267–275

MEMMOTT, Talan

- 2006 „Beyond Taxonomy: Digital Poetics and the Problem of Reading“; in Adelaide Morris, Thomas Swiss (edd.): *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories* (Cambridge: The MIT Press), s. 293–306
 2011 *Digital Rhetoric and Poetics: Signifying Strategies in Electronic Literature*, <http://muep.mah.se/bitstream/handle/2043/12547/2043_12547%20Memcott%20muep.pdf?sequence=2>, přístup 6. 12. 2014

McLUHAN, Marshall

- 2011 *Jak rozumět médiím: extenze člověka*; přel. Miloš Calda (Praha: Mladá fronta) [1964]

MONTFORT, Nick

- 1995 *Interfacing with Computer Narratives: Literary Possibilities for Interactive Fiction* <<http://nickm.com/writing/bathesis/srth3.html>>, přístup 6. 12. 2014
 2003 *Twisty Little Passages* (Cambridge: The MIT Press)
 2008 „Obfuscated Code“; in Matthew Fuller (ed.): *Software Studies: A Lexicon* (Cambridge: The MIT Press), s. 193–199

MORRIS, Adelaide — SWISS, Thomas (edd.)

- 2006 *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories* (Cambridge: The MIT Press)

MURRAY, Janet H.

- 1997 *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (New York: Free Press)

PAJAŃK, Andrzej

- 2012 „Perspektívy pre ergodickú literatúru“; in Bogumiła Suwara, Zuzana Husárová (edd.): *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre* (Bratislava: Ústav svetovej literatúry a SAP), s. 45–60

PISARSKI, Mariusz

- 2012 „Kybertext je viac než »kyber«“; in Bogumiła Suwara, Zuzana Husárová (edd.): *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre* (Bratislava: Ústav svetovej literatúry a SAP), s. 61–74

PULLINGER, Kate

- 2008 „Digital Fiction: From the Page to the Screen“; in Randy Adams, Steve Gibson, Stefan Müller Arisona (edd.): *Transdisciplinary Digital Art: Sound, Vision and the New Screen* (Berlin/Heidelberg: Springer), s. 120–126

RALEY, Rita

- 2001 *Reveal Codes: Hypertext and Performance*, <<http://pmc.iath.virginia.edu/text-only/issue.901/12.Iraley.txt>>, prístup 10. 12. 2014
- 2006 „Code.surface || Code.depth“; *Dichtung Digital* 1, <<http://www.dichtung-digital.org/2006/1-Raley.htm>>, prístup 10. 12. 2014

RYAN, Marie-Laure

- 2001 *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Baltimore: Johns Hopkins University Press)
- 2003 „On Defining Narrative Media“; *Image and Narrative* 6, <<http://www.image-andnarrative.be/inarchive/mediumtheory/marielauryan.htm>>, prístup 1. 12. 2014
- 2004 *Narrative across Media: The Languages of Storytelling (Frontiers of Narrative)* (University of Nebraska Press)
- 2014 „Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology“; in Marie-Laure Ryan, Jan-Nöel Thon (edd.): *Storyworlds Across Media* (University of Nebraska Press), s. 25–49

SALTER, Anastasia — MURRAY, John

- 2014 *Flash: Building the Interactive Web* (Cambridge: The MIT Press)

SCHÄFER, Jörgen — GENDOLLA, Peter

- 2010 „Reading (in) the Net: Aesthetic Experience in Computer-Based Media“; in Roberto Simanowski, Jörgen Schäfer, Peter Gendolla (edd.): *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching* (Bielefeld: transcript-Verlag), s. 81–108

SCHAFFNER, Anna Katharina

- 2010 „From Concrete to Digital: The Reconceptualization of Poetic Space“; in Jörgen Schäfer, Peter Gendolla (edd.): *Beyond the Screen* (Bielefeld: transcript-Verlag), s. 179–197

SIMANOWSKI, Robert

- 2010 „Event and Meaning: Reading Interactive Installations in the Light of Art History“; in Jörgen Schäfer, Peter Gendolla (edd.): *Beyond the Screen* (Bielefeld: transcript-Verlag), s. 137–150
- 2011 *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations* (University of Minnesota Press)

SONDHEIM, Alan

- 2001 „Codework“; *American Book Review* XXII, č. 6, <<http://litline.org/ABR/issues/Volume22/Issue6/sondheim.pdf>>, prístup 6. 12. 2014

STREHOVEC, Janesz

2002 *The word image/virtual body: on the techno-aesthetics of digital literary objects* <http://findarticles.com/p/articles/mi_m2479/is_2_30/ai_93612080/?tag=content;col1>, přístup 6. 12. 2014

2012 „Digitálny literárny text v ríši nových médií“; in Bogumiła Suwara, Zuzana Husárová (edd.): *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre* (Bratislava: Ústav svetovej literatúry a SAP), s. 25–44

SUWARA, Bogumiła

2008 „Salve hypertext, vale hypertext“; *Slovak Review of World Literature Research* XVII, č. 2, s. 30–52

2012 „Vzťah vizuálnosti textu v umení nových médií“; in Bogumiła Suwara, Zuzana Husárová (edd.): *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre* (Bratislava: Ústav svetovej literatúry a SAP), s. 205–220

TOMASULA, Steve

2009 *TOC: A New Media Novel* (Tuscaloosa: University of Alabama Press)

WALKER, Jill

2003 *Fiction and Interaction: How Clicking a Mouse Can Make You Part of a Fictional World* <<http://jilltxt.net/txt/Walker-Fiction-and-Interaction.pdf>>, přístup 6. 12. 2014

WARDRIP-FRUIIN, Noah

2009 *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies* (Cambridge: The MIT Press)

2005 „Playable Media and Textual Elements“; *Dichtung Digital* <<http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Wardrip-Fruin/index.htm>>, přístup 6. 12. 2014

WURT, Kiene Brillenburg

2007 *Multimediality, Intermediality, and Medially Complex Digital Poetry* <http://www.rilune.org/mono5/3_brillenburg.pdf>, přístup 6. 12. 2014

ZUERN, John

2010 „Figures in the Interface: Comparative Methods in the Study of Digital Literature“; in Roberto Simanowski, Jürgen Schäfer, Peter Gendolla (edd.): *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching* (Bielefeld: transcript-Verlag), s. 59–80

Résumé

The paper presents and critically surveys the main methods involved in electronic literature research. After a general outline, the three most widespread and analysed methods in the discourse of electronic literature are discussed: hypertext theory (intended to look at hypertext as a realisation of postmodern/poststructuralist literary theory), cybertext theory (bridging electronic literature with computer games and some types of online narrative) and technotext theory (stressing the media-specific analysis and contextualisation of materiality). Later on, the paper focuses on three newly-formed studies that perceive electronic literature as part of new media art and stress the underlying computer processes as worthy of analysis: software studies, critical code studies, platform studies. These studies can offer one of the grounds for

understanding electronic literature through a postmedial perspective. This introduction to the theoretical concepts of electronic literature research only provides an initial summary, so that the discourse of electronic literature in our cultural region can continue to gradually develop and also follow the trends of research into postdigital literary practice.

Klíčová slova / Keywords

elektronická literatura — digitální literatura — metodologie — hypertext — kybertext — technotext — softwarová studia — kritická studia kódu — studia platform

electronic literature — digital literature — methodology — hypertext — cybertext — technotext — software studies — critical code studies — platform studies