

ROZHLEDY

Kultura algoritmů?

O NOVÝCH SMĚRECH V HUMANITNÍCH VĚDÁCH

Mariusz Pisarski

UNIwersytet warszawski

Citovaná slova jsou vyjádřením básníka, vysokoškolského učitele a autora elektronické literatury. Postřehy Johna Cayleyho do značné míry vděčí faktu, že je rovněž programátorem, který při psaní poezie úspěšně využívá svých výpočetních schopností a při programování naopak svého básnického talentu (CABELL ET AL. 2012: 134). Jako tvůrci a správci literárních artefaktů digitálního původu se mi ovšem Cayleyho náhled na vztah mezi digitální kulturou a jazykem — jakkoli může znít neutrálně — jeví spíše pesimisticky. Zmíněná neviditelná účast je totiž vztahem mezi člověkem a strojem, přirozeným jazykem a algoritmem, individuálním a obecným záměrem. Její nejvýraznější realizací a základní kulturní alegorií je internetový vyhledávač Google.

Ti, kdo vnímají naši závislost na nejužívanějším globálním vyhledávači rozporuplně, argumentují, že Google není tím, zač se vydává: minimalistickým a uživatelsky vstřícným nástrojem, který nám pomáhá s praktickými činnostmi. Je spíše komplexním algoritmem, tak mocným, že literární teoretici hovoří o „googlizaci“ literatury a někteří ekonomové varují rovnou před postupující „googlizací všeho“. Google nezobrazuje jen výsledky našeho dotazu, nýbrž jej zároveň ukládá pro budoucí vyhledávání a zařazuje do svého globálního depozitáře dotazů milionů uživatelů příslušného jazyka. Postupně

Jazyk je skrytý systém sítí, aplikací a webových stránek. Způsoby, jakými je zpracován a zpeněžen, často nejsou jeho každodenním uživatelům patrné. Několik slov zadaných do prázdného pole vyhledávače okamžitě generuje tisíce výsledků. Jednoduchý dotaz, email známému, konkrétní fráze — vše se ukládá, zpeněžuje a indexuje. Je to svět neviditelné účasti.

(John Cayley)

tak vytváří profil daného uživatele, jemuž se při příštím vyhledávání zobrazí reklama na míru. Textová aktivita uživatele tak přispívá k ekonomickému a v důsledku i politickému zisku daného vyhledávače. Podle Lori Emersonové je každý zadaný text sledován, analyzován, indexován, přepisován v algoritmus a v závěru proměněn v komoditu, v produkt. Jak poznamenává John Cayley, Google svému uživateli prodává jeho vlastní jazyk a v důsledku i jeho samého.

Zdá se však, že vztah textu a počítače, který začal jako poetický experiment na konci padesátých let a přetrval ve víceméně nezměněné podobě až do počátku 21. století, nabývá skličující, orwellovské podoby, v níž nejsme příliš vzdáleni oblíbenému scénáři žánru science fiction, kdy se všudypřítomné stroje stanou přímým ohrožením lidstva. Internetový vyhledávač Google je přitom jen jedním, všeobecně známým příkladem. Základní myšlenkou sociální sítě Facebook je algoritmizace vzájemné interakce jeho uživatelů. Kolem nás je celá řada neviditelných algoritmů, které pohání, sytí a vylepšují právě naše interakce s nimi. Podle Leva Manoviche tato budoucnost už nastala. Je jí svět, v němž software hraje ústřední roli, formuje a přetváří naši společnost a kulturu (MANOVICH 2013).

Pokud na závěry Cayleyho a Manoviche přistoupíme, náš náhled na roli humanitních věd nemůže zůstat nezměněn: textový přístup ke kultuře nahradí přístup algoritmický. Naštěstí je i programátorský kód textem (jakkoli John Cayley o tom má své pochybnosti), a to je oblast, pro niž by se měl každý literární vědec cítit aspoň zčásti způsobilý, jež by ho však i přes své proměny neměla odrazovat. Kdybychom řekli, že sama softwarová kultura nás vybízí k tomu, abychom se nad jejími algoritmy zamysleli, věc bychom podcenili. Tváří v tvář bezprostřední hrozbě nerovné účasti, v níž je role člověka redukována na pasivního příjemce počítačových výstupů a nereflktujícího konzumenta jím vytvořené komodity, je reakce humanitních věd nezbytná.

„Nedokážeme-li nahlédnout, nakolik je naše každodenní činnost podmíněna algoritmy, počítače budou brzy rozhodovat za nás,“ zdůrazňuje Kathleen Inman Berensová.¹

Rolí humanitního vědce ve společnosti a kultuře ovlivňované softwarem je být si v praxi vědom účinků skryté — mnohdy navenek uživatelsky vstřícné a jednoduché — práce softwaru, odhalovat podstatu oné „neviditelné“ spolupráce a zlidštvovat podíl člověka na ní. Na obecnější, teoretické úrovni spočívá tento úkol v hledání ideologických spojení a metodologických nástrojů minulé i současné kulturní teorie vhodných pro tento úkol. Rolí spisovatele, potažmo literatury samotné, bude odporovat síle algoritmů, stejně jako demaskovat kód skrytý ve strukturách naší kultury, jež byly digitálně

1 Kathi Inman Berens: *Algorithmic Subjects*. Přednáška na Jagellonské univerzitě v Krakově, 3. 10. 2014.

obohaceny, a podporovat „kreativní programování“ (*creative computing*, termín Nicka Montforta), které by naplnilo komunikační síť svými vlastními algoritmy — novodobým ekvivalentem literatury 19. století.

Slovy Janeze Strehovce: „Technokratickou kulturu [...] definuje rozmach sociálních sítí jako vysoce algoritmického fenoménu, naznačující, že diskurz současné kultury vyžaduje algoritmický přístup. Jedná se o dva typy užití algoritmu: první se zakládá na požadavku individuálního uživatele znát algoritmus, jenž je základem určitého kulturního obsahu (např. počítačových her), tak, aby mu mohl porozumět a používat jej. Druhý typ odkazuje k inteligentním algoritmům zasíťovaných systémů (např. sociálním sítím), které provádějí úkony výrazně ovlivňující epistemologické pole člověka včetně jeho gramotnosti“ (STREHOVEC 2012: 79–80).

Některí z pochopitelných důvodů odmítnou přeorientovat svůj výzkum na pole a nástroje, které jsou teprve ve stádiu experimentu a zrodu. Budou se kupříkladu domnívat, že algoritmický přístup je buď irelevantní, nebo zcela chybný, zejména v otázce diachronního pohledu na jazyk a literaturu. Takový postoj se ovšem ukazuje jako nesprávný. „Noví pozitivisté“ na poli digitálních humanitních věd dokazují, že i na relativně stabilním poli tradičních disciplín přináší optika algoritmu, která disponuje nástroji kvantifikujícími velké objemy dat, poznatky, jež nelze získat tradičními metodami. Odmítnutí této možnosti znamená začít dříve či později zaostávat.

V následující části se stručně zaměřím na několik základních aspektů, které by současnému humanitnímu vědci mohly pomoci lépe se zorientovat v úkolu diagnostikovat a interpretovat kulturu algoritmů na poli literatury a jazyka.

Databáze nahrazuje narativ

Záslouhou sociálních médií a internetu hraje dnes produkce textu (literárního i neliterárního) význačnější úlohu než kdykoli předtím, přinejmenším téměř tak význačnou, jako mělo slovo v kulturním diskurzu 19. století. Všichni píší — nebo spíše textují: SMS zprávy, aktualizace statusu a komentáře na Facebooku, mikroblovování na Twitteru. Prostředí, ve kterém každý neustále produkuje nějaký text, se stále více vzdaluje hierarchicky strukturované kultuře tisku období romantismu stejně jako televizní kultuře 20. století: Každý má svou vlastní stanici! Verbální aspekt digitální sebe prezentace nebyl překonán a nahrazen atraktivnějšími sémiotickými kanály, ať vizuálními nebo akustickými, naopak, uchovává si svou hodnotu jako rychlá, snadná a diskrétní forma komunikace. Důvod k oslavě to ovšem není. Jedním z mnoha důvodů Pyrrhova vítězství slova (v devadesátých letech nazval Michael Joyce hypertext „pomstou slova televizi“) je patrně i posun od narativu jako základního kulturního paradigmatu k databázi.

Ještě před deseti lety považoval Lev Manovich za jednu z hlavních vlastností „jazyka nových médií“ skutečnost, že databáze nepředstavuje nic víc

než pouhou metaforu či pouhou vizualizaci interní schopnosti počítače ukládat informace v datových souborech namísto užití formální logiky narativní struktury. Deset let po vydání jeho díla *Jazyk nových médií* se nejen prokázala algoritmická povaha sociálních nástrojů denně užívaných milióny lidí, ale také se ukazuje, že současný člověk (stejně jako počítač) k vyprávění příběhů užívá databáze většinou proto, že fakta pouze ukazují, namísto aby je interpretovaly. Nejvýznamnějším dokladem je facebooková funkce Timeline. Podle Roberta Simanowského ukazuje podstata této funkce — tedy sběr dat o uživatelské aktivitě na internetu, označení „To se mi líbí“, komentáře či vložené fotografie — na zásadní obrat humanitních věd. Od Kanta po Ricoeura byl narativ životaschopným režimem lidské interpretace světa. Ovšem již pro Hydena Whita (1975) začínají fakta sloužit jen jako funkce dané interpretace a nejsou na vědění nezávislá.

„Od této doby se setkáváme s řadou pokusů formulovat teorii umožňující zacházet s fakty nezávisle na jejich interpretaci. V historiografii vedla tato snaha k zavedení termínu „individual thing“ [...]. Ve filozofii jsme svědky [...] hledání přímého přístupu k věci o sobě, nezávisle na »korelacionismu«, jak nazývá Quentin Meillassoux filozofickou tradici trvajícím od Kanta, v níž objekt existuje pouze ve vztahu k lidskému vnímání“ (SIMANOWSKI 2014: 362).

Přehled uživatelské aktivity na Facebooku, databáze nebo jakýkoli soubor dat jako v případě osobního sledování (*self-tracking*), jak o něm mluví John Felton, představují podle Simanowského algoritmicky vylepšený způsob poznávání, jež umožnil až vznik digitálních a sociálních médií. Bez ohledu na to, jak přesná nebo kontroverzní tato Simanowského teze je,² se ukazuje, že studium databází, hledání přístupu k nim, kvantifikování a vizualizace jejich dat je pro humanitní vědce současnosti možná prospěšnějším přístupem než studium vyprávění. Nikoli však proto, že struktura databáze je cenná sama o sobě, nýbrž pro silnou tendenci algoritmů sociálních sítí prezentovat data a události v přednarativní formě. Usilují-li některá literární díla na internetu o tuto kvalitu, pak se literární kritici musí čas od času stát také kritiky databází.

Objektově zaměřená (spekulativní) estetika

Důvěra v čísla a vzorky uložené v databázi pokládá podle Simanowského základy pro objektově zaměřenou estetiku, která slibuje nezprostředkovaný přístup k objektu samému. V kontextu humanitních věd je objekt sice lidským produktem, nicméně nahlížet na něj lze — nyní patrně poprvé v historii — z mimolidské perspektivy stroje, z perspektivy algoritmu. Zvláštní čísla

2 Tvzení Espena Aarsetha a dalších ludologů, že v počítačových hrách chybí narativ, se odráží v Simanowského tezi o absenci narativu ve facebookové funkci Timeline — obojí analyzuje Lev Manovich.

časopisu *Speculations* se roku 2014 věnovalo právě objektivě zaměřené estetice (*object oriented aesthetic inquiry*, OOI) vycházející z antikorelacionistické (antipoststrukturalistické) objektivě zaměřené ontologie (*object oriented ontology*, OOO). Oba přístupy mohou představovat výchozí body pro ty, kteří se tímto obecnějším, syntetizujícím a filozofičtějším rozměrem chtějí zabývat.³ Znamená to ovšem zohlednit závěry Viléma Flussera o médiích a literatuře (Flusser je rovněž patronem bioartu) a pracovat metodou archeologie médií stejně jako Friedrich Kittler.⁴ Oba zmíněné podporují práce současných spekulativních realistů a filozofů „antrodecentrického antropocentrismu“ (Graham Herman, Quentin Meillassoux, Steven Shavi, Iain Hamilton Grant, Tim Morton). Součástí této perspektivy je právě objektivě zaměřené zkoumání literatury, které navrhuje Haylesová:

„[...] každý skutečný objekt disponuje — či dokonce má právo disponovat — svou vlastní zkušeností se světem, a to včetně biologických, živých i neživých objektů. [...] spekulativní estetika nevychází tolik ze spekulativního realismu, představuje spíše komplementární perspektivu založenou na přístupu zaměřeném na objekt (OOI), mnohem lépe šitým na míru posthumánnímu světu, v němž jednotlivé druhy, objekty a umělá inteligence soupeří, stejně jako spolupracují na dynamizaci prostředí, v němž žijeme“ (HAYLES 2014: 178).

Existuje ovšem ještě jiná cesta. Souvisí s oním příklonem k databázím, který je výsledkem každodenního zacházení s algoritmy, a nevychází přitom nutně ze spekulativního realismu. Je méně filozofická, více orientovaná na literaturu, blízká poetice a extraneomantickým (*extraneomantic*) vlastnostem konkrétního díla (AARSETH 1997), nevyužívá jako svou hlavní alegorii vampýrovku hlubinnou (*Vampyroteuthis infernalis*) — analyzovanou nejprve Flusserem, později Haylesovou —, nýbrž činí svým předmětem standardní generativní výzkum e-literatury a počítačových her. Slibuje zachovat část tradiční přesnosti literárněvědného výzkumu, role badatele v něm však bude patrně skromnější a bude mít zejména překladatelskou povahu. Jeho úkolem bude napomáhat nelineárnímu procesu překladu: ze stroje do stroje, z platformy na platformu, ze stroje k člověku, od hry k narativu, od pole JavaScriptu k příběhu.

3 Nejzajímavějšími texty tohoto čísla jsou následující stati: N. Katherine Hayles: „Speculative Aesthetics and Object-Oriented Inquiry (OOI)“, s. 158–179; Jon Cogburn a Mark Allan Ohm: „Actual Qualities of Imaginative Things. Notes towards an Object-Oriented Literary Theory“, 180–124; Roberto Simanowski: „The Alian Aesthetic of Speculative Realism, or, How Interpretation Lost the Battle to Materiality and How Comfortable this Is to Humans“, s. 359–381.

4 Příkladem studie ovlivněné právě Kittlerem je „Fonograf Abrahama. W stronę archeologii literatury“ Macieje Maryla (MARYL 2014).

V centru pozornosti teorie digitální literatury stojí databáze jako metafora, paradigma a nositel sémantických jednotek textového výrazu. Jako prostor události — matrice možných výrazů textového generátoru — se objevuje v teorii Espena Aarsetha, v jeho typologii kybertextů a ergodické literatury. Posthumánní uznání kontingence literárního objektu je součástí generátorů poezie i prózy, zejména těch, jejichž části pocházejí z proměnlivých online zdrojů (*Báseň* Jonáše Grušky je toho dokladem).⁵ Rovněž prvky „estetiky momentky“ (*snapshot aesthetics*), podle níž by umělecké objekty měly mluvit k publiku i k sobě navzájem, se již od raného stadia staly součástí projektů jako *net.art* a hypertextové vyprávění (HyperCafe 1997). Mou tezí je, že přístup zdola nahoru — tedy studium digitální literatury a umění a jejich sociálních a ontologických dosahů — by mohl být stejně platným přístupem k estetice 21. století jako přístup shora dolů reprezentovaný Cockburnem a Ohmem, kteří si digitálních děl sotva všímají.⁶ V kontextu literatury a kultury algoritmů přicházejí obě perspektivy s tímž imperativem — „je nutné začít přemýšlet jako stroj“, slovy Kathleen Inman Barensové, ovšem činí tak jiným, komplementárním způsobem. Výzkumem algoritmů v již existujících dílech elektronické literatury, kterou lze považovat za laboratoř algoritmické kultury, k tomu můžeme významnou měrou přispět.

Metodologie: komputační obrat v humanitních vědách

Jedním z důsledků zvyšující se prestiže užívání softwaru v kultuře je i jeho rostoucí využití v humanitních vědách, jichž se čím dál více stává zprostředkovatelem. Vyhledávač Google, onlineové nástroje pro spolupráci, výzkumné databáze či užívání sociálních médií při práci s dislokovanou výzkumnou skupinou jsou denním chlebem pro celou řadu badatelů včetně těch, kteří si v otázce textové analýzy jinak potrpí na tradiční metodologické nástroje. Na základě digitálního usnadňování akademické práce se nicméně začaly objevovat soubory nástrojů s maximalistickou ambicí využít v humanitněvědném myšlení algoritmické, generativní, polysémiotické či transmediální schopnosti počítače jako metamédia v co největší míře a se všemi důsledky. Tento přístup, jež nazýváme „digital humanities“, vítá digitální nástroje jako „nové

5 Polský generátor *Báseň* je dílem slovenského básníka a programátora. Generuje zdánlivě náhodné verše z webového kanálu (*news feeds*) online vydání nejrozšířenějšího polského deníku *Gazeta Wyborcza*.

6 Citují ovšem z vlivné práce Iana Bogosta *Alien Phenomenology: What It's Like to Be a Thing* (2012). Badatel, programátor a hráč počítačových her Ian Bogost je nejen kritikem digitálních forem umění, ale sám je i vytváří. S Nickem Montfortem je rovněž spoluautorem monografie *Racing the Beam* (2009), představující úvod k experimentálnímu výzkumu *platform studies*.

způsoby jak přistupovat k reprezentaci a mediaci“ a jako příslib „nového radikálního přístupu ke studiu kultury“ (BERRY 2011).

Digital humanities jako disciplína prodělaly ve svém vztahu k humanitním vědám výraznou evoluci. Z pozice pomocných věd v devadesátých let a různých nultých letech, kdy byl počítač vnímán jen jako služební nástroj spíše než jako součást výzkumu, vyrostly do podoby plnohodnotného „intelektuálního úsilí vyznačujícího se svými vlastními profesními způsoby, přísnými standardy a vzrušujícím teoretickým výzkumem“ (HAYLES 2011). Vedle využití v jiných odvětvích měla „výpočetní technika v humanitních vědách“, jak se jí zprvu říkalo, jako podpurná disciplína za úkol digitalizovat obsáhlé kulturní zdroje a učinit je prohledatelné, obnovitelné a připravené k dalšímu počítačovému zpracování. Tyto typy úkolů byly příznačné pro první fázi vývoje *digital humanities*. V té druhé, někdy nazývané jako „digital humanities 2.0“, se díky pokročilejším nástrojům, novým paradigmatům a hybridním metodologiím přistupuje ke zpracování již digitalizovaných zdrojů „kvalitativním, interpretativním, zkušenostním, emotivním a generativním způsobem“, jak postuluje *Digital Humanities Manifesto 2.0* (SCHNAPP — PRESNER 2009). Zmíněný generativní aspekt spočívá podle Presnera ve vytváření „prostředí a nástrojů k produkci, administraci a konfrontaci s vědomostmi, které vznikly digitálně a existují v různých digitálních kontextech“.

Podstatou *digital humanities* rozumím „radikální“ povahu generativního a zkušenostního přístupu ke kultuře, který umožňuje dalece překročit e-mail, nástroje Office a populární sociální média směrem k interdisciplinárním nástrojům a projektům na hranici mezi výpočetní technikou a kulturními studii, dosahující hlubší kvalitativní a širší kvantitativní rozměr výzkumu. Ne všechny humanitní disciplíny využívající počítač lze ovšem nazvat digitálními humanitními vědami a ne každý výzkum pracující s digitálními nástroji zapadá do jejich rámce. Důvodem této výlučnosti, kterou zastánci *digital humanities* rádi zdůrazňují, spočívá v pochopitelném úsilí o definici vlastní metodologie ve světě, v němž si každé literární dílo, staré či nové, nese svou digitální auru. Tu představují databáze, edukační webové stránky, knižní portály, blogy a sociální média, která způsobují, že reflektovat určité dílo, autora či literárního období bez zvážení jejich digitálních stop je stále obtížnější. Aby se odlišily od přístupů, které sice využívají digitální metody, ale výhradně k uchování určitého díla, digitální humanitní vědy zdůrazňují mnohem větší míru využití digitálních nástrojů a metod ve výzkumu. Výsledky hlubšího zapojení výpočetní techniky lze rozdělit do dvou kategorií. Obě dvě navrhuji analýzy, které by v době před rozvojem výpočetní techniky nebyly možné. První skupinu metod nazývám hyperčtení: uchopit text, nejčastěji tradiční, a nahlížet na něj jako na síť a databázi, pomocí příslušných nástrojů jej načíst, vnitřně propojit a vizualizovat. Takový přístup by mohl mít podobu anotované edice poezie či prózy rozšířené o hypertextové odkazy a externí reference, která

by nabízela alternativní typy čtení. Tento typ digitální analýzy se těší vcelku zavedené tradici, zejména v rámci vědecké komunity zabývající se hypertextem (LANDOW 2006), a lze jej považovat za reprezentativní přístup první fáze rozvoje *digital humanities*.

Příkladem může být hypertextová verze *Rukopisu nalezeného v Zaragoze* Jana Potockého, k takovému způsobu prezentace příhodného románu z 18. století, který je blízký jak *Dekameronu* (narativ typu *mis en abyme*), tak *Tristramu Shandymu* (metatextové reference).

Druhá kategorie výsledků spočívá v ceněné digitální metodě *distant reading*, mnohdy pokročilejší v komplexitě použití výpočetní techniky a s působivějšími výsledky. Předmětem výzkumu není jedno dílo, nýbrž široký korpus děl reprezentující zvolené historické období či národní literaturu, který lze analyzovat, kvantifikovat, filtrovat a vizualizovat, a na který tak můžeme pohlížet ze zcela nového úhlu, který nebyl před nástupem počítačů dosažitelný. Jak poznamenal Franco Moretti:

„Kupříkladu kánon o dvou stech románech se pro Británii 19. století jeví jako poměrně rozsáhlý (a i tak je výrazně větší než ten současný), ovšem stále je to méně než jedno procento románové produkce své doby; v případě dvaceti, třiceti tisíc nebo i větším počtu textů, což nikdo neví přesně, metoda *close reading* nepomůže, i při tempu jeden román za den a 365 dní v roce by čtení trvalo přibližně jedno století. A přitom to ani není otázkou času, ale metody: poli tohoto rozsahu nelze porozumět sešíváním útržků vědomostí o konkrétních případech, protože příslušné pole není jejich souhrnem: je kolektivním systémem, který musí být jako takový uchopen, tedy jako celek.“

Výzkumné projekty této kategorie varíují od autorských projektů menších rozměrů až po dobře financované interdisciplinární podniky s rozsáhlými zdroji. Do této kategorie by spadala jakákoli analýza české nebo slovenské poezie provedená za použití online nástrojů jako databáze rýmů (PLECHÁČ — IBRAHIM 2013).

Příklad projektu *digital humanities* — teoretický přehled

Rád bych ukázal potenciál *digital humanities* jako metody komplementární k tradičnímu literárněvědnému výzkumu na konkrétním příkladě. Předpokládejme, že máme k dispozici digitalizovaný korpus české a slovenské literatury 20. století a že naším úkolem je zmapovat rozsah a zaměření kulturních a geografických referencí, jak se v literatuře konstituovaly od rakousko-uherské monarchie do postsovětské éry. Vlivem proměnlivých politických okolností se kulturní tíhnutí během zkoumaného období mnohokrát posouvalo, čímž vznikala různá institucionální a kulturní centra (Vídeň, Praha, Budapešť, Moskva a v poslední době New York a Londýn). Mohlo by proto být zajímavé zjistit, jak se dobový náhled na svět bude jevit prizmatem zeměpisných referencí v beletristické i nebeletristické literatuře dané doby. Jinými

slovy, úkolem počítačové metody *distant reading* by bylo zachytit světónázor literárních postav a vypravěčů nebeletristických textů a porovnat je jak s proměnlivým „oficiálním“ světónázorem České a Slovenské republiky, tak v rámci obou literatur navzájem. Každé jméno města zmíněné v románu, básni, esejí nebo v korespondenci by vytvořilo jednu numerickou jednotku a bylo by zařazeno do databáze spolu s nezbytnými metainformacemi (rok vydání, titul, místo vydání díla, z něhož reference pochází). Výsledkem by mohla být interaktivní mapa stejně jako časová osa, na nichž by se v čase a prostoru odrážel široký korpus geografických referencí. Na mapě by místo vydání díla odkazovalo k místům zmíněným v textech, přičemž by časová osa zachycovala změny, kterých tyto dvě hodnoty doznaly během uplynulého století. Přidanou hodnotou geografického údaje by rovněž mohlo být, zda se jedná o existující časoprostorovou jednotku v rámci fikčního světa (postava cestuje do Moskvy), nebo jen její intenci (postava sní o cestě do Paříže).

Technické vybavení potřebné pro provedení modelového výzkumu je skromné (co se digitálních nároků týče, celý proces vyžaduje pouze jednoduchý software typu Gephi), zatímco potenciální výsledky nemusí být vůbec tak předvídatelné, jak by se mohlo literárním historikům jevit. Zaprvé by díky rozsáhlému korpusu textů historikovsky stávající vědomosti a domněnky získaly komplexní, vizuální a dynamický referenční rámec ilustrující daný fenomén. Zadruhé by se patrně nevyhnutelně objevily nečekané a doposud přehlížené vzorce otvírající zcela novou perspektivu či nové přístupy.⁷

Jaká byla centra individuálního a kolektivního náhledu na svět a jak se proměňovala v reakci na dějinné události? Jak vzdálený byl v průběhu času oficiální pohled od intencionálního? Co se můžeme dozvědět o rozdílech mezi geografii zachycovanou českou a slovenskou literaturou? Takové otázky sice mohly být zodpovězeny i před existencí *digital humanities*, ovšem je stále obtížnější popírat, že nové nástroje (vizuální mapy, dynamické linky, časové osy, které dokážou mapovat a rekonstruovat zkoumané procesy) přinášejí další, alternativní a nové perspektivy.

Závěr

V tomto úvodu do digitálních humanitních věd, který nastínil jejich hlavní historické a metodologické kontury, jsem pouze načrtl rozsáhlé pole nerůznějších subdisciplín a metodologií skrývajících se pod jejich hlavičkou. Představují nevyhnutelný důsledek kultury algoritmů, v jejímž světě hraje software rozhodující roli. Tyto disciplíny rostou, získávají následovníky, in-

7 Jak je například patrné na fenoménu „biopoetiky“, který odhalila série vizualizací a počítačových čtení všech existujících edic díla Walta Whitemana *Stěbla trávy*, provedená Andrew Piperem v rámci projektu zkoumajícího historickou poetiku metodami *digital humanities* (viz PIPER 2014).

stitucionální podporu a financování. Obstojí však tento „nový pozitivismus“, který vrací literární vědě víru v čísla a kvantitu, v postdigitální éře, kde hrozí, že se dnes komplexní digitální nástroje stanou snadno dostupnými a zpopularizují se až do úplné banality? Těžko říci. Ovšem vezmeme-li v úvahu stále narůstající korpus digitalizovaného materiálu připraveného k dalšímu zkoumání a analyzování způsoby, které doposud nebyly možné, bylo by velkou ztrátou pro naše národní, východoevropské literatury, kdyby se nikdo nepokusil věnovat se *digital humanities* v prostředí nejdůvěrněji známém.

Z angličtiny přeložila Ina Pišová.

Literatura

BERRY, David

2011 „Computational Turn. Thinking About the Digital Humanities“; *Culture Machine* XII, <<http://www.culturemachine.net/index.php/cm/issue/view/23>>, přístup 12. II. 2014

BOGOST, Ian

2012 *Alien Phenomenology: What It's Like to Be a Thing* (Minneapolis: University of Minnesota Press)

BOGOST, Ian — MONTFORT, Nick

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

CABELL, Mimi — CAYLEY, John — HOWE, Daniel — HUFF, Jason — VALLA, Clement

2012 „Language and the Internet“; in Simon Biggs (ed.): *Remediating the Social* (Edinburg: ELMCIP), s. 134–137

HAYLES, N. Katherine

2011 „How We Think: Transforming Power nad Digital Technologies“; in David M. Berry (ed.): *Understanding the Digital Humanities* (London: Palgrav), s. 42–66

LANDOW, Georg P.

2006 *Hypertext 3.0. Critical theory and new media in an era of globalization* (Baltimore: John Hopkins University Press)

MANOVICH, Lev

2013 *Software Takes Command (International Texts in Critical Media Studies)* (New York: Bloomsbury Academic)

MARYL, Maciej

2014 „Fonograf Abrahama. W stronę archeologii literatury“; *Teksty Drugie*, č. 4, s. 179–193

PIPER, Andrew

2014 „On Biopoetics. The Evolution of Whitman's Leaves of Grass“; *txtLab* 5. 2., <<http://txtlab.org/?p=250>>, přístup 30. 3. 2015

PLECHÁČ, Petr — IBRAHIM, Robert

2013 *Gunstick* — *databáze českých rýmů*, <<http://versologie.cz/gunstick>>, přístup 24. II. 2014

SCHNAPP, Jeffrey — PRESNER, Todd

2009 *Digital Humanities Manifesto 2.0*, <http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf>, přístup 14. 5. 2015

SIMANOWSKI, Roberto

2014 „The Alien Aesthetic of Speculative Realism, or, How Interpretation Lost the Battle to Materiality and How Comfortable this Is to Humans“; in Ridvan Askin, Paul J. Ennis, Andreas Hägler, Phillip Schweighauser (edd.): *Aesthetics in the 21st Century, Speculations V*, s. 352–381

STREHOVEC, Janez

2012 „Derivative Writing: E-literature in the World of New Social and Economic Paradigms“; in Simone Biggs (ed.): *Remediating the Social* (Edinburgh: ELM-CIP), s. 79–83

Résumé

The paper focuses on the general consequences of the “computational turn in humanities”, i.e. on the theory and practice of literature. The knowledge horizon of the contemporary humanist, as I argue, is infused with the invisible participation of algorithms, which invites us to include them in our cultural reflection. Reflecting on several born-digital works and digitally enhanced renditions of classical literature, and putting them in the context of database paradigms, object-oriented aesthetics and distant-reading methods for the digital humanities, I argue that literary studies in Central Europe can be made more visible by embracing the algorithmic aspects of both new forms of storytelling and new methods in the humanities.

Klíčová slova / Keywords

algoritmus — hypertext — elektronická literatura — digital humanities — distant-reading — objektově zaměřená estetika — databazová estetika

algorithms — hypertext — digital literature — digital humanities — distant-reading — object oriented aesthetics — database aesthetics