



ROZHOVOR

„E-lit je propojená
s různými literárními tradicemi“

O ELEKTRONICKÉ LITERATUŘE S NICKEM MONTFORTEM

Nick Montfort je jednou z předních osobností v oblasti teorie a praxe elektronické literatury. Básník a zakladatel společnosti vymýšlející názvy Nonym vyvíjí literární generátory a tvoří počítačové umění a poezii, jež jsou současně i předmětem jeho odborného zájmu. Spolupracuje na řadě akademických a literárních projektů, vědecký titul Ph.D. získal v oboru informatiky na University of Pennsylvania, magisterské tituly v tvůrčím psaní (poezie) na Boston University a v digitálním umění a vědách na MIT, bakalářské studium absolvoval v oboru svobodných umění a informatiky na University of Texas.

Mezi Montfortovy projekty patří systém Curveship pro interaktivní prózu a systém Slant generující dlouhé příběhy (vznikl v mezinárodní spolupráci); generátory básnických textů včetně řady *ppg256* a *Concrete Perl*; skupinový blog *Grand Text Auto*; pětisetstránková báseň *Ream* napsaná za jediný den; *Mystery House Taken Over* — skupinově „využívaná“ klasická počítačová hra; kolektivně psaný román *Implementation* ve formě nálepek, později zaznamenaný v knize; interaktivní prózy *Winchester's Nightmare*, *Ad Verbum* a *Book and Volume*; několik dalších digitálních básní a generátorů poezie, včetně *Sea and Spar Between* (se Stephanií Stricklandovou) a *The Deletionist* (s Amaranth Borsukovou a Jesperem Juulem). Je činný v několika odlišných oblastech: pracuje s webem, věnuje se psaní knih a čtení/performancím, je aktivní v rámci demoscény (např. spolupracoval na projektu *Nanowatt*, předváděném na akci *Récursion* v Montrealu) či ve výstavních prostorách a galeriích (např. videoinstalace *From the Tables of My Memorie*, vystavená v Bostonu a v Singapuru). Překládá digitální umění a digitální literaturu; jeho vlastní dílo bylo přeloženo do šesti jazyků. Například jeho román *World Clock*, vygenerovaný v bezplatném softwaru, byl přeložen do polštiny a vydán nakladatelstvím Ha!art v řadě Liberatura. Mnoho Montfortových děl bylo také upraveno či

přetvořeno; jeho krátký program *Taroko Gorge* se stal základem pro více než čtyřicet publikovaných remixů.

Nick Montfort přispěl k založení několika nových akademických disciplín: studia platform (založil tento obor a stejnojmennou ediční řadu vydávanou MIT Press, na které pracuje s Ianem Bogostem), kritická studia kódu (sestavil stěžejní knihu využívající tento přístup a autorsky do ní přispěl) a elektronickou literaturu (napsal první knihu zaměřenou pouze na formu e-lit a již více než deset let je členem výboru ředitelů Electronic Literature Organization). Založil a vede The Trope Tank, výzkumnou laboratoř na MIT, která pracuje na vědeckých a estetických projektech a nabízí materiální zdroje k programování.

#! (Counterpath, 2014) je Montfortova nejnovější publikace s programy a básněmi. *10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)); : GOTO 10*, (MIT Press, 2013), kniha napsaná 10 autory a sestavená Montfortem, se zaměřuje na jednořádkový program Commodore 64 BASIC. Dále napsal *Riddle & Bind* (Spineless Books, 2010), sbírku literárních hádanek a básní s předem danými omezeními. S Ianem Bogostem napsal *Racing the Beam: The Atari Video Computer System* (MIT Press, 2009); *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction* (MIT Press, 2003); s Williamem Gillespiem *2002: A Palindrome Story* (Spineless Books, 2002), které Oulipo ocenilo jako nejdelší literární palindrom na světě. Také sestavil *The Electronic Literature Collection* (s N. Katherine Haylesovou, Stephanie Stricklandovou a Scottem Rettbergem, ELO, 2006) a *The New Media Reader* (s Noahem Wardrip-Fruinem, MIT Press, 2003). Montfort nedávno dokončil koncepci své desáté knihy, v níž pokračuje ve svém dlouhodobém projektu zaměřeném na výuku programování jako metody kulturně orientovaného zkoumání a tvoření: *Exploratory Programming for the Arts and Humanities* (MIT Press, 2016). Přístup ke zmíněným projektům a bližší informace o Montfortových publikacích jsou k dispozici na jeho webu <<http://nickm.com>>.

Ve svém výzkumu jste se zabýval nejrůznějšími druhy elektronické literatury — od interaktivní fikce po generátory poezie —, nejrůznějšími otázkami z tohoto oboru a také několika různými metodologiemi. Proč považujete za důležité a/nebo hodnotné vytvářet elektronickou literaturu a bavit se o ní?

Elektronická literatura (e-lit) je lidská činnost a nepochybně vyjadřuje některé věci lépe nebo jinak, než jak je tomu u jiných aktivit, prostředků komunikace a uměleckých médií. Lidé si například uvědomí, jaký je vztah mezi počítači a kulturou, nebo jak se v e-lit jazyk specifickým způsobem propojuje s programováním. Pokud se tedy zajímáme o vývoj technologie a kultury, pak bychom se samozřejmě měli bavit i o elektronické literatuře.

Jsem přesvědčen, že všechny druhy lidské činnosti stojí za to, abychom je alespoň nějakým způsobem zkoumali. Nic z toho, co děláme, není úplně nepodstatné, ale díky některým věcem se můžeme naučit méně, díky jiným

více. V případě e-lit jde o promyšlený pokus tvořit literární díla, která jsou propojena se současnými a nově vznikajícími počítačovými technologiemi. E-lit můžete studovat jako charakteristickou tvorbu konkrétních autorů, jako vyjádření aspektů odlišných kultur a jazyků, jako pokus komunikovat nebo jako snahu zkoumat jazyk.

Mé vlastní postupy se více týkají zkoumání jazyka, žánru, formy, tradičních metod a programování... Nesnažím se nic vyjádřit, přinejmenším nechci vyjadřovat své vlastní pocity či zážitky. Chci se dozvědět více o angličtině a o programování, stejně jako o způsobech, jak se vzájemně ovlivňují. A vytváření elektronické literatury je skvělá cesta, jak se něco naučit.

Jak byste popsal postavení elektronické literatury ve Spojených státech — je obecně považována za jednu z oblastí experimentální poezie, za součást digitálního umění a kultury, za alternativu tištěných knih či e-knih nebo za kombinaci toho všeho?

Pokud bych si měl vybrat z těchto možností, řekl bych, že je hlavně součástí „digitálního umění a kultury“. To ale ve skutečnosti netvoří jednu skupinu a e-lit také není jednotnou komunitou či přístupem. Tvůrci interaktivní fikce a vizuální poezie a ti, kteří pracují na uměleckých digitálních hrách s literárními aspekty, používají odlišné platformy a odlišné způsoby komunikace.

Vidíte nějaký rozdíl v pojetí e-lit, v jejím chápání a významu ve Spojených státech a v Evropě? Nebo dokonce nějaké specifické rozdíly mezi jednotlivými evropskými zeměmi, které znáte?

Rozhodně ano. Jednotlivé jazyky, kultury a národnosti se zaměřují na různé věci. V Portugalsku jsou postupy digitální literatury spojeny s konkrétní poezií, která zde má dlouhou historii. Jsem přesvědčen, že to neplatí pro celou Evropu. V Polsku existuje spojení s „liberaturou“ a materiální podstatou knihy a zároveň s jejím vztahem k textu. Španělé jsou velmi činní na poli interaktivní prózy, ale ve srovnání se Spojenými státy a produkcí v angličtině se zabývají i velmi malými hrami (často jde o hry s pouze jedním virtuálním prostředím).

V tuto chvíli nemohu rozkrýt všechny rozdíly, ale jen na těchto příkladech můžete vidět, že e-lit je propojená s různými literárními tradicemi. Tyto odlišnosti neapremeni jen ze skutečnosti, že se technologie X ještě nedostala do země Y nebo něco podobného — ani z daleka. Jsou mnohem subtilnější a souvisejí s technologiemi stejně jako s jazykem a s literárními tradicemi.

S Ianem Bogostem sestavujete knižní edici Platform Studies pro The MIT Press. Po vaší společné knize Racing the Beam následovaly ještě tři tituly a další čtyři vyjdou v dohledné době. Můžete nám ozřejmit základní ideu studia platform a jak se vztahuje k elektronické literatuře?

Studium platform se zabývá tím, „na čem“ vykonáváme kreativní činnost v digitálním prostředí — tedy hardwarem a softwarem, jako jsou herní kon-

zole či domácí počítače, Flash atd. Představte si platformu, kterou vy již znáte, programovací prostředí Processing. „Pod“ touto platformou se skrývají různé věci — schopnost pracovat v Javě, v Androidu nebo v JavaScriptu; schopnost pracovat s jiným hardwarem —, ale z pohledu programátora, který pracuje „s“ touto platformou nebo „v“ Processingu, k tomu patří také předpoklady a potenciál. Processing je velmi dobrý na tvorbu vizuálního 2D designu, zatímco textový potenciál je třeba přidat s knihovny a dobrý zvukový potenciál získal až nedávno. Processing můžete používat k animaci 3D modelů nebo k pohybování obrázků ve vysokém rozlišení na obrazovce, ale nejoblíbenější je generativní potenciál k vytváření vizuálních 2D nebo 3D děl — které platforma v první řadě podporuje. Co studia platformy o Processingu říkají, je to samé, co říkají o ostatních platformách: Processing ztělesňuje představu programování. Je to speciálně navržený, intencionální artefakt a to souvisí se způsobem, jakým se tato platforma užívá pro umělecké účely. Studujme tedy tento důležitý aspekt digitálních médií. A zaměříme se především na platformu a dílo, abychom porozuměli důležitým technickým aspektům, protože tato úroveň byla po dlouhou dobu zanedbávána.

Souvisí nějak studia platformy s kritickými studii kódu Marka Marina nebo s jinými metodologiemi výzkumu elektronické literatury?

Samozřejmě ano. A nejlépe bych to mohl vysvětlit na srovnání s modelem digitálních médií a umění, který má pět vrstev. Svrchní vrstvou je RECEPCE/ČINNOST — což zahrnuje hraní her, čtení e-lit a tak dále. Další v pořadí je ROZHRANÍ, typický rys digitálního objektu, který recepci a činnost podporuje. Pak je zde FORMA/FUNKCE, jak systém funguje pod rozhraním. Tato forma/funkce se nějakým způsobem programuje a právě postup, kterým je zakódována, představuje vrstva KÓDOVÁNÍ. A toto kódování nakonec běží na PLATFORMĚ.

Podívejme se například na šachový program. Způsob, jaký si ke hře šachů proti tomuto programu zvolíte, vaše strategie, je součástí RECEPCE/ČINNOSTI. Jestli se vám zobrazí 2D nebo 3D šachovnice a ten který vzhled figurek, je ROZHRANÍ. Způsob, jakým proti vám počítač šachy hraje a splňuje pravidla hry, je FORMA/FUNKCE. Jazyk, v němž je systém napsaný, je aspektem KÓDOVÁNÍ, zatímco počítačová platforma, na níž to celé běží, je PLATFORMA.

Tento model pomáhá odborníkům přesně určit, co se děje a kde jsou důležité rozdíly, například mezi IBM počítačem Deep Blue, a počítačovou šachovou hrou Atari Video Chess z roku 1979. A může také ukázat, co se stane, když někdo použije stejné ROZHRANÍ, vizuálně identickou vrstvu, ale zkouší jiné hrací „nástroje“.

Přestože je to jenom velmi stručný úvod k celému modelu, pomohl mi uvědomit si, že pokud chceme pochopit jakýkoli systém digitálních médií — sít sociálních médií, videohru, digitální umělecké dílo, program pro kutily,

nebo nějaké dílo z elektronické literatury —, pak bychom se měli snažit porozumět tomu, co se děje na všech těchto úrovních.

Kritická studia kódu se zaměřují na úroveň KÓDOVÁNÍ a studia platformem se zaměřují na úroveň PLATFORMY. Tyto dvě úrovně jsou ze všech pěti nejvíce zanedbávané, byla jim zatím věnována nejmenší pozornost. A leží hned vedle sebe, proto spolu těsněji souvisejí, například ve srovnání se vztahem PLATFORMY k, řekněme, RECEPCI/ČINNOSTI. Přestože tedy kritická studia kódu a studia platformem řeší dvě různé věci, oba obory se snaží vyplnit mezery ve výzkumu a oba jsou velmi přínosné.

Co se týče dalších metodologií, jen zmíním, že studium platformem si bere nutnou dávku inspirace z oblasti zvané dějiny knih nebo materiální dějiny textu.

Abychom uvedli alespoň několik příkladů: váš projekt Sea and Spar Between (se Stephanií Stricklandovou) byl přeložen do polštiny, některá vaše díla byla přeložena do ruštiny, kniha World Clock se v současnosti také objevila v polštině. V projektu Renderings, na němž spolupracujete, jsou básně přeložené z různých jazyků do angličtiny a zveřejněné na webu. Proč je důležité e-lit překládat?

Měl bych zde *Renderings* jasně vysvětlit: smyslem tohoto projektu, který odstartoval v roce 2014, je překládat e-lit a především pak počítačová díla z jiných jazyků do angličtiny. Velmi mě potěšilo, že Monika Górska-Olesińska a Mariusz Pisarski přeložili *Sea and Spar Between* do polštiny, Natalia Fedorová přeložila moji práci do ruštiny a některá jiná díla byla přeložena do francouzštiny, španělštiny, polštiny, brazilské portugalštiny a italštiny. I já jsem již v roce 2003 překládal španělskou interaktivní prózu do angličtiny a Piotr Marecki dokončil svůj překlad *World Clock* v době, kdy byl projekt *Renderings* v začátcích. Tyto překlady tvoří kontext pro *Renderings*. Jsou tím, co *Renderings* uvedlo do pohybu, ale nikoli samotným projektem.

Pokud jde o to, jak důležité je překládat e-lit, je to asi podobně důležité jako překládat jakoukoli jinou literaturu. V anglicky mluvící společnosti se snažíme rozšířit pojem o literatuře a otevřít zde možnost poznat kulturní perspektivy jiných zemí, díla, která vycházejí v jiných jazycích. Vynechat určité žánry (poezii, divadelní hry, romány, a tak dále) nebo určité postupy (jako například elektronickou literaturu) samozřejmě není ideální, a tak jsme se v tomto projektu zaměřili na překládání e-lit, které bylo dosud opomíjené.

Můžete nám tedy o projektu Renderings říct více?

Renderings se snaží vzbudit zájem anglicky mluvící společnosti o díla světové e-lit, a to zejména o její zajímavé počítačové formy, jako jsou například generátory poezie. Jednou z inspirací je montrealský časopis *bleuOrange*, který finančně zaštiťuje mnoho překladů e-lit do francouzštiny. V tomto časopise ale také vycházejí originální francouzská díla, zatímco *Renderings* se zaměřuje na díla neanglická. Nezaložili jsme časopis nebo literární periodikum. Děláme

zkrátka překlady, a když je dokončíme, snažíme se je vydat skrze obvyklé kanály. To má své výhody i nevýhody, ale mně se na tom nejvíc líbí, že tyto překlady mohou dále žít mezi jinými literárními díly nejrůznějších typů, a to včetně prací, které nejsou programované, nebo dokonce vůbec nepatří do e-lit.

V současné době jsme dokončili první fázi — třináct prací. Většina z nich je v překladu, tři již v dvojjazyčném znění vznikly a jsou tak zakořeněny i v jiných jazycích. Výsledky vyšly v literárním časopise Fordhamské univerzity jménem *Cura* jako první zveřejněná počítačová díla. Těšíme se na další krok, až zapojíme nové spolupracovníky a jazykové komunity, až bude možné si práci více dělit.

Překládání elektronické literatury se značně liší od překládání literatury tištěné. Můžete nám říci, co musí překladatel znát, co si musí uvědomovat a na co nesmí zapomenout, aby celý proces překladu e-lit zvládl?

Některé problémy jsou stejné. Stále se musíte snažit trefit se do registru textu (ať již generovaného, nebo nikoli), přeložit metafory a novotvary a v podstatě udělat skoro všechnu práci jako u „standardního“ literárního překladu, třebaže to takto může znít, že je tento složitý postup jednodušší, než ve skutečnosti je. To je jedním z důvodů, proč jsme pozvali Roberta Pinského, Marca Lowenthala a Davida Ferryho, abychom se setkali a probrali jejich překladatelskou práci a svůj projekt.

Dále, právě v takových bodech spolu jazyk a programování spolupracují. Uvedu jeden jasný příklad. Španělský generátor poezie má šablonu, která produkuje řádek, a součástí tohoto řádku jsou mezery SUBSTANTIVUM ADJEKTIVUM. (To samozřejmě není správné pořadí slov ve větě pro všechna španělská podstatná a přídavná jména — píšete „gran amigo“ jako „dobrý přítel“ —, ale v našem případě se tento slovosled hodí pro všechna slova, s nimiž generátor pracuje.) Angličtina samozřejmě tento slovosled obvykle nepoužívá, takže překladatel ho za normálních okolností prohodí na ADJEKTIVUM SUBSTANTIVUM. Pak je tu ale také rétorická technika zvaná inverze nebo anastrofa, která se užívá v poezii, jako u „Time present and time past“ nebo v Hamletovi „poem unlimited“. Většinou to zní dost příznakově, ale například v takové surrealistické básni může slovosled fungovat méně nenápadně. Překladatel se také musí rozhodnout, zda chce, aby báseň zdomácněla, a přeložit ji tak, aby zněla opravdu anglicky, nebo zda naopak ctí jednotlivé jazykové odlišnosti. To není záležitost nějakého kompletního a částečného překladu. Jde o problém, jak co nejlépe dílo přeložit s ohledem na to, čeho chceme dosáhnout. Při překládání básně můžete uvažovat o stejných možnostech pro jedno dvouslovné spojení opakující se v pevně daném kontextu. Když ale překládáte generátor, musíte brát v úvahu jakoukoli možnou dvouslovnou frázi v jakémkoli myslitelném kontextu. A to je, opět, jen jeden velmi jednoduchý problém — možná ten nejjednodušší, na který můžeme v souvislosti s jazykem a programováním narazit.

Kromě toho musí být překladatel e-lit schopen také číst a psát v programovacích jazycích, nebo ne?

No, někdo z týmu, který dané dílo překládá, by to určitě umět měl. Kromě problémů, o nichž jsme již mluvili, jsou tu i další, spojené spíše číst s programováním, a ve skutečnosti nesouvisející se slovesným uměním nebo s překladatelstvím. Pokud někdo psal v programu BASIC nebo v Perlu a vy chcete, aby k tomu lidé byli schopni přistupovat na webu, dá vám to nějakou práci. Je třeba text portovat (tj. přepsat tak, aby se dal spustit na jiné platformě), emulovat, zajistit, aby běžel i na serveru — takové řešení nemám rád, protože skrývá postup, jak systém funguje, a ztěžuje práci někomu, kdo by chtěl kód změnit a pohrát si s ním. Takové portování jsme také provedli v první fázi *Renderings* a budeme ho provádět i nadále. Tento postup by ale možná měl být následován u starších systémů, a to dokonce i tehdy, pokud součástí procesu není překlad. Já jsem například dělal něco podobného, když jsem reimplementoval čtyři klasické generátory textu v anglickém jazyce v *Memory Slamu*.

V Memory Slamu jste reimplementoval kultovní díla generativní poezie (Love Letters, Stochastic Texts, Permutation Poems, A House of Dust) s použitím JavaScriptu. Je pro vaši praxi důležité reimplementovat starší díla?

Je to důležité pro mou výuku, propagaci e-lit a povědomí o její historii, ale ano, je to důležité i pro mě jako básníka a digitálního spisovatele. Reimplementování těchto děl je cestou, jak je číst a setkávat se s nimi — jako učit se báseň zpaměti nebo redigovat knihu a činit redakční zásahy, anebo inscenovat hru. A tak, i když se mi líbí, že jsou dostupná v jednoduché a jednotné podobě, která ostatním umožní je snadno upravovat, sestavení těchto čtyř děl do výsledné formy mi také pomohlo lépe je pochopit.

Netvoříte jen e-lit, ale napsal jste také básnické sbírky v tradici OuLiPo (Riddle & Bind; a knihu 2002 s Williamem Gillespiem A Palindrome Story), knihy, jež vznikly generativními postupy (World Clock), z nichž některé používají vygenerovaný textový materiál, který jste si přivlastnil (Megawatt), knihu se Scottem Rettbergem, jejímž „původním vtělením byl román na pokračování vytištěný na nálepkách, vydávaný po částech v měsíčních intervalech“. Považujete různé přístupy k tvorbě poezie za různá „stylistická cvičení v mediálním/formálním/poetickém/estetickém stylu“ (můžeme-li zde parafrázovat Queneauovo dílo)?

Řekl bych, že to zní příliš systematicky. Každý z těchto projektů je nějak motivován — vznikl z nějakého důvodu, netvoří ale dohromady žádný velký projekt takového typu, jaký představuje Queneau ve své knize.

Musím se také ohradit proti vašemu užití termínu *přivlastnil* v souvislosti s dílem *Megawatt*. To by naznačovalo, že si беру texty a začleňuji je do vlastního díla. I když si myslím, že takový postup je naprosto v pořádku, není to

to, co v tomto konkrétním projektu dělám. *Megawatt* není nějaké znovuužití Beckettovy knihy *Watt* pro jiné účely. Spíše jde o reimplementaci, podobně jako u *Memory Slamu*. Abych byl přesnější, v prvním kroku jde o implementaci a poté o intenzifikaci.

Napsal jsem počítačový program, který generuje pasáže z románu *Watt* a poté může tyto pasáže rozšiřovat (a skutečně tak činí). A to není přivlastnění. Je to styl čtení. A tímto stylem Becketta zatím žádný čtenář, žádný vydavatel, žádný překladatel ani žádný odborník na jeho dílo nikdy nečetl. O Beckettově životě nevím vše a nikdy jsem se s ním nesetkal. Neznám každé slovo z jeho vydaných knih, neviděl jsem všechny inscenace jeho her. Ale to, co dělám já jako programátor, autor základního generátoru těchto pasáží z *Wattu*, je přesný opak přivlastnění — díky svému literárnímu postupu porozumím podstatě těchto úryvků z Becketta do hloubky a mohu přesně určovat jejich základní pravidla.

Když jsem si četla informace o knize #! na webových stránce Counterpath, zaujala mě tato věta: „Básně jsou ve svých nových a stávajících formách průzkumem charakteristických znaků, podle nichž rozpoznáme poezii jako takovou, průzkumem kódů a programování, elipsy a abecedy.“ Které znaky typické pro poezii ve své knize používáte a jak úzce je podle vás propojena básnická tradice a tradice programování?

Můžu vám dát jeden zjednodušený, ale doufám, že jasný příklad. Při vytváření „ppg256–1“, první básně ze sbírky *ppg256*, jsem nejprve napsal krátký program, který uměl vyprodukovat dlouhý seznam velmi variabilních anglických či anglicky znějících slov. Ale takto generování poezie podle mě nevypadá. Produkování veršů, seskupení do slok a přiřazení krátkých nadpisů mělo největší podíl na vytvoření „básni podobného“ textu. A teprve poté to může někdo velkoryse považovat za generátor poezie a možná se pokusit takto vytvořený text přečíst. A tak jsme odhalili něco dost evidentního — řádkování, strofy, sloky a nadpisy pomáhají zformovat text do tvaru, který vypadá jako sbírka básní. To je něco, co asi teoreticky víme, ale já jsem experimentálně vyzkoušel alternativy a poučil jsem se ze svých zkušeností, vlastně jsem k tomu došel pomocí experimentů.

Ve své básnické i vědecké kariéře jste často spolupracoval s jinými básníky a badateli. Považujete takovouto formu spolupráce v současné (digitální) kultuře za nutnost, nebo spíše za výsadu?

Existuje množství platných básnických postupů, na kterých člověk pracuje „sólo“. Spolupráce se ale velmi dobře hodí pro mnoho druhů projektů a pomáhá umělcům se jeden od druhého učit, a to ve chvíli, kdy každý dává něco v sázku — projekt, který společně vytváří. Některé z mých nejlepších projektů vznikly ve spolupráci a zároveň jsou to takové projekty, které by žádný ze spoluautorů nemohl udělat sám.

Jak vaši generativní poezii (generátory básní) čte/pohrává si s ní/chápe širší veřejnost a studenti, kteří nepatří do e-lit komunity? Musíte jim na začátku každého čtení poskytnout kontext, nebo má tento obor v současné době ve Spojených státech takové postavení, že lidé autorský záměr chápu?

Já se opravdu moc nezabývám sdělováním svých záměrů — pro mě je hlavním úkolem vysvětlit, co je ten konkrétní digitální objekt, jak se vztahuje k platformě, na níž běží, co je důležité na jazyku, v němž je napsaný, jak ve skutečnosti funguje, a tak dále.

Když mám například jednořádkový program Commodore 64 BASIC, který vytváří vizuální zobrazení podobné obrazům z puntíků Damiena Hirsta — a já takový program mám —, jak mám sdělit, čím Commodore 64 byl a čím je teď? Co je programovací jazyk BASIC? Proč program, který má být „jednořádkový“, po spuštění běží ve skutečnosti na obrazovce přes tři řádky? Proč jsem ho udělal jako jednořádkový — jak se to vztahuje k historickým tradicím amatérského programování? Snažím se pro platformu používat omezení, která jsou opravdová, mají smysl a jsou pro mě výzvou. Ale právě tento postup práce mě vede k vytváření děl pro moderního diváka a čtenáře obtížně srozumitelných. Tak se snažím svá díla doprovázet vysvětlováním a diskuzemi, které jsou dostatečné, ale zastavují se právě tam, kde by začaly znít pedantsky. Ale já opravdu chci využít své dílo jako možnost sdílet poznatky o jazyce a programování, podobně jako jsem se v procesu tvorby poučil já.

Vaše krátké programy na generování textů začaly být v určitých případech důležité kvůli „výpůjčkám“ kódů — dosud se objevilo 26 nových verzí Taroko Gorge. Vidíte souvislost mezi společností otevřené kultury a elektronickou literaturou?

Myslím, že by zde spojnice určitě být měla. Já to vidím tak, že při literární práci nejde o vytváření soukromě vlastněných komodit. V současné době je možné někoho napsáním díla pověřit (například přes Kickstarter), a tím pádem může dostat zaplacen a zároveň sdílet s kýmkoli výsledky své práce. Možná je to jen názor básníka; zdá se, že poezie je už nějakou dobu nejméně lukrativním druhem literatury, a lidé čtou, kopírují a učí se básně zpaměti. Báseň spíše žije v myslích těch, kteří se ji naučili, než na stránkách knihy, a určitě nejvíc v hlasech těch, kteří ji čtou.

O svém díle přemýšlím, ať už z jakéhokoli důvodu, jako o žijícím ve světě idejí spíše než ve světě komerce. Nepožaduji na ostatních lidech, aby mi za mou literaturu platili, chci s nimi sdílet své myšlenky (svá literární díla), aby se z nich kdokoli mohl učit, mít z nich radost, aby je mohl překládat a přepracovávat.

Povzbudivým znamením je, že když v roce 2013 Darius Kazemi vyhlásil „National Novel Generation Month“, řekl, že podmínkou přihlášení generátorů románů je dodání nejen výstupu, ale také zdrojového kódu. A to byl začátek jednoho z nejnovějších posunů v e-lit, požadavku otevřeného kódu.

Učíte na MIT a jste také ředitelem Trope Tanku. Co je jeho úkolem?

Laboratoř má na starosti „rozvíjení nových poetických postupů a nových chápání digitálních médií pomocí zaměření se na materiální, formální a historické aspekty programování a jazyka“. Máme zde hmotné zdroje, jako například klasické počítače a herní konzole, software na fyzických médiích různých typů, nejrůznější ovladače, CTR obrazovky a tiskařskou techniku včetně malého stroje na tisk z výšky z konce 19. století, manuální psací stroj, tiskový terminál a jehličkové tiskárny. Když k nám přijdete, tohle uvidíte jako první. Ale děláme také kreativní práci, zkoumáme a vyučujeme, naše práce se vztahuje k současnému programování. A velmi často používáme emulátory a další prostředky. Zkrátka chceme doplnit svou zkušenost s programováním také o práci se starším hardwarem.

Laboratoř je místo pro výzkum a objevování a podporuje neformální praxi v kreativním programování, které může rozvířit debatu a vést k novým výzkumným metodám.

Na své webové stránce píšete, že jste šéfem Nomnymu — mohl byste nám k tomu, prosím, napsat pár slov?

Nomnym je moje společnost, která se zabývá pojmenováváním. Nabízím skrze ni své služby těm, kteří hledají vhodné jméno pro své podnikání, nový produkt, film nebo jinou mediální produkci. Tato práce mě baví, protože debatují se zainteresovanými osobami o jejich nových riskantních projektech a pomáhám jim vymyslet, jak v jejich zájmu, tak v zájmu veřejnosti, jaké jim dají jméno. Využívám svých básnických zkušeností a svých dovedností v průzkumném programování, abych uvažoval o jazyce a mohl přijít s návrhy k další diskuzi.

Děkuji vám za rozhovor.

Rozhovor připravila Zuzana Husárová, z angličtiny přeložila Jana Hlávková.

Uskutečnění rozhovoru podpořil grant VEGA.p.: 2/0107/14
„Hypermediální artefakt v postdigitální době“.