

Karel Piorecký

Proměny čtenářství v procesu remediace

K pojmu remediace

Masivní rozšíření internetu v druhé polovině devadesátých let minulého století spolu s nástupem dalších elektronických médií a komunikačních technologií podstatnou měrou proměnilo komunikační praxi v denním životě – ovšem také v životě literatury. Teoretici médií pro tento proces razí pojmenování *remediace*. V jednodušších variantách tohoto konceptu (např. u Paula Levensona) je remediace chápána jako lineárně vývojový teleologický proces, v němž jsou starší média nahrazována médii novějšími a dokonalejšími. Strukturomanější a komplikovanější pojetí remediace vypracovali Jay David Bolter a Richard Grusin ve své stále velmi vlivné práci *Remediation. Understanding new media*. Tito teoretici vnímají remediaci nikoli jako jednosměrný, ale naopak obousměrný proces, v němž nositelem změn nejsou pouze nová média, ale s jejich nástupem se nutně mění i média stará, která jsou přinucena na tyto změny nějak odpovídat.¹ Remediaci chápou jako reprezentaci jednoho média v médiu jiném a tvrdí, že remediace je určující charakteristikou nových médií. Starší médium může být v novém médiu reprezentováno bez zjevné ironie a kritiky (např. CD-ROM s fotografiemi či texty, webové stránky které slouží ke stahování obrázků či textů). Nová média mohou být takto průsvitná, mohou vyvolávat iluzi bezprostřednosti. V jiných případech se ale také mohou chovat v procesu remediace agresivně, mohou se pokoušet stará média nově a zásadně přetvořit a zdůraznit samu zprostředkovanost. Tento jev nazývají výše jmenovaní teoretici *hypermediací* (srov. BOLTER – GRUSIN 1999).

Při vědomí právě nastíněné složitosti celého procesu remediace budu se v tomto příspěvku zbývat pouze jednou stránkou onoho obousměrného dění. A sice proměňující se podobou čtenářství, kterou přinášejí literární texty publikované na internetu. Můžeme předpokládat, že zmíněný proces remediace má rovněž nemalý vliv na čtenářství textů zprostředkovaných starým dobrým médii, totiž knihou. Prostor, který mám vymezen pro tuto úvahu, a také zatím nedostatečná analýza vlivu nových médií na genezi, poetiku a recepci tištěné literatury mi nedovolují pojednat zvolené téma v obou komplementárních oblastech. Nicméně je i z letmého přehledu literatury posledních let zřejmé, že např. tištěná poezie je stále častěji a stále otevřeněji pod vlivem nových médií a nových komunikačních technologií – objevují se básně psané

¹ K tomuto pojetí vztahu nových a starých médií se přiklání také Umberto Eco, když píše, že „v dějinách kultury tomu nikdy nebylo tak, že něco prostě zabilo něco jiného. Něco hluboce změnilo něco jiného“ (Eco 2000: 123).

jako zprávy sms nebo jako e-maily, smrštuje se textová plocha básně, což je dáno snad právě komunikačními podmínkami nových médií apod.

Počátky české digitální literatury

Začnu drobným historickým exkurzem do nedávné minulosti. Za přelomový rok, v němž se česká literatura dostává do těsnějšího kontaktu s novým digitálním médiem, tedy internetem, lze považovat rok 1997. Jde o rok, v němž začíná fungovat první literární server *Písmák*, začíná také diskuze o vztahu literatury a internetu, kterou zahájil Norbert Holub svým esejem „Liternet“ (HOLUB 1997) a rozvinul ji především Petr Odillo Stradický ze Strdic ve svém vystoupení na bitovském setkání básníků v roce 1998. V něm vyzval básníky, aby se jako elektroničtí minesengři vpravili dobýt internet, aby začali využívat možnosti, které toto nové médium poskytuje a nechali se jím inspirovat k novým způsobům tvoření a k novým podobám literárního textu (srov. STRADICKÝ 1999a).

Tyto své plány Stradický realizoval o rok později v projektu nazvaném *HyperHomer*, který měl na principech hypertextuality, multimediality a otevřeného, kolektivního autorství inovovat pojetí literární struktury a především ji obohatit o možnosti nového média. Čtenář má podle vize tohoto projektu přestat být pasivním příjemcem textu a stát se spoluautorem – je vyzván, aby tvořil svá vlastní pokračování výchozího textu v podobě vlastních webových stránek, které bude zasílat administrátorům projektu a ti je následně umístí na příslušné místo hypertextu (viz obrazová příloha 1). Role čtenáře má být posílena rovněž samotnou hypertextovostí, která čtenáři umožňuje řídit proces čtení nehlédě k předem dané linearitě textu, číst pokaždé jinak, asociativně – tudíž opět vnášet do procesu čtení výrazný tvůrčí aspekt. Tento projekt však nezbudil větší ohlas, živelné kolektivní autorství se v jeho rámci nerozvinulo, zůstalo tak de facto pouze u konceptu.

Zhruba ve stejné době jako Stradický zveřejnila na internetu svůj hypertextový román *Město výtvarnice Markéta BAŇKOVÁ* (1999a). Baňková na rozdíl od Stradického nepojala internet pouze jako možnost k řadě inovací literární tvorby, ale zároveň jako kritiku² nového média, respektive nově se objevujícího fenoménu osobních webových stránek (*homepages*). Zkonstruovala fiktivní postavu Růženky Šetkové, která je fiktivní autorkou a vypravěčkou románu a jejíž život se postupně přesouvá z reality běžné do reality virtuální. Upozornila také na snadnou možnost manipulace a předstírání falešné identity v rámci nových forem digitálně zprostředkované komunikace. Vystihla a parodovala také jejich vizuální styl (viz obrazová příloha 2). Vytvořila otevřenou hypertextovou literární strukturu, která může být kdykoli doplňována a rozvíjena, byť není budována na principu kolektivního autorství (čtenáři se mohou vy-

² Kritické zaměření velké části projevů digitální literatury odpovídá zjištění Waltra J. Onga, že jakoukoli technologizaci slova lze „efektivně kritizovat za to, co se slovem provádí pouze prostřednictvím té nejmodernější technologie“ (ONG 2006: 95).

jadřovat k přečtenému textu, nikoli do něj aktivně vstupovat a dotvářet jej, což je plánem projektu *HyperHomer*). Na rozdíl od Stradického hypertextu využívá Baňková více multimediálních možností digitálního textu: text vstupuje do těsnějšího intermediálního kontaktu s počítačovou grafikou, animací a zvukem. Struktura hypertextu je ale stále poměrně chudá, umožňuje čtenáři volbu pouze ze dvou linií (taxikář spáchá zločin × anebo nespáchá; jde de facto o princip kinoautomatu), návštěvu několika slepých uliček a možnost řídit si čtení podle vlastní vůle, tedy přecházet mezi kapitolami v jiném než lineárním sledu.

Projekt Markéty Baňkové vzbudil překvapivě velký ohlas, mnohonásobně větší než Stradického *HyperHomer*.³ Baňková se dokonce stala tváří na obálce časopisu *Reflex*, který s ní přinesl rozhovor. V něm se autorka vyjádřila o internetu jako o médiu, které pro ni znamená zásadní zlom v umělecké komunikaci. Na internetu oceňuje především větší svobodu, která je dána čtenáři. Čtenář má podle Baňkové dostat příležitost pohybovat se textem „dle své vlastní vůle, nikoli pouze v přímé závislosti na tom, co mu naordinuje spisovatel“ (BAŇKOVÁ 1999b). Z tohoto (a jiných) tvrzení je zřejmé, že interaktivita, k níž tíhne většina literárních textů vytvářených pro internet, není pouze důsledkem podlehnutí technologickému determinismu (tedy nepsanému imperativu: Využij veškerých technologických možností média, i kdybys je ve skutečnosti nepotřeboval!), ale vychází také z kulturní poptávky, tedy jak říká Rob Cover, z touhy „uživatelů participovat na textuálnosti textu“ (COVER 2007: 198).⁴

Nové inovativní postupy kompozice textu, které vytváří novou pozici pro čtenáře, se pochopitelně nevyhnuly ani textům básnickým. V prostředí českého internetu jsou pokusy tohoto druhu přítomny zejména na stránce *www.magazlin.cz*, která je v provozu od roku 1997. Jedná se ovšem o texty, jejichž struktura se od výchozí tištěné podoby neliší tak zásadně jako ve dvou zmíněných hypertextových projektech. Většinou se jedná o pouhé umístění textů do blízkosti drobných animací a o využití barevnosti a zvukových efektů. Tak své původně knižně vydané texty variuje např. Jiří Dynka (viz obrazová příloha 3).

Digitální poezie ve světě

Literární tvorba inspirovaná možnostmi digitálních médií a internetu je ovšem co do podob i rozsahu mnohem bohatší vně kontextu české literatury. Rád bych upozornil na – nebojím se říct – hnutí, které se rozvinulo v západních literaturách a představuje pokročilou formu toho, čehož jsou texty na stránce *www.magazlin.cz* pouze zárodkem. Ono hnutí bývá označováno nejčastěji jako digitální

³ Nutno dodat, že internetový projekt Markéty Baňkové byl recipován spíše v kontextu soudobého výtvarného umění než literatury (srov. ZEMÁNEK 2007).

⁴ Nutno dodat, že tento posun k interaktivitě není zdaleka jen záležitostí vývoje literatury a literární kultury, ale je celokulturním projevem „zdola vyrůstajícího odporu vůči textuální kontrole, zjednodušování a moci, jimiž disponuje informační průmysl“ (COVER 2007: 199).

poezie.⁵ Od devadesátých let se mohutně rozvíjí např. v Německu a v USA. Jedná se de facto o dobu, respektive remediaci experimentální poezie, jak ji známe z šedesátých let 20. století.⁶ Obdobný není pouze přístup k jazyku, ale také úzká vazba na dnes už bohatě rozvinutý teoretický diskurz, který se nad digitální poezií vytvořil, podobně jako se vytvořil o několik desetiletí dříve nad poezií experimentální. Digitální poezie má úzkou vazbu k výtvarnému umění, jejím domácím prostředím je pochopitelně internet, ale cestu ke čtenářům si hledá i prostřednictvím výstav, jako byla například *Digitale Poesie* v Berlíně roku 2004.

Digitální poezie není pouze výsledkem hledání nové básnické estetiky, ale je zároveň (a také díky zmíněnému teoretickému diskurzu) kritickou diskuzí o tom, jak a čím se liší digitální text od textu tištěného. Pokouší se tedy narušit samozřejmost, s níž přistupujeme k digitálním textům, a upozornit na podstatné odlišnosti od textů tištěných, na odlišnosti, které by měly mít své konsekvence v našem recepčním a interpretačním zacházení s digitálními texty.

Lze vymezit několik obecných charakteristik digitální poezie (viz též BLOCK - HEIBACH - WENZ 2004), které mohou být přítomny v jednom textu současně, nebo též izolovaně:

1. digitální báseň se zřídka linearity, její textová struktura je nelineární nebo multilineární – což pochopitelně způsobuje „amputaci“ linearity čtení;
2. bývá multimediální – text není pouhou řadou znaků, ale je animován, je kinetický, má svou vlastní zvukovou rovinu a na jeho sémantice se významně podílí jeho vizuální stránka – jsou tedy přímo aktivizovány čtenářovy smysly, nikoli tedy pouze jeho schopnost představit si smyslový vjem;
3. je interaktivní – umožňuje čtenáři aktivně zasahovat do textu, přetvářet jej, respektive propůjčovat mu konečnou podobu – čtenář tedy není pouze příjemcem, ale spoluautorem textu; autor se zbavuje konvenčního modelu kontroly nad textem a tuto kontrolu deleguje na čtenáře (srov. COVER 2007: 195);
4. interaktivní rovina textu v některých případech také umožňuje komunikaci mezi jednotlivými „aktéry“ textu, tedy čtenáři, kteří jsou v komunikačním kontaktu prostřednictvím počítačové sítě a vstupují do interakce se stejným výchozím textem, společně jej dotvářejí a realizují tak princip kolektivního psaní, který v anglofonní teorii bývá označován jako *collaborative writing*, v německojazyčné oblasti jej označuje termín *Mitschreiben*.

⁵ Někdy je též označována jako *electronic poetry* (*e-poetry*), *new media poetry* či *cyberpoetry*. Na vyšší úrovni obecnosti užívají teoretici tohoto hnutí zastřešující označení *emergentní literatura*.

⁶ Experimentální užívání počítačů při tvorbě básnických textů má své počátky už na konci padesátých let. Tehdejší pojem *strojová poezie* ovšem označoval pokusy o automatizované generování básní pomocí počítače, nikoli o tvůrčí užití možností stroje k realizaci uměleckých záměrů autorského subjektu. Alespoň tak o tomto fenoménu referuje Sriegfried J. Schmid v přednášce „Lyrik aus dem Computer“ (SCHMIDT 1969).

Charakteristiky digitální poezie a jejich vliv na proměnu čtenářství lze demonstrovat na projektech Johanese Auera, významné figury německého digitálního umění. Volím záměrně příklady co nejjednodušších digitálních básní, u nichž není třeba dlouze vysvětlovat jejich konceptuální východisko a které jsou relativně dobře popsatelné bez konkrétní počítačové prezentace.

Auerův text *konditor.htm* vypadá na první pohled jako klasicky strukturovaná báseň o třech slokách (předlohou byla německá populární píseň z dvacátých let). Autor ovšem koncová slova veršů, která jsou v lyrice vždy značně významově a esteticky aktivní, nestanovil pevně, ale nabídl čtenáři pomocí jednoduché roletky vždy řadu variant zakončení daného verše, z nichž si může vybrat (viz obrazová příloha 4). Jedná se o velmi jednoduchou ukázkou možnosti aktivního zapojení čtenáře do procesu geneze textu, respektive do jeho finální úpravy, která ovšem rozhoduje o jeho smyslu. Je zcela v kompetenci čtenáře, zda text bude respektovat elementární logiku, či zda se promění v surreálnou a absurdní vizi. Text nemá jednu stabilní podobu, ale velké množství variant daných širokým prostorem pro kombinatoriku. Můžeme se ale také ptát, zda takováto podoba textu ještě slouží ke čtení. Odpověď bude znít nejspíš negativně – text svou variabilitou nevyzývá ke čtení, ale k interakci a ke hře. Smysl textu nevychází z estetického působení jeho struktury na čtenářovo vědomí, ale z jeho orientace na aktivizaci kreačních schopností čtenáře. Smysl se rodí v procesualitě jiného druhu než u tištěné literatury, nikoli v procesualitě recepční (doplňování míst nedourčenosti), ale kreační (přímé vstupování do jazykové struktury textu).⁷

Jinou variantou odpovědi poskytuje teoretik Philippe Bootz, který rází pro takto zrelativizovanou hranici mezi autorstvím a čtenářstvím pojem *zdvojené čtení* (*dopplte Lektüre/double reading*). Rozumí jím podobu recepce, v níž čtenář vnímá a čte jak text, který vidí na obrazovce, tak i svůj vlastní akt čtení, který díky interaktivitě textu mění samu textovou strukturu (srov. Bootz 2004).

⁷ Je tedy zřejmé, že zde mluvíme o jiné podobě interakce mezi textem a čtenářem, než kterou měl na mysli Wolfgang Iser ve své knize *Der Akt des Lesens*. Iser svou představu interakce odvozuje od faktu, že text disponuje prázdnými místy (*Leerstellen*), která aktivizují čtenářovu představivost, chtějí být doplněna a vtahují tak čtenáře do dění, a zároveň do skutečnosti, že text svou komplexitou a tím, co vyslovuje explicitně, brání libovolnému doplňování prázdných míst, a tak tento proces doplňování kontroluje. V souvislosti s interakcí textu a čtenáře Iser také negující potenciál textu (*Negationspotentiale*), tedy jeho schopnost zpřítomňovat v mysli čtenáře vzpomínky a zkušenosti, které nejsou zakomponovatelné do textu – i tak se generuje pozice čtenáře vůči textu (srov. ISER 1994: 266). U Isera se pohybujeme v rovině mentálního konstruování nevyslovené celistvosti, konstrukční aktivita čtenáře digitální básně přesahuje rámec mentálních procesů, má zcela konkrétní a smyslově vnímatelné dopady na strukturu čteného textu. Nejde už pouze o interakci, ale interaktivitu, tedy imanentní vlastnost textu, danou jeho specifickými vlastnostmi, které čtenáři umožňují aktivní vstup do textové struktury. Našemu pohledu je blízké pojetí interakce/interaktivity, které podal Rob Cover ve studii „Interaktivní publikum“ – Cover interaktivitou rozumí „určitý stupeň účasti na textu během aktu čtení nebo použití, jež zásadně a vědomě ovlivňuje text nebo zkušenost s jeho recepcí“ (COVER 2007: 196).

Zdvojené čtení umožňuje čtenáři vnímat svoji vlastní aktivitu, své akce v textu a reakce na něj jako funkční součást díla, jinak řečeno, umožňuje mu pochopit, že jeho vlastní čtení je součástí díla. V tomto pojetí se tedy čtenářství nerozpouští v autorství, ale naopak je podporováno sebereflexí, k níž interaktivní text vede a staví tak proces čtení nad samotný text.

To platí i pro další Auerův text nazvaný „Kill the Poem“. V pravé části obrazovky je umístěn relativně syntakticky koherentní text připomínající experimentální báseň budovanou na permutačním principu. V levé části obrazovky je graficky znázorněn revolver, což je aktivní ovládací prvek celé struktury – čtenář může v libovolném pořadí postupně „odstřelit“ slova, která se opakovaně vyskytují v protilehlé textové ploše (viz obrazová příloha 5). Čtení se tak proměňuje v postupnou destrukci textu, v níž je čtenář aktivním účastníkem, který zároveň sleduje proměňující se sémantiku postupně stále více porušovaného textu. Čtenář tentokrát ovšem není postaven do pozice konstrukční, ale spíše destrukční. Je zde cítit i kritika namířená k samotné interaktivitě, která se šíří novými digitálními médii jako nepsaný příkaz, snad dokonce jako jejich paradigma. Možnost interakce s digitálním textem ale není vždy v prospěch věci, může vést k destrukci smysluplné struktury a i na to chce Auer upozornit.

V projektu *Textspiel* Auer realizoval zcela názorně princip kolektivního psaní. Vytvořil webovou stránku, na kterou umístil výchozí básnický text, ale zároveň čtenářům poskytl možnost jednotlivé verše libovolně měnit a přidávat k textu verše vlastní (viz obrazová příloha 6). Zde jsme už svědky toho, jak zaniká jak čisté čtenářství (text vyzývá ke hře a spoluautorství), tak autorství v původním smyslu slova (autorem je kolektiv, který zcela neřízeně a neregulovaně vytváří společný text). Zaniká i identita díla, dílo není fixováno v jedné stabilizované podobě, ale je variabilní, nestálé, nepostižitelné ve svém tvaru. Všichni mohou všechno – tato radikální demokratičnost, kterou internetové prostředí s sebou přináší, je i zde podrobena kritice. Nerespektováním tradičních pozic autora a čtenáře dochází k chaosu, sdělení se rozpadá ve mnohohlasou změť izolovaných výpovědí, jejichž úhrnný smysl je nepostižitelný. Auerova báseň (která nezastírá podobnost s všudypřítomnými diskuzními fóry) ukazuje, že internetová komunikace je více hrou než sdělováním.

Ještě v daleko radikálnější podobě upozorňuje na naprostou labilitu digitálního textu kompozice „Blue Hyacinth“ od Pauline Masurelové a Jima Andrewse. V ní se čtyři výchozí texty, odlišené čtyřmi odstíny modré barvy, nekontrolovaně mísí podle toho, jak čtenář pohybuje myší, respektive kurzorem po obrazovce (viz obrazová příloha 7). Každý, třeba i nepatrný pohyb ruky mění strukturu textu. Text je těsně, respektive tělesně propojen s čtenářem. Důležitou roli v interakci s digitální básní hraje v řadě případů právě princip náhody – náhodného pohybu myši, který generuje text o jedinečné, tedy náhodné struktuře. Interakce s touto digitální básní vede ke kritické reflexi role čtenáře v prostředí interaktivního média. Čtenář dominuje nad autorem, text není stabilní matrice, ale proměnlivá struktura, o jejíž podobě rozhoduje právě čtenář,

nikoli původní autor. Umělecká reflexe zániku čtenářství je pro digitální poezii jako celek charakteristická. Umělci upozorňují na to, že autorství v prostředí interaktivních médií pohlcuje čtenářství, a rozhodně to není pouze pozitivním procesem.⁸ Teoretici digitální literatury pro tuto změněnou podobu čtenáře někdy používají označení *wreader*, tedy neologismu, který vznikl kontaminací slov *reader* a *writer* (srov. TORRES).

České literární servery

V prostředí českého literárního internetu se takovéto náročné a kritické projevy digitální poezie zatím neobjevily. Rozvinul se ale velmi silně fenomén tzv. literárních serverů. Ty ovšem nemají s digitální poezií, jak jsem ji právě popsal, téměř nic společného.

Jedná se o webové stránky zaměřené na začínající autory a umožňující jim bez jakéhokoli omezení okamžitě publikovat své literární pokusy. Mezi nejstarší a nejužívanější literární servery patří *Písmák*, který funguje od roku 1997, v roce 1999 vstoupil do literárního prostoru server *Totem*, v následujících letech se objevila ještě řada dalších serverů, např. *LiTerra*, *Liter.cz*, *Blue World*, *Epika*, některé se také žánrově vymezují, server *Šedá volavka* je např. zaměřen na žánr haiku.

Literární servery jsou kombinací diskusních fór a literárních dílen. Jejich přispěvatel posílá svůj text na server, aby dostal okamžitý ohlas, klíčovou roli zde hraje právě tato komunikační výměna a sdílení zájmu o literární tvorbu, který udržuje koherenci komunit vznikajících kolem literárních serverů (viz struktura obrazovky na serveru *Totem*, obrazová příloha 8). Komunikace na literárním serveru má tedy komunitní charakter, už nesleduje lineární model: autor – dílo – čtenář, ale model variabilní: ten, kdo je čtenářem, může být v rámci komunitního modelu vzápětí autorem či kritikem, komunikace je více-směrná, role účastníků jsou proměnlivé. V komunikačním procesu už nehraje roli profesionalita, i roli redaktora může získat kdokoli, kdo je pravidelným a aktivním návštěvníkem serveru. Mění se zde především podoba autorství: plně záleží na původci textu, zda bude text zveřejněn, autorství se radikálně demokratizuje, je odsunuta autorita a evaluační systém, který by filtroval texty, před jejich vstupem do literární komunikace.⁹ Původce textu je ve většině případů anonymní, respektive pseudonymní (užívá tzv. nick) – to ukazuje na la-

⁸ Objevují se ovšem i opačné názory, které vycházejí z technodeterministických postojů. Podle nich v digitálním textu autor a čtenář nesplyvají, ale jsou naopak od sebe odtrženi, a to natolik, že mezi nimi nemůže probíhat komunikace. Příčinou tohoto údajného odtržení jsou technologické podmínky fungování a zprostředkování textu – autor nemůže vědět, jaké vlastnosti má jeho text v hardwarovém a softwarovém prostředí, které užívá čtenář, což pochopitelně platí i ve směru od čtenáře k autorovi. Text je proto nutně jinou symbolickou realitou pro autora a pro čtenáře (srov. Bootz 2004: 106).

⁹ Umberto Eco ve své přednášce „Od internetu ke Guttenbergovi“ k tomuto jevu poznamenal, že v internetovém prostředí mizí klasické pojetí autorství a „počítačovou technologií vstupujeme do éry nového samizdatu“ (Eco 2000: 120n).

bilní povahu této podoby literární komunikace. Vstupují do ní autoři, kteří nevěří v literární kvalitu svých textů, vstupují do veřejného prostoru, aby si ji ověřili, aby dostali zpětnou vazbu, literární komunikace zde má povahu de facto didaktickou – autor publikuje, aby získal hodnocení, aby vstoupil do diskuze. Podstatné ovšem je, že onou autoritou či arbitrem není redaktor či recenzent, ale celá komunita uživatelů daného serveru. Pro literární servery tak platí to, co německý teoretik nových médií Roberto Simanowski napsal o projektech založených na principu kolektivního psaní (*Mitschreibprojekte*): kvalita textů ve filologickém smyslu je mnohem nižší než jejich kvalita sociologická (srov. SIMANOWSKI 2004), projekty společného psaní a také literární servery mají svoji sociální estetiku – jejich hodnota spočívá v sociálních vazbách, které zakládají, nikoli v textově imanentních estetických hodnotách, tedy v estetice literární.

Prostor pro text

Odlíšná povaha čtenářství je dána už organizací prostoru, který je vymezen textu na obrazovce, respektive webové stránce literárního serveru: okolo textu je o mnoho méně prázdné plochy, než je tomu v tištěné sbírce poezie; text se roluje, více básní je zobrazeno najednou na téže ploše.

Kniha vede k soustředění, web naopak k rychlému čtení, k těkání pozornosti. Není ze své mediální povahy místem pozorného čtení, ale místem diskuze. V případě literárních serverů jde spíše o psanou mluvenost, respektive psanou podobu literární dílny, kde si účastníci předčítají své pokusy a navzájem se hodnotí.

Tristní je vztah textu a plochy na webových stránkách zaměřených na žánr haiku, který ze své podstaty právě potřebuje ono prázdné místo kolem sebe jako materializaci ticha, které zbývá za básnickou miniaturou a je de facto její součástí (viz obrazová příloha 9). Web zde spoléhá na zkušenost čtenáře s modelovou podobou tištěné publikace těchto textových typů. Čtenář si má na základě své nedigitální zkušenosti navodit virtuální představu ideálního prostředí pro text (tedy knihu)¹⁰ a na základě této představy text číst a interpretovat – do velmi silného vztahu se zde dostává realita nového digitálního média a zkušenost se starým, materiálním médiem. A tak se vracíme opět k pojmu remediace, kterým začal tento příspěvek. Nabízí se tu rozlišení, které Bolter a Grusin použili při definování remediace. Digitální poezie akcentuje hypermediaci, tedy zdůrazňuje svoji mediální zprostředkovanost, umožňuje mediaci reflektovat a kriticky hodnotit. Literární servery naopak akcentují iluzi bezprostřednosti (*immediacy*) – chtějí působit jako zjevení života literatury a jejich komunikačních procesů, tváří se jako pouhý přenos publikačního prostoru do digitálního prostředí, přenos, který zdánlivě nemění podstatu sdělení a charakter recepce taktó publikovaných textů.

¹⁰ Rovněž Walter J. Ong předpokládá, že „typografický prostor existuje v lidské psýše“, díky čemuž podněcuje vědeckou, filozofickou a také literární představivost (srov. ONG 2006: 146).

Kontextualizace

Rozdíl v recepci digitálně a tiskem mediované literatury spočívá ale ještě v jednom aspektu, který zde nebyl dosud zmíněn (a který boří iluzi bezprostřednosti a ekvivalence literárních serverů a tištěných literárních médií) – ve způsobu kontextualizace. Vycházím z následujícího předpokladu a pochopitelně také z osobní zkušenosti. Neseďáme si k internetu, abychom si otevřeli jednu konkrétní webovou stránku a na ní si přečetli jeden konkrétní text – tak může fungovat užívání knih, ale už ne hypertextová struktura tohoto digitálního média. Dovolím si v této souvislosti navrhnout termín *virtuální kodex*.

Podobně jako ve středověkých kodexech ocitají se v průběhu čtení textů umístěných na hypertextově propojených webových stránkách vedle sebe texty, které spolu významově nemusí vůbec souviset, jejich sousedství je dáno pouze technickými podmínkami, tedy v případě internetového hypertextu umístěním příslušných hypertextových odkazů, které jejich sousedství zajišťují.¹¹ Virtuální kodex je, na rozdíl od kodexu existujícího fyzicky, neopakovatelný, je omezen na jeden konkrétní akt čtení hypertextu, zaniká v čase, může být zopakován, ale množstvím odkazů vyzývajících a lákajících k otevření nových, neznámých stránek výrazně snižuje pravděpodobnost, že bude zopakován identicky. Jepičí život virtuálního kodexu ovšem nezmenšuje jeho roli v procesu čtení na internetu. Jde podle mého soudu o základní kontextualizační princip, kterému se neleze vyhnout a k němuž svou povahou internet čtenáře směřuje. Ostatně i teoretik nových médií Lev Manovich ve své práci *The Language of New Media* poznamenává, že internet jakožto hypertext vede čtenáře od jednoho textu k dalšímu ad infinitum (srov. MANOVICH 2001: 77); a Tara McPhersonová k tomu dodává zjištění, že tím, jak se pohybujeme v prostoru webových stránek, tedy postupujeme jimi pomocí hypertextových odkazů, vytváříme specifické struktury a jedinečné cesty tímto virtuálním prostorem (srov. McPHERSON 2006: 204).

Povaha takto utvářeného kontextu je pochopitelně velmi rozrůzněná, vedle sebe, respektive za sebou (ale na téže fyzické ploše monitoru), se ocitají texty naprosto odlišného charakteru, konkurující, soupeřící o nutně velmi decentrovanou čtenářovu pozornost. V této souvislosti je třeba připomenout tendenci webových stránek k regulaci a usměrnění čtenářova pohybu hypertextem – webové stránky nepřinášejí pouze obsah, pro který byly vytvořeny, ale většinou také odkazy, jejichž prostřednictvím se snaží ovlivnit pohyb čtenáře virtuálním prostorem a přispět tak ke genezi kodexu, který by byl složen z textů, jež provozovatelé příslušných webových stránek preferují.

¹¹ Ivan Hlaváček kodexy po obsahové stránce definuje jako „sborníky, kdy se vedle sebe objevují díla s jednotící myšlenkou, ať už šlo o texty příbuzného charakteru, díla jednoho autora či autorského okruhu, nebo práce bez viditelné souvislosti, ale přesto společné provenience. Vedle těchto děl sice sborníkových, nicméně do značné míry homogenního rázu se lze často zejména od konce středověku setkat s konvoluty textů nejen odlišného charakteru, ale i odlišného stáří a vzniku, ba někdy dokonce i formátu, které vznikaly zcela náhodně a neorganicky“ (HLAVÁČEK 1988: 286).

Závěr

Mám-li na závěr shrnout základní teze o proměnách čtenářství v procesu remediace, musím zmínit: 1. rozmývání hranice mezi čtenářstvím a autorstvím dané interaktivním charakterem digitálního média, který přináší pluralizaci zdrojů autority a demokratizuje kontrolu nad textem; 2. odlišné podmínky pro čtení textu z obrazovky, respektive z grafického prostředí zformovaného podle představ webového designéra, které vede k nesoustředěnosti a povrchnímu čtení; 3. zásadně odlišný způsob kontextualizace digitálního textu umístěného v síti a hypertextově spojeného s téměř nekonečným množstvím jiných textů, které soupeří o čtenářovu pozornost.

Prameny

AUER, Johannes

konditor.htm; <http://www.netzliteratur.net/tango/konditor.htm> [přístup 29. 1. 2009]

Kill the Poem; <http://www.netzliteratur.net/tango/kill/killpoem.htm> [přístup 29. 1. 2009]

Textspiel – play the poem; <http://www.stuttgart.de/stadtbaecherei/tango/textspiel/index.php3> [přístup 29. 1. 2009]

BAŇKOVÁ, Markéta

1999a *Město*; <http://mesto.avu.cz> [přístup 29. 1. 2009]

1999b „Hraju si“ [rozhovor vedl Petr Volf]; *Reflex X*, č. 19, s. 61, též <http://mesto.avu.cz/tisk/rozhovorreflex.html> [přístup 29. 1. 2009]

DYNKA, Jiří

Minimální okolí mrazícího boxu; <http://www.magazlin.cz/dynka/> [přístup 29. 1. 2009]

MASUREL, Pauline – ANDREWS, Jim

Blue Hyacinth, http://collection.eliterature.org/1/works/andrews__stir_fry_texts/bluehyacinth3.html# [přístup 29. 1. 2009]

STRADICKÝ ZE STRDIC, Petr Odillo

1999a „Přednáška s mnoha názvy“; in M. Pluháček (ed.): *Bítov '98* (Brno: Petrov), s. 62–69

1999b *HyperHomer*; <http://www.ardor.info/> [přístup 29. 1. 2009]

LITERÁRNÍ SERVERY

www.totem.cz

www.pismak.cz

www.literra.cz

liter.cz

www.blueworld.cz

www.epika.cz

hajku.blackhost.cz

haiku.bloguje.cz

Literatura

BLOCK, Friedrich W. – HEIBACH, Christiane – WENZ, Karin
2004 „Ästhetik digitaler Poesie. Eine Einföhrung“; in F. W. Block, Ch. Heibach, K. Wenz (edd.): *p0es1s. Ästhetik digitaler Poesie / The Aesthetics of Digital Poetry* (Berlin: Hatje Cantz), s. 11–36

BOLTER, Jay David – GRUSIN, Richard
1999 *Remediation. Understanding New Media* (Cambridge: MIT Press)

BOOTZ, Philippe
2004 „Der/die Leser“; in F. W. Block, Ch. Heibach, K. Wenz (edd.): *p0es1s. Ästhetik digitaler Poesie / The Aesthetics of Digital Poetry* (Berlin: Hatje Cantz), s. 93–120

COVER, Rob
2007 „Inter/aktivní publikum. Interaktivní média, narativní kontrola a revize dějin publika“; *Mediální studia* II, č. 2, s. 195–207

ECO, Umberto
2000 „Od internetu ke Gutenbergovi“; in idem: *Mysl a smysl*; přel. Jiří Fiala a Zdeněk Frýbort (Břeclav: Moravia Press), s. 109–124

HLAVÁČEK, Ivan
1988 „Kodikologie“, in I. Hlaváček, J. Kašpar, R. Nový: *Vademecum pomocných věd historických* (Praha: Svoboda), s. 271–303

HOLUB, Norbert
1997 „Liternet“; *Tvar* VIII, č. 4, s. 1, 4

ISER, Wolfgang
1994 *Der Akt des Lesens* (Mnichov: W. Fink)

MANOVICH, Lev
2001 *The Language of New Media* (Cambridge: MIT Press)

McPHERSON, Tara
2006 „Reload. Liveness, Mobility, and the Web“; in W. Hui Kyong Chun, T. W. Keenan (edd.): *New Media, Old Media. A History and Theory Reader* (New York: Routledge), s. 199–208

ONG, Walter J.
2006 *Technologizace slova. Mluvená a psaná řeč*; přel. Petr Fantys (Praha: Karolinum)

SCHMIDT, Siegfried J.
1969 *Člověk, stroj a báseň*; přel. Bohumila Grögerová (Liberec: Severočeské nakladatelství)

SIMANOWSKI, Roberto
2004 „Tod des Autors? Tod des Lesers!“; in F. W. Block, Ch. Heibach, K. Wenz (edd.): *p0es1s. Ästhetik digitaler Poesie / The Aesthetics of Digital Poetry* (Berlin: Hatje Cantz), s. 79–91

TORRES, Rui

„Digital Poetry and Collaborative Wreadings of Literary Texts“; <http://www.inter-disciplinary.net/cj/mm/nmtc/nmtc2/torres%20paper.pdf> [přístup 25. 9. 2008]

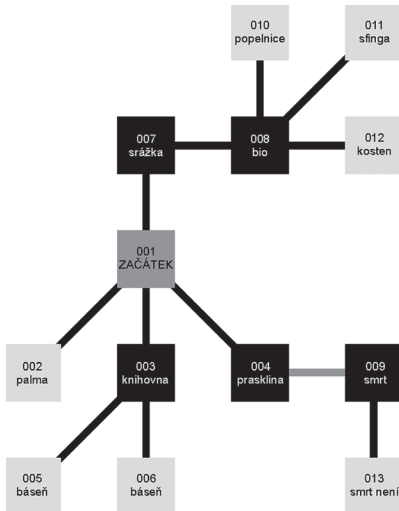
ZEMÁNEK, Jiří

2007 „Od ideologie reality k pluralitním modelům. České umění elektronických médií v devadesátých letech“; in R. Švácha, M. Platovská (edd.): *Dějiny českého výtvarného umění VI/2. 1958–2000* (Praha: Academia), s. 903–927

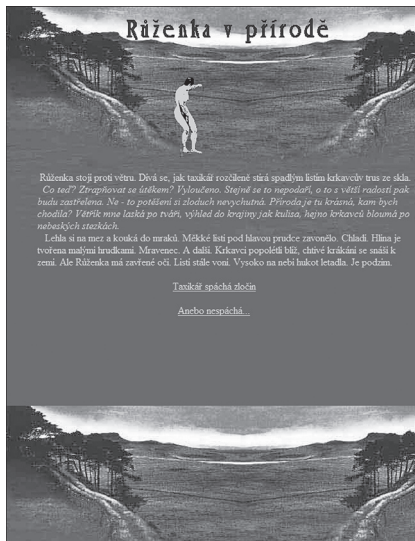
Resumé

This article considers the transformation of reading, which has taken place as a result of the spread of the digital media, particularly the World Wide Web. Reading has assumed a completely different attitude towards writing, which, influenced by the interactive nature of the new media, has been put on a stronger basis. The article traces the transformation of the prerequisites of reading both using texts which employ the potential of digital media for literary experiments and the Web publication platforms, which see the Internet as a radically democratic medium for the publication of texts. In addition to these fundamental differences, both activities share three consequences in the transformation of reading: the boundary between reading and writing is being blurred; the placement of the text into a space modelled on the principles of Web design is changing the technological conditions of reading it; the advent of a new way of contextualizing a digital text placed on the Web and linked by hypertext with an almost infinite quantity of other texts (the author proposes the term *virtual codex*).

Příloha 1: Struktura hypertextového projektu *HyperHomer*



Příloha 2: Ukázka z hypertextového románu Markéty Baňkové *Město*



Příloha 3: Digitální varianta básně Jiřího Dynky *Pop sex* ze sbírky *Minimální okolí mrazícího boxu*



v záři
westernově
zlatých banánů
mě blondýnka pozvala na Lekešův mejdan
rdím se!

jitřní yamaha! *pop sex*

rdím se!
rdím se!
westernově zlatý Tcherepninův banán
na prsu blondýnky
při rozkoši se stříbými černochoy
rdím se!

chci Tcherepninův banán!
chci Tcherepninovu blondýnku!

*Big
Trio*

pop sex

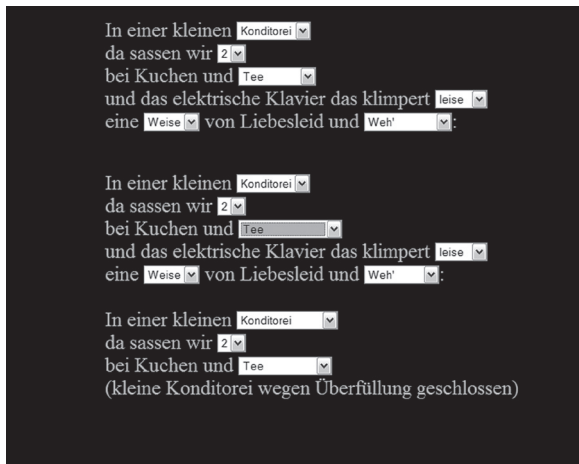
*rdím se! chci Tcherepninův banán!
chci Tcherepninovu blondýnku!
rdím se! chci Tcherepninův banán!
chci Tcherepninovu blondýnku!*

pop sex pop sex

pop sex

pop sex

Příloha 4: Báseň Johanese Auera *konditor.htm*



Příloha 5: Interaktivní kompozice Johanese Auera *Kill the Poem* (výchozí podoba)

Kill the Poem

Johannes Auer



next bullet

keine faxen mit tango ist ernst kein
 tango ist ernst mit faxen keine faxen
 ist tango mit ernst mit tango ist ernst
 ohne faxen mit ernst sind faxen ohne
 tango mit tango ist faxen ohne ernst
 mit faxen ist ernst ohne tango ernst
 ohne faxen ist kein tango faxen ohne
 ernst ist tango faxen mit ernst ist ohne
 tango ernst ohne faxen ist kein tango
 kein ernst ist mit faxen ohne tango
 keine faxen ohne ernst mit tango kein
 tango mit ernst ohne faxen mit ernst
 ohne tango eine faxen mit faxen ohne
 tango kein ernst mit tango kein ernst
 keine faxen ohne tango mit faxen ohne
 ernst mit ernst keine faxen mit tango

Příloha 6: Ukázka z kolektivního projektu Johanese Auera *Textspiel*

Lesen... Tango - Tanga

'Tango - Tanga': Ein Text von , von Besuchern verändert.

Eingegeben von Johannes Auer.

string tanga stringelingeling!	<input type="button" value="ändern"/>
dümmmer als Brot ist intensiver als rot	<input type="button" value="ändern"/>
farin for president! ärzte an die macht	<input type="button" value="ändern"/>
Wenn dir das Leben eine Zitrone gibt mach Fanta draus...!!!	<input type="button" value="ändern"/>
Selbst drei meter Feldweg sagen mehr!	<input type="button" value="ändern"/>
	<input type="button" value="ändern"/>
Fango bringt die Mango erst so richtig in Schwung	<input type="button" value="ändern"/>
Schlag die Ärzte, woimmer ihr sie auch findet	<input type="button" value="ändern"/>
gut dann eben die Feldwege	<input type="button" value="ändern"/>
vor von war nach schon da	<input type="button" value="ändern"/>
	<input type="button" value="ändern"/>
	<input type="button" value="ändern"/>
riüüchtiiüüüü	<input type="button" value="ändern"/>
Seifenstein ... ich steck dir gleich meinen Penis rein,	<input type="button" value="ändern"/>
Johannes Auer du schieß Bauer	<input type="button" value="ändern"/>
irgendwie neeee... naja Doch Bifke schwein auch du griegst ihn rein.	<input type="button" value="ändern"/>
JAJA Kübelkind . deine Mutter ist auf Zack die Lutscht doch jedem den Sack.	<input type="button" value="ändern"/>

Příloha 7: Ukázka z kompozice *Blue Hyacinth* Pauline Masurelové a Jima Andrewse

Blue Hyacinth
Pauline Masurel
Jim Andrews


Stir Fry

she walks in. I try to sound as though I know what I'm talking about. I don't, it's what she does in between which really disturbs me...

on the wall of a more popular club; he checks his watch, from the moment I walked in, the hyacinth itself or secreted to another space, before, appeared perfectly in place - in colour, new recordings . Rather, it's a subtle matter of class, , when she can't gain entry, his appointments...he comes. the glass in the top storey windows blows out, she waits for weeks. after all, , battering me with more and more. The crowd heaves aside a little when someone screams for most of the afternoon. slowly, sadly She pops it in her pocket - satisfied with the results - as she brushes her hair.

Příloha 8: Struktura obrazovky literárního serveru *Totem*

TOTální E Magazín
ISSN 1214-3529
Pátek 30.1.



jméno: _____
heslo: _____
nové Přihlásit

Úvodem
Doporučujeme
Váš prostor
Literatura
Galerie
Soutěže
Fórum
Poec
Hry
Knihy
Weby
Akce

Všechny rubriky

Poezie

- > Poezie
- > Klasické verše
- > Básnické slovo
- > Všeohcut'
- > Teorie poezie

Následující
v Rubrice

Předchozí

Následující
v Totemu

Předchozí

Následující
od Autora

Předchozí

Statistika příspěp.

Napsat do fóra >







VNÍMÁNÍ

Autor: ALISSIE (stáý) - publikováno 25. 1. (16:53:27), v časopise 27. 1.

*Kdo vnímá v ruchu velkoměst
nenápadné vychýlení osy
když balastem černých cest
všem skelety
něco kosi !*

*Kdo slyší v tichu večerním
volání hlubokého nitra
a myšlenky zaplavuje dým
proč slzy
probouzejí jitra ?*

Poznámky k tomuto příspěvku

	jiri-jirik (stáý) - 25. 1. > Proč ?? bo minulost je dobrá jako žebřík do "někam" , ale když se v ní moc dlouho cachtáš, tak tisíce "proč"žebřík zamaskujou.	Doporučil <reagovat <input type="checkbox"/>
	anae (stáý) - 25. 1. > nenápadné vychýlení osy ... a slzy pro úlevu .. :-)	Doporučil <reagovat <input type="checkbox"/>
	smithers (stáý) - 25. 1. > To se mi moc líbí.	Body: 5 Doporučil <reagovat <input type="checkbox"/>
	Calendula (Pravidelný) - 25. 1. >	Body: 5 <reagovat <input type="checkbox"/>
	Lida Studenovska (Pravidelný) - 25. 1. > kouzelné	Body: 5 Doporučil <reagovat <input type="checkbox"/>
	Gabriel Ronay (stáý) - 25. 1. >	Body: 5 Doporučil

Příloha 9: Ukázka organizace prostoru na webových stránce zaměřené na žánr haiku

HAIKU.cz

Stíny bambusových listů zametají schody...

NAVIGACE

- ◊ Domů
- ◊ RSS/XML
- ◊ Vzkaz autorovi
- ◊ Ohodnotit


ARCHIVY

- ◊ říjen 2008
- ◊ září 2008
- ◊ květen 2008
- ◊ duben 2008
- ◊ březen 2008
- ◊ únor 2008
- ◊ leden 2008
- ◊ prosinec 2007
- ◊ listopad 2007
- ◊ říjen 2007
- ◊ září 2007
- ◊ srpen 2007
- ◊ červenec 2007
- ◊ červen 2007

ODKAZY

TÉMATATA

- ◊ Úvod
- ◊ Teorie
- ◊ Haiku
- ◊ Experiment/senryu
- ◊ Autoři
- ◊ Darmo-šlap
- ◊ Ignatz
- ◊ Hosté
- ◊ Výběr
- ◊ © haiku...
- ◊ Různé
- ◊ Haiku-komentáře

POČÍTADLO
0 3 5 4 9 4
powered by


18.09.2008
Haiku 4

Darmo-šlapova tvůrčí dílna...

<p><i>Sbaleno od večera - smím se kochat jitřenkou.</i></p> <p><i>Svitání - sníh z pastičky hází na sněh.</i></p> <p><i>V zadýchaném okně srpek měsíce - tato noc!</i></p> <p><i>Na stavbu krmítka jsem našel samé ohnuté hřebíky.</i></p> <p><i>Trpělivě čekám - na tvář se mi ohřívá zimní déšť.</i></p>	<p><i>Od dnešního rána mám na tkanice třetí uzel.</i></p> <p><i>Cestou k prameni držím opět lodku z březové kůry.</i></p> <p><i>Až ke kapli Na Radosti nesu si v botě kámen.</i></p> <p><i>V rozbřesku se pohupuje koží bradka.</i></p> <p><i>Lipová alej - kořeny vyvrátily dětský náhrobek.</i></p>
--	---