Elektronická literatura jako inkarnace ideálního textu?

Jakub Novák

Electronic literature as a representative of the ideal text?

The aim of this article is to compare Roland Barthes' thought construct of the *ideal text* with selected original works in the field of electronic literature. The link between this idea and this type of work is assumed on the basis of interconnections and references in foreign theoretical texts on electronic literature. In the first part of the article, the concept itself is introduced in its original context of the *S/Z* book. Subsequently, the links are presented between the ideal text and the theories referring to it. In the second part of the text, it is shown, using a representative sample of original works of electronic literature, where this analogy can be traced and where it cannot.

Klíčová slova / Keywords

elektronická literatura — ideální text — Roland Barthes — George P. Landow — nová média

electronic literature — ideal text — Roland Barthes — George P. Landow — new media

Kontakt

Filosofická fakulta Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích; novakjakub@outlook.com

Jakub Novák. „Elektronická literatura jako inkarnace ideálního textu?"; *Česká literatura* LXXI, č. 4, s. 430–458;

https://doi.org/10.51305/cl.2023.04.02

Vznik elektronické literatury jako nového média[1] se datuje do minulého století. Vzhledem k velkému množství děl, které elektronická literatura zahrnuje, a množství různorodých forem bude v centru zájmu předkládaného textu interaktivní elektronická literatura — tedy jakákoli literární díla, jejichž médiem je elektronické zařízení (počítač, tablet…), k jejichž řádné recepci je zapotřebí vyvinutí netriviální úsilí ze strany čtenáře, a to nejen na straně recepce, ale i na straně výběru toku textu. Elektronická literatura vyžaduje zcela nový způsob tvorby textů, ale i jejich recepce, přičemž ve svém vnitřním fungování nabízí možnosti proměny vztahů mezi autorem, textem a čtenářem. Z historického pohledu se zároveň s díly začnou objevovat teoretické texty, které se snaží postihnout jejich fungování, ale i určitým způsobem navázat na dosavadní literárněvědné poznatky.

Tento článek se soustředí na jeden z prvních pokusů o provázání bádání o elektronické literatuře s předcházejícími literárními teoriemi a na implikace vznikající z tohoto pokusu. Upozorňuje také na první představy o možném fungování elektronických textů, představy o možnostech nového média, možnostech a proměnách vztahů mezi textem a čtenářem.[2] Původní a čistě literární vazbou zde bude Barthesova koncepce *ideálního textu*, na niž navázal interpretací a aplikací na elektronickou literaturu George Landow v knihách o hypertextech. Jedná se o jednu z prvních ucelenějších koncepcí, která se otevřeně snaží propojit nové médium s tradiční literární vědou. Hlavním úkolem předkládaného článku je představit toto propojení, poukázat na to, jaké implikace vyvolává a následně porovnat teoretické představy s několika díly, která v následujících letech vznikla, přičemž pro tento text slouží jako reprezentanti tří různých žánrů, na nichž lze prokázat funkčnost, či naopak nefunkčnost vybraného teoretického konceptu George Landowa.

Prvním analyzovaným dílem je *The Victorian Web*, hypertextová[3] encyklopedie zahrnující díla a popisující kontext viktoriánských autorů vytvořená samotným Georgem Landowem a jeho studenty. Dále svou pozornost pře-

1 Spolu s Karlem Pioreckým (PIORECKÝ 2016: 11) a Jakubem Mackem (MACEK 2013: 19) užívám označení *nová média* nikoli proto, že bych jej považoval za produktivní a vhodně popisující charakter média či jeho aktuální situaci (v žádném případě se nejedená o médium nově vzniklé), ale spíše pro panující shodu v odborné komunitě.

2 Vzhledem k literaturocentrickému přístupu k analyzovaným dílům užívám označení recipienta za čtenáře a recipovaného artefaktu jako textu zcela zaměnitelně a synonymně. Tento přístup brání možným kolizím například v případě interaktivních fikcí a pohledu herních studií na ně, jejichž přístup nemusí dostatečně akcentovat literární složky děl.

3 Pojem *hypertext* představil Theodor Nelson v 60. letech 20. století: „»Hypertextem« myslím nesekvenční psaní“ (NELSON 1974: 44), přičemž Landow jej vnímá obdobně: „Hypertext, jak bude tento termín používán na následujících stránkách,

sunu k ryze autorským žánrům, jako jsou hypertextové romány[4] Michaela Joyce *Afternoon: A Story* (1987) a *The Twelve Blue* (1996), na nichž lze vysledovat vývoj nejen tvorby autorské, ale především i samotného žánru, a v neposlední řadě interaktivní fikce[5] *The Impossible Bottle* Linuse Åkessona, s níž čtenář může interagovat pomocí hypertextových odkazů. Vybraná díla zde reprezentují autorskou interaktivní elektronickou literaturu. Ačkoli se může zdát, že je porovnání koncepčně zcela odlišných děl poněkud nesourodé a nesmyslné, následuje analýzy obou teoretiků. George Landow své teze prezentuje právě na projektech typu *The Victorian Web*, ale původce myšlenky *ideálního textu* Roland Barthes svou analytickou část knihy věnuje autorskému prozaickému textu Honoré de Balzaca *Sarrasine* (1830).[6]

Aktuální recepce díla George Landowa neakcentuje, či zcela opomíjí koncept *ideálního textu.* Příkladem lze uvést zmínky v knize Scotta Rettbergera *Electronic Literature* (2018), v níž je Landowův oborový dopad shrnut jako snaha o propojení konceptu literárního hypertextu s poststrukturalistickými teoriemi, přičemž z propojení Barthesova pojmu s hypertexty Scott Rettberg zmiňuje pouze koncepci pisatelnosti,[7] jehož naplnění navíc okamžitě zpochybní slovy: „Jestliže pozdější kritici zpochybnili myšlenku, že hypertext může tyto koncepty doslovně ztělesňovat, stále panuje obecná shoda, že přinejmenším hypertext vytváří decentralizovaný čtenářský zážitek" (RETTBERG 2018: 84).[8] Jako mnohem důležitější je zde vnímáno propojení s Derridovou koncepcí decentralizovaného textu, případně, jak dále uvádí Rettberg, s hypertextem jako se „ztělesněním smrti autora" (IBID.), ale i rekonfigurací funkce autora, čímž přímo odkazuje na Foucaulta a jeho text *What is an Author?*

označuje text složený z bloků textu, které Barthes nazývá lexiemi, a elektronických odkazů [links], které je spojují" (LANDOW 1992: 4). Veškeré překlady v češtině dosud nepublikovaných textů JN.

4 Hypertextový román je žánrem elektronické literatury, v němž jsou jednotlivé textové bloky mezi sebou propojeny za pomoci hypertextových odkazů. Otáčení stran je zde nahrazeno klikáním na odkazy, které text posouvají dále.

5 Interaktivní fikce je žánrem elektronické literatury založeným na textu. Text je zde výsledným projevem programu (zobrazeným na obrazovce), ale i manipulačním nástrojem (čtenář píše text, aby s programem/dílem komunikoval a procházel jím).

6 V českém vydání knihy *S/Z* je Balzacův text její přímou součástí (BARTHES 2007: 367–413).

7 Konkrétně cituje: „Hypertext má mnoho společného s některými hlavními body současné literární a sémiologické teorie, zejména s Derridovým důrazem na decentralizaci a s Barthesovým pojetím čteného proti pisatelnému textu. Ve skutečnosti hypertext vytváří až trapně doslovné ztělesnění obou koncepcí" (LANDOW 1997: 32).

8 Jako další současnou reflexi myšlenek George Landowa lze dohledat v jedné z kapitol článku publikovaného v roce 2016, *Thirteen Ways of Looking at Electronic Literature*: „Dříve, než kdokoli začal uvažovat o Code Studies, mluvil Roland Barthes o kódech — ne zcela úmyslně. Tak si vzpomeňte na *S/Z*" (AQUILINA-CALLUS 2016).

(1988). Předkládaný článek by měl skrze konfrontaci teoretického myšlení George Landowa s konkrétními texty vysvětlit současný pohled vědců na koncepci elektronické literatury jako *ideálního textu*. Na tu se v současnosti pohlíží jako na překonanou a z dnešního pohledu až naivní představu o fungování nového média a jeho možnostech, avšak protože u nás na toto téma chybí rozšířenější debata, může se upozadění dané představy jevit jako nepodložené.

George Landow již ve svém prvním vydání knihy *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (1992) uvádí myšlenky Rolanda Barthese (spolu s myšlenkami Theodora Nelsona, Jeana Jacquesa Derridy, Andriea van Dama) jako součást historie konceptu hypertextu. A právě hned v úvodu kapitoly je patrná oscilace mezi zdráháním koncepty zcela propojit a jejich explicitním propojením. Navzdory tomu, že již v první poznámce („Hned na začátku bych chtěl čtenáře ujistit, že ačkoli naléhám na to, aby se Barthes a Derrida zajímavým a důležitým způsobem vztahovali k počítačovému hypertextu, nepovažuji je — ani sémiotiku a poststrukturalismus, ani strukturalismus — v podstatě za totéž“ [LANDOW 1992: 205])[9] upozorňuje na nemožnost ztotožnění, v hlavním textu se předkládá něco zcela jiného. George Landow propojení konceptu hypertextu s myšlenkami Rolanda Barthese otevírá slovy: „Roland Barthes v knize S/Z popisuje ideální textovost, která přesně odpovídá té, která se začala nazývat počítačovým hypertextem — text složený z bloků slov (nebo obrazů), které jsou elektronicky propojeny mnoha cestami, řetězy nebo stezkami v nekonečné, věčně nedokončené textovosti popsané termíny odkaz, síťový uzel, síť, web a cesta“ (IBID.: 3),[10] přičemž právě zde k oné distanci od jasného propojení, nebo snad přehodnocení v pozdějších vydáních, nedochází. Ono *přesně* [*precisely*] ani moc pochybností nenabízí.

Zmiňuji-li se o pozdějších vydání, případně knihách, jednám tak zcela záměrně, jelikož George Landow v průběhu let svůj původní text *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* z roku 1992 přepracoval do dalších dvou vydání *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary*

9 Pro úplnost uvádím pozdější znění. V druhém vydání lze poznámku dohledat ve znění: „Důležité upozornění: hned na začátku bych chtěl čtenáře ujistit, že ačkoli trvám na tom, […]“ (LANDOW 1997: 309). Ve třetím vydání dochází k další změně: „Důležité upozornění: hned na začátku chci čtenáře ujistit, že ačkoli ukazuji […]“ (IDEM 2006: 378). Je patrné, že i sám autor mezi lety pozměnil své postoje k propojeni teorií, a to od **naléhání** po **ukazování**. Tato proměna postoje se neprojeví při prezentaci právě onoho propojení v hlavním textu.

10 Porovnání: „Roland Barthes v knize S/Z popisuje ideální textovost, která přesně odpovídá té, která se v informatice nazývá hypertext […]“ (LANDOW 1997: 3), přičemž verze knihy z roku 2006 se vrací k původnímu znění z roku 1992 (IDEM 2006: 2).

Critical Theory and Technology (1997) a *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era o Globalization* (2006). Každé z nich určitým způsobem reaguje na nové poznatky, technologický vývoj, případně autor do textu implementuje prezentace nově realizovaných projektů pod jeho vedením. Navzdory tomu, že v pozdějších vydáních jsou určité zastaralé pasáže přepsány, doplněny, vyškrtnuty nebo nahrazeny, vybrané citace v textu zůstávají až na pár kosmetických změn, které nemají na výsledné vyznění povětšinou vliv, zachovány. Ony drobné změny lze považovat za reakci na změnu média samotného, odborného slovníku a diskuze k tématu v průběhu let. Navzdory patrnému a prezentovanému myšlenkovému posunu v rámci poznámek, citované pasáže a kapitola, jejíž jsou součástí, doznala pouze drobných změn, tedy autor se myšlenky napříč lety nevzdává, jen nepřímo mírní apel.

Co je tedy onou *ideální textovostí*, na kterou George Landow upozorňuje? Roland Barthes pojem *ideální text* užívá v knize *S/Z* (1970) a George Landow jej vnímá jako určitý precedens k ukotvení nového média do tradiční oblasti literární teorie. Na Barthesův pojem pohlíží jako na předjímající existenci elektronických textů, v němž se začnou projevovat pro literaturu staronové interaktivní prvky. Barthes tedy *ideální text* charakterizuje slovy: „V tomto ideálním textu se nacházejí četné sítě, jež si mezi sebou hrají, aniž jakákoli z nich může dominovat ostatním; takový text je galaxie signifikantů, nikoli struktura signifikátů; nemá žádný začátek, je reverzibilní; dostáváme se do něj různými vstupy a o žádném z nich nelze s jistotou prohlásit, že je to hlavní vstup; kódy, které mobilizuje, vyvstávají, kam až oko dohlédne, a jsou nerozhodnutelné (význam v nich nikdy není podroben principu rozhodnutí, leda snad vrhem kostek); tohoto absolutně plurálního textu se mohou zmocnit systémy vytvářející význam, avšak jejich počet nikdy není uzavřený, neboť jeho mírou je nekonečnost řeči" (BARTHES 2007: 13).

George Landow ve svých knihách o hypertextech poukazuje na tento koncept skrze paralely z tištěné literatury (na příkladě *Odyssea* Jamese Joyce). Původní způsoby odkazování, které označí za prapůvodce hypertextu, a způsob čtení sledující odkazy, ať už se jedná o poznámky pod čarou, reference k použité literatuře apod., uvádí coby principiálně podobné čtení, které posléze nabídne jako sobě vlastní elektronická literatura užíváním hypertextových odkazů: „Hypertext stírá hranice mezi čtenářem a spisovatelem, a proto představuje další vlastnost Barthesova ideálního textu. Z pohledu současných změn v informačních technologiích se Barthesovo rozlišení mezi čtenářským a *pisatelným*[11] textem jeví v podstatě jako rozlišení mezi textem založeným na

11 *Pisatelnost* je odpovědí na otázky: „Jaké texty bych byl svolný napsat/či přepsat, po jakých textech bych byl svolný toužit, jaké texty bych byl ochoten prosazovat jako určitou sílu v tomto světě, který je mým světem? Hodnocení nalézá následující hodnotu: to, co dnes může být napsáno (pře-psáno) — co je *pisatelné*" (BARTHES 2007:

tiskové technologii a elektronickým hypertextem, neboť hypertext jej naplňuje" (LANDOW 1997: 4–5).

Mluvím-li o elektronické literatuře, činím tak s plným vědomím možného pole děl, které v sobě pojem obsahuje, děl s různými, někdy až diametrálně odlišnými vlastnostmi. Z tohoto důvodu k samotnému pojmu *elektronická literatura* přistupuji v co možná nejjednodušším a nejširším teoretickém uchopení: „Elektronická literatura bývá nejsnadněji popisována jako nové formy a žánry psaní, které zkoumají specifické možnosti počítače a sítě — literatura, která by nebyla možná bez současného digitálního kontextu" (RETTBERG 2018: 12). Chci-li se zabývat interaktivními žánry elektronické literatury, je třeba zmínit **netriviální úsilí, které musí čtenář nutně vynaložit**, aby texty tohoto žánru bylo možné recipovat. Na specifický aspekt četby upozorňuje Espen Aarseth ve své knize *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997).[12] Ačkoli se nejedná o zcela bezproblémový popis, pro pochopení cílů předkládaného textu, nikoli pro pochopení komplexního kontextu, se jedná o definici dostatečnou.

Aby však došlo k hlubšímu pochopení těchto děl, je nutné představit jejich vnitřní fungování, které se může jevit jako funkčně blízké myšlenkám *ideálního textu.* S přihlédnutím k textům Marie-Laury Ryanové a Jannet Horowitz Murrayové lze stanovit sedm charakteristických rysů elektronické literatury. Pouze první čtyři z uvedených jsou v relevantním vztahu ke konceptu *ideálního textu* (zbylé zmiňuji pouze pro ilustraci fungování elektronické literatury), přičemž podobnosti lze vysledovat jak ve významu, tak i v užívaných metaforách. Charakteristiky elektronické literatury:

1. Mobilita textu: „V elektronickém prostředí nejde čtenář k textu, ale text jde na obrazovku" (RYANOVÁ 2015: 254). Knihy novou informaci poskytují pouze za předpokladu vynaložení úsilí — čtenář si pro ně musí „fyzicky dojít" otáčením stránek, případně vyhledáváním v rejstřících apod. —, a tedy i za předpokladu, že informace je v textu obsažena, musí čtenář minimálně listovat. „Čtení hypertextu se velice často konceptualizuje jako plavba, ale je to proto, že pohyb náleží textu […]" (IBID.). Čtenář zůstává statický a za pomoci klikání na odkazy se text pohybuje před jeho zraky.

V uvedené citaci chci především upozornit na metaforu, ke které se Ryanová při popisu uchyluje. Stejně jako v galaxii vztahů i plavbou lze docílit

10). *Pisatelný* text mění vztah ke čtenáři, aktivizuje ho — čtenář se stává producentem textu.

12 Zařazením myšlení Espena Aarsetha a jeho výtek vůči interaktivitě, zavedení pojmu *ergodické literatury* a dalších jím přehodnocených pojmů vztahujících se k bádání o elektronické literatuře by text přesáhl rozsah článku a odklonil by se od původní myšlenky konfrontace konkrétních textů s teoretickým konceptem. Z tohoto důvodu přistupuji k užívání termínů a pojmů užitých v díle George Landowa, abych předešel možným pojmovým kolizím.

pocitu, že moře vyvstává v prostoru, kam až oko dohlédne. Tedy význam věty okleštěné o metaforická vyjádření: prostor pluralitní, neohraničený, nabízející množství čtenářských voleb, umožňující významový posun na základě zvoleného toku textu.

2. Způsobilost ke kaleidoskopičnosti: jedná se o schopnost textu (skrze prostředníka — počítač či jiné elektronické zařízení) „vytvářet ze stejných elementů větší množství vzorů" (MURRAY 1997: 282). Možnost dostat se k jednomu textovému elementu různými vstupy (různými cestami) ovlivňuje význam jednotlivých elementů — textových složek. Zcela konkrétně: pokud čtenář narazí na lexii 1[13] „A zabíjí B", bude význam lexie 2 „C zatýká A" jiný, než když na lexii 1 v procesu četby recipient vůbec nenarazí, ale na lexii 2 ano. Zmnožením lexií stejně jako zmožením vztahů mezi nimi dochází k zmnožení možných významů a interpretačního potenciálu nejen díla, ale i jednotlivých textových fragmentů.

3. Přerušovaná struktura: právě díky odkazování mezi jednotlivými (většími či menšími) lexiemi lze dojít k pluralitnímu textu. Již čtení jedné lexie nemusí proběhnout od prvního znaku do posledního, pokud je odkaz na lexii znovu umístěn uprostřed (RYANOVÁ 2015: 256). A stejně tak lze nahlížet začátek a konec samotného díla. Zde je však třeba podotknout, že pouze málo děl elektronické literatury se zbavuje explicitního začátku a konce — tedy vstupního bodu do díla, v tištěné literatuře se typicky jedná o první/úvodní stranu, která je v literatuře elektronické nahrazena první/úvodní zobrazenou lexií, a výstupního bodu, lexie poslední.

V mnohých dílech se explicitně počítá s opakovaným čtením, tedy neukončeným procesem četby, který pokračuje i navzdory poslední obrazovce — poslední zobrazené lexii. Michael Joyce ve svém prvním hypertextovém románu *Afternoon: A Story* (1987) bojuje proti uzavřenosti textu (svého i všeobecně) slovy: „Uzavřenost je jako v každém fiktivním románu podezřelou vlastností,

13 Roland Barthes v knize *S/Z* s tímto pojmem pracuje a svou definicí nastiňuje i to, jak je lexie chápána v tomto článku: „Vůdčí signifikant bude rozsekán na posloupnost krátkých soumezných fragmentů, které zde označíme jako lexie, neboť běží o jednotky četby. […] Lexie bude někdy zahrnovat několik málo slov, někdy zase několik vět, podle toho, co nám bude vyhovovat […]" (BARTHES 2007: 26). Ačkoli George Landow s pojmem *lexie* aktivně pracuje, z jeho textů není zřetelné jasné pojetí či definice lexie a při detailnějším pohledu je patrné, že pojetí Rolanda Barthese a George Landowa se v konečném důsledku do značné míry liší. Lexiemi jsou v tomto textu (v koleraci s Rolandem Barthesem) textové fragmenty a pro elektronickou literaturu (v koleraci s Gerogem Landowem) znamenají ty fragmenty textu, které jsou zobrazeny čtenáři na obrazovce počítače a jsou mezi sebou hypertextovými odkazy, či jiným způsobem propojeny. Tento textový fragment může být utvářen libovolným množstvím mediálních prvků (nikoli nutně textových), jimž je dovoleno tvořit lexie uvnitř jiných lexií.

i když i zde se projevuje. Když už se příběh dále nevyvíjí, zacyklí se, nebo když vás cesty omrzí, zážitek z jeho čtení končí" (JOYCE 1987). Svými dalšími slovy však čtenáře vybízí k zopakování procesu četby, jelikož text nabízí mnohé skryté významy a interpretace, které mohou vzniknout právě zacyklením nebo jiným náhledem na lexie, vznikajícím na základě zmnožení onoho setkávání se s jedním textovým blokem. Nový proces četby nabízí i nové možnosti odhalování doposud neznámých lexií — „počet [významů] nikdy není uzavřený" (BARTHES 2007: 13).

4. Hypermediálnost: ačkoli Ryanová v tomto bodě mluví spíše o schopnosti nových médií kombinovat různé mediální zkušenosti, jako je kombinace obrazu, zvuku, písma bezprostředně propojených mezi sebou (RYANOVÁ 2015: 255–256), pro tento text se jeví jako nejzajímavější propojení jednoho díla s další otevřenou sítí. Jedná se o jeden ze způsobů, jak elektronická literatura dosahuje určité míry myslitelné nekonečnosti. Jedním odkazem mimo strukturu samotného díla — například pokud je čtenář odkázán na World Wide Web — se součástí textu stávají i mimoliterární texty, které mají přímou vazbu na faktuální svět. Dílo se obohacuje o celý kontext této sítě, jelikož je s ní více či méně propojeno a tímto propojením je existence sítě neodmyslitelná od díla (ačkoli v důsledku může přinést existenciální problémy pro základní text).[14]

5. Algoritmická a procedurální povaha: tento bod nelze vztáhnout ke smýšlení Rolanda Barthese, jelikož on neuvažuje o elektronizaci textů. Jedná se především o technický problém duálního charakteru psaní, tedy že autor musí psát kód, dle kterého se jím psaný text bude řídit (objevovat na obrazovce), a zároveň píše text samotný (tedy zobrazené) (RYANOVÁ 2015: 254–255). Tento problém řeší speciální programy typu *Story Space* či *Inklewriter*,[15] které jednu stranu tohoto duálního psaní textu obstarají za autora automaticky, jinými slovy, zbavují autora díla nutnosti znát programovací jazyk. Duální charakter elektronické literatury dává vzniknout otázce, co je skutečným textem — kód či programem zobrazené?

Právě existence výše uvedených programů a v nich vytvořených děl je důkazem jednoho ze základních myšlenkových předpokladů tohoto textu, a to,

14 Např. odkaz přestává fungovat: odkazuje na již neexistující stránku, nebo se stránka změnila natolik, že posouvá zamýšlený význam jinam (z odkazu na restauraci se stane změnou charakteru společnosti v reálném světě odkaz na hotel).

15 Program z roku 1987 určený pro operační systém MacOS, pro který je k datu 23. 6. 2022, kdy tento článek vzniká, exkluzivitou. Moderní a systémově flexibilnější prostor nabízejí programy *Inklewriter* (2011) od *Inklestudia*, jehož plná verze je zpoplatněna, případně open source programy poskytující i ryze webové prostředí: *Twine* (2022), *Quest* (2018) či *Squiffy* (2019). Poslední tři zmíněné jsou zcela volně k užití pro tvorbu vlastních děl, zároveň nabízejí možnost se přímo participovat na programu samotném.

že elektronickou literaturu lze plně recipovat i bez znalosti a reflektování zdrojového kódu, tedy předpoklad, že primárním textem se stává programem zobrazené na obrazovce.

6. Animace a dynamické zobrazení: tak jako modernistická literatura pracovala se vztahem inkoust — papír odlišně, pracuje i elektronická literatura s vizuální složkou textu vlastním způsobem — v nejjednodušších variantách lze slova například rozpohybovat, zvětšit, zmenšit apod. Ryanová tak upozorňuje na básníky Jima Rosenbergera, Eduarda Kaca (RYANOVÁ 2015: 257), s vizuální složkou elektronického interaktivního díla u nás hojně pracuje Markéta Baňková například v díle *Město.html* (1999).

7. Využití časovosti: klasická tištěná literatura nemusí ani nemůže pracovat se vztahem text — reálný čas. Plynutí času se však může stát jednou ze základních konstitutivních složek elektronické literatury. Jako příklad lze uvést interaktivní fikci a zároveň adaptaci knihy J. R. R. Tolkiena *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* (1937) — *The Hobbit* (MEGLEROVÁ — MITCHELL 1982), v níž může čtenářova pasivita vést i ke konci procesu čtení v důsledků nezávisle na něm probíhajících událostí.[16] Čas je tedy v tomto díle využit jako určitý nátlakový mechanismus na čtenáře, jímž je nucen k pohybu světem díla.

Při pohledu na teoretické vymezení elektronické literatury je jeví odkazování k Rolandu Barthesovi a jeho konceptu při popisu elektronické literatury jako opodstatněné. Vyvstávají však dvě otázky. Jaký myšlenkový prostor stojí za oním *ideálním textem* přímo v Barthesově textu? A pokud přistoupíme na podobnosti, a tedy i na Georgem Landowem učiněné propojení elektronické literatury s *ideálním textem*, nabízí se otázka, proč je elektronická literatura vnímána nikoli jako ideál (v běžném/slovníkovém významu slova), ale spíše jako experiment? Odpověď na předestřenou otázku by navíc měla být i odpovědí na druhý bod zájmu: proč je Georgem Landowem vytvořená paralela překonána a dnes již vnímána spíše jako historický pohled na elektronickou literaturu?

Barthes a *ideální text*

Myšlenka *ideálního textu* se objevuje v knize *S/Z*, přičemž citovaná pasáž představující koncept *ideálního textu* (BARTHES 2007: 13) je přímo z úvodu knihy a vykresluje určité teoretické podhoubí, které předchází detailní interpretaci a analýze jednoho konkrétního díla.[17] Roland Barthes v teoretické části

16 V knižní scéně z kapitoly 2 *Skopová pečeně* (TOLKIEN 1978: 43–64) naráží Bilbo s družinou na skupinu trollů. Identická situace nastává i ve zmiňované adaptaci — přičemž čtenář (v roli Bilba) má pouze několik sekund na to, aby vyřešil skrze vlastní volby situaci. Pokud se na daném místě v reálném čase zdrží příliš dlouho (nebo je málo aktivní) jsou on i družina snědeni a proces četby je ukončen.

17 Honoré de Balzac: *Sarrasine* (1830).

upozorňuje na důležitou roli recipienta a nutnost jej zahrnout do procesu tvorby textu. Zavádí pojem *pisatelnost*, přičemž míra *pisatelnosti* je indikátorem hodnoty textu, který má za úkol zrušit čtenářskou pasivitu a zapojit jej do procesu psaní. Ochota čtenáře se na tvorbě textu podílet, ne jej pouze konzumovat, je tedy v tomto pojetí přímo úměrná míře *pisatelnosti* textu, a tedy i jeho hodnotě.

Dále stanovuje podmínku nutného sepjetí hodnocení s praxí a procesem psaní. Tento požadavek je schopna elektronická literatura do určité míry naplnit. Interaktivní fikce a textové adventury[18] vyžadující input (vstupní data) v podobě textových příkazů (namísto pouhé volby hypertextového odkazu) naplňují požadavek propojení četby s psaním do takové míry, že čtenář toužící po pokračování procesu četby musí přistoupit k fyzickému aktu psaní — tedy zadávání určitých jazykových kódů, které ovlivní budoucí individuálně realizovaný vývoj díla. A právě tento moment onoho dotváření textu (a s tím spjatých významů) by mohl být naplněním Barthesových představ o cíli literární práce, kterým má být „učinit ze čtenáře ne již konzumenta, nýbrž producenta textu" (IBID.: 10). Rozmazání komunikačního modelu autor-text-čtenář charakteristické pro tištěnou literaturu vede k aktivizaci recipienta zahrnutím do tvůrčího procesu a nutností vynaložit netriviální úsilí. Čtenář elektronické literatury, díky tomu, že je mu umožněno podílet se na vytváření finální verze textu, začíná být označován jako *interactor* (LAUREL 2013: 8) nebo jako tzv. *čtautor* (*wreader*) (RYANOVÁ 2015: 24), přičemž tato označení mají zdůraznit rozmazání hranice mezi autorem a čtenářem.

Autor se tedy do určité míry vzdává kontroly nad textem a vývojem samotného děje. To, co je v tištěné literatuře jednotné a do určité míry jasně definované — tedy děj —, se zmnoží, a tím pádem se exponenciálně zmnoží i možné a myslitelné významy textu. Tím se naplní i další předpoklad *ideálního textu* jako obrazu triumfujícího plurálu (BARTHES 2007: 13).

Co tedy mluví proti na první pohled patrným spojitostem mezi *ideálním textem* a elektronickou literaturou? Zaprvé historické zasazení — tedy publikování v roce 1970 staví mezi myšlenku a konkrétní realizaci v počinech mladých videoherních programátorů minimálně pět let.[19] Budeme-li přihlížet

18 Pojem *adventura* přebírám z videoherního prostředí jako videoherní žánr kladoucí důraz na příběh. Textové adventury jsou tak označením videoher založených na textu, textovém zadávání příkazů a pravidlech herního světa.

19 S přihlédnutím k širokému obsahu děl a forem, jež jsou zahrnuty v pojmu *elektronická literatura*, je třeba omezit pole děl relevantních pro tuto práci. První z nutných složek je interaktivita. Ta vyloučí elektronickou literaturu typu generátorů textů (*Love Letters*, *ELIZA* apod.), které zkoumají limity umělých inteligencí a jejich schopnosti tvorby textu, nedávají však možnost recipientovi těchto generovaných textů s nimi více interagovat. Druhým stěžejním bodem je historický horizont. Za první přiblížení se představám o interaktivní elektronické literatuře lze považovat

až k pozdějším autorským uměleckým textům (Michael Joyce, Shelly Jacksonová, u nás Petr Stančík, Markéta Baňková a další), které již pracují s určitým literárněvědným povědomím a u nichž lze předpokládat jisté vědomé využití teoretických myšlenek, časový rozestup se ještě zvýší: tyto projekty od prvního publikování *S/Z* dělí více než deset let.

Druhým protiargumentem je celkový koncept Barthesova díla *S/Z*, který má poukázat na Barthesovo vnímání literatury jako jediného textu (BARTHES 2007: 23). Literatura sama je zde prezentována jako síť komplexních a rozvětvených vztahů, ze které nelze jedno konkrétní dílo vyjmout a vnímat jeho význam odděleně. Konkrétní text je *vstupem do sítě* (IBID.) literárních vztahů a významů, skrze nějž lze nahlédnout větší struktury: „Pracovat na jediném textu až do nejkrajnějšího detailu navíc znamená navázat na strukturální analýzu vyprávění tam, kde se až do současnosti zastavovala: u velkých struktur" (IBID.: 24).

Pluralita významů je tedy determinována zkušeností recipienta a jeho vlastní zkušeností s texty. Ve spojení s představou literatury jako sítě se koncept *ideálního textu* přesouvá z pole konkrétní realizace, či vůbec myšlenky na ni, k tomuto abstraktnímu teoretickému modelu literatury.

Lze s plným vědomím této prvotní, a snad i zamýšlené intence, elektronickou literaturu stále považovat za konkrétní realizaci těchto požadavků na literární text? Má smysl texty z této pozice vnímat ve stínu výše zmíněného abstraktního modelu? Elektronická literatura vstoupila do literární sítě vztahů, stala se její součástí, a proto naplňuje modelovou představu. Co se však stane při aplikaci na konkrétní díla? Sám George Landow se při popisu a aplikaci věnuje neautorským, encyklopedickým dílům. Jak tedy koncept ideálního textu bude fungovat právě na nich?

Ideální text: *The Victorian Web*

Prvním z analyzovaných děl je *The Victorian Web* (LANDOW 2011) — dílo ne tolik literární, jako vědecké, encyklopedické. Prvotním iniciátorem je sám George Landow, který inicioval vznik projektu a dále se na něm spolupodílel spolu se svými studenty. Záměrem projektu bylo uvést viktoriánskou literaturu za pomoci moderních technologií do širších souvislostí. Dílo je specifické tím, že se jedná o neautorský počin a umělecké texty jsou z per dobových autorů, zafixované a neměnitelné. Jednotlivé texty (ať už se jedná o básně, dobové historické a teoretické texty) jsou pouhou zdigitalizovanou a na síti publikovanou podobou děl viktoriánských autorů. *The Victorian Web* je dílem, jež prezentuje dobové myšlení, kontext, díla (teoretická a umělecká) v co možná

Colosal Cave Adventure (1975), ta je však považována například Burtonem za videohru — tedy formát jen těžko spojitelný s literárněteoretickými myšlenkami dané doby.

největší ucelenosti na jednom místě — tedy prezentuje dobový diskurz; jde o soubor konkrétních textů, textů o textech a historickém pozadí, biografií. Úvodní obrazovka nabízí rozcestník 23 odkazů[20] — přičemž každé rozkliknutí vede k dalším obrazovkám (lexiím) opatřeným odkazy.

George Landow sám je zastáncem představy, že elektronická literatura může být inkarnací *ideálního textu*, a zcela v korelaci s touto představou, ale zároveň se znalostí původního myšlenkového konceptu samotného Rolanda Barthese — literatury jako sítě vztahů — vytváří tuto komplexní výše popsanou síť — *The Victorian Web*. Právě díky integraci viktoriánské literatury, tedy literatury nutně neelektronické, a jejímu usouvztažnění pomocí hypertextových odkazů navazuje na Barthesovu představu literatury jako jedné sítě vzájemně propojených vztahů. Text je tedy stabilní a do jisté míry autentický.

Před čtenáře není postaven fikční svět, s nímž by mohl interagovat (jako v případě interaktivních fikcí), interaktivní narace (jako v případě hypertextového románu), ale komplexní encyklopedické dílo, s nímž může čtenář pracovat na základě vlastního zájmu — čímž se do určité míry plní i požadavek pisatelnosti na úrovni díla vytvořeného Georgem Landowem a studenty, nikoli však v rámci zinteraktivnění jednotlivých viktoriánských děl. Například báseň Thomase Hooda *The Song of the Shirt* (1843) je zasazena do kontextu dalších autorů (bezprostřední okolí: William Hope Hodgson a Gerard Manley Hopkins), ale po rozkliknutí je čtenáři prezentován text v původní tištěné podobě s jasně oddělenými komentáři. Čtenář báseň samotnou neovlivní, ovlivňuje jen okolí a okolnosti, jakým způsobem se k básni samotné dostane.

The Victorian Web naplňuje možnosti a představy o *ideálním textu* právě díky diskurzivnímu charakteru díla. Jedná se však o neautorské dílo, tedy dílo reprezentující spíše abstraktní Barthesovy představy o fungování literatury obecně. Avšak na bázi hypertextu fungují i jiné žánry elektronické literatury, díla autorská, narativní, tvořící vlastní síť vnitrotextových vztahů. Lze uvažovat i o těchto žánrech v obdobných intencích?

Ideální text: hypertextový román

K dokazování možností tohoto žánru, a tedy i jako reprezentativní objekt, jsem vybral první hypertextový román Michaela Joyce *Afternoon: A Story* (1987). Román s nelineární strukturou má poměrně jasný narativní rámec — hlavní hrdina Peter se snaží zjistit, co se stalo jeho bývalé ženě a synovi, a přesvědčit se, zda jsou živí, či nikoli. Sledování této v základě poměrně jednoduché dějové linie ovšem komplikuje její rozkouskování na jednotlivé

20 „Victorianism, Introduction, Social History, Political History, Gender Matters, Philosophy, Religion, Science, Technology, Genre & Style, Authors, Visual Art, Music & Theater, VW Book, Victorian Texts, Bibliography, Economics, Places, Periodicals, What's New, Resoucrces, Book Reviews, Search" (LANDOW 2011).

lexie (v Barthesově smyslu), proložené meditativními a abstraktními lexiemi, přičemž všechny tyto textové bloky jsou mezi sebou propojeny hypertextovými odkazy, jejichž vzájemné vztahy nejsou vždy na první pohled patrné (někdy se zdá, že vazby jsou zcela arbitrární).

Román jsem zvolil z několika důvodů. Michael Joyce se podílel na vývoji prvního softwaru určeného k tvorbě elektronických textů a sítí vztahů mezi textovými jednotkami — *Story Space*. Zjednodušení procesu tvorby díla otevřelo možnosti spisovatelům bez IT znalostí, přičemž součástí programu se zároveň stala i platforma určená k publikování textů a jejich následné recepci, fungující na principech podobných vydavatelským domům. *Afternoon: A Story* byl prvním zde publikovaným dílem, po němž následovala další, jejichž inovace budu v textu zohledňovat a upozorňovat na ně tak, abych pokryl možnosti tohoto literárního žánru.

Pokud autor elektronického díla chce svůj text zinteraktivnit, musí nabídnout čtenáři větší či menší množství voleb. Autor se musí zamyslet nad tím, jakým způsobem a jak moc tok textu i text jako takový dovolí čtenáři ovlivňovat, zda ponechá linearitu časovou i textovou, či ji naruší apod. Hypertextové romány využívají k rozvětvení textu tzv. linky (hypertextové odkazy). Ty čtenář přímo netvoří (nepíše), ale vybírá si z uzavřeného souboru možností, ze kterých povětšinou nelze vystoupit. Tato limitace je přímo v rozporu s představou o *ideálním textu* a jeho neuzavřenosti, je však dána charakterem média a prostoru, v němž jsou díla publikována, ale i omezeními dobové techniky, která tvorbu rozsáhlejších a nezávislejších jednotek nedovolovala.

Co však hypertextový román otevírá v korelaci s Barthesovou představou? Navzdory uzavřenosti sítě má recipient volnost v zacházení s tokem textu, a je tedy zatažen do procesu tvorby výsledného významu, který se s každým čtením mění. V případě *Afternoon: A Story* předchozí významy dokresluje a mění je — a to nejen v naplnění fenomenologického kruhu, který počítá s konzistentním textem, jejž lze číst od první strany do poslední, ale změna významu je založena na odkrytí zcela jiných částí textu a mnohdy i nemožností vydat se zcela identickou cestou znovu.

Afternoon: A Story je příklad textu nelineárního, zcela decentralizovaného a mnohdy až chaotického. Michael Joyce nenabízí odkazy viditelné, a tedy čtenář neseznámený s funkcemi programu (jak *Story Space*, tak díla samotného) je nucen číst metodou pokus — omyl. Mnohé z cest jsou skryté pod jedním slovem a pouze toto slovo vede k jinému textovému bloku. Pokud čtenář zvolí jiné místo, text pokračuje stále stejnou cestou. Toto rozhodnutí logicky vede ke dvěma způsobům recepce: 1) Náhodné odklikávání, které se po několika pokusech vyčerpá v nabízených lexiích, a tudíž i v nabízených významech, vztazích a propojeních. 2) Recipient začne prozkoumávat nejen text, ale i program — myšleno funkce programu *Story Space* — a odhalí skryté či těžko dohledatelné odkazy k novým doposud neznámým lexiím, a tedy i k významům a vztahům.

Po stránce narace Joyce volí iluzorní otevřené vyústění. Celý text je koncipován kolem velkého otazníku visícího nad autonehodou — konkrétně zda přežil, či zemřel hrdinův (Peterův) potomek a kdo za nehodu může. Textu se v zahraničí věnovala nemalá pozornost a mnohé z interpretací jsou pokládány za velice kvalitní (např. DOUGLAS 1994 nebo WALKER 1999). Zcela v korelaci s principem hypertextových románů zůstává otázka nezodpovězena, přičemž text v různých textových jednotkách poskytuje indicie k různým možnostem vyústění. Dílo však nabízí lexii s názvem *white afternoon*, která určitou neuzavřenost a neurčitelnost vyznění textu poněkud limituje: „Ve »white afternoon« čtenář odhalí, že Peter mohl být řidičem automobilu, který se srazil s vozidlem, v němž jel jeho syn a bývalá manželka, což mohlo mít za následek, že on sám způsobil smrtelné zranění syna" (HAYLES 2008: 61). Odhalení lexie *white afternoon*,[21] která při prvním čtení není k dispozici a její odhalení je podmíněno předchozím zobrazením několika jiných lexií, vytváří určité centrum samotného díla, interpretačně jej uzavírá a možnosti interpretace díla jsou silně závislé na odhalení právě této lexie. Zároveň se toto uzavření stává opodstatněním roztříštěnosti textu, Peter se neustále snaží vyhýbat pravdě a struktura díla to reflektuje právě útržkovitostí, nelinearitou a odvracením pomyslného pohledu od nehody.

Zdaleka největší konotace s *ideálním textem* a dílem Michaela Joyce vyvstávají při čtení a analýze *Twelve Blue* (1996), a to v jeho aktuálním stavu — tedy ve stavu, kdy je toto dílo publikováno na internetu a zcela volně přístupné.[22] Pokud *Afternoon: A Story* nabízelo poměrně snadno popsatelnou dějovou linii, kterou bylo možné poměrně snadno zrekonstruovat náležitým propojením jednotlivých lexií a správným určením vztahů a odkazů mezi nimi, *Twelve Blue* tuto možnost jasného popisu do značné míry znemožňuje. Dílo už na první pohled patrnou vizuální změnou (světle modré písmo na tmavě modrém pozadí) s formou pracuje odlišně. První lexie je nahrazena rozcestníkem s osmi číselnými odkazy, z nichž každý vede do jiné části textu, a iniciační volba první lexie se tak stává do značné míry konstituční volbou výsledné interpretace. Příběh se tak stává podružným elementem četby. Mnohem větší apel dílo klade na čtenáře, jeho vnímání textu, konstituování významů, interpretaci. Dílo je mnohem více meditativní, apelující na individuální zakoušení procesu četby nežli dílem primárně výpravným. Pokud by však čtenář skutečně lpěl na rekonstrukci příběhu, nabízím úryvek ze snahy o rekonstrukci fabule

21 Lze porovnat s interpretací Anthonyho Ennse v článku *Don't Belive the Hype: Rereading Michael Joyce's Afternoon and Twelve Blue* (2001) — absence odhalení *White Afternoon* mění vyznění díla, a jak sám Anthony Enns uvádí, jeho čtení postrádalo konec: „Moje četba nikdy nedosáhla žádného zvláštního vrcholu" (ENNS 2001).

22 Nebylo tomu tak vždy. Ještě Katherine N. Haylesová upozorňuje na neexistenci externích hypertextových odkazů v díle *Twelve Blue* (HAYLES 2007: 63).

Katharine N. Haylesová, která však sama považuje tento z textu vystoupivší obraz za *náhodný výběr bodů*: „Javier, kardiovaskulární chirurg, byl ženatý s Aurelií, ale byli »odsezdáni« [*unmarried*], když se rozhodla »utéct« s trenérkou plavání své dcery Beth, ženou jménem Lisa, která »nedělala matku«" (HAYLES 2008: 66). Jak je patrné, svou rekonstrukci textu Katharine N. Haylesová staví na jednotlivých slovech z textu, v nichž spatřuje spojitost. Avšak tato slova získají na příběhové důležitosti pouze v případě, že sleduji danou příběhovou linii, a bude-li čtenář upírat pozornost k jiným konotacím, zdůrazněná slova v daných lexiích neponesou stejný význam, jaký prezentuje ve svém shrnutí Katharien N. Haylesová.

Je tedy patrné, že *Twelve Blue* je textem se zcela odlišným charakterem, a i jeho výstavba je podřízena zcela jiným myšlenkovým koncepcím. Pokud čtenář aplikuje klasický model četby, převzatý z tištěné literatury, nutně selže. Stejně jako ve svém čtení Marie-Laure Ryanová, která k textu přistupuje právě s úkolem najít koherenci: „Pouze protože chovám naději, že mé vlastní čtení je exemplární alespoň v těchto otázkách, které klade, a ve snaze dojít ke koherenci, zde nabízím své vyprávění […]" (RYANOVÁ 2015: 267).

Marie-Laure Ryanová navzdory tomu, že upozorňuje na přístupnost díla na internetu (2001),[23] ignoruje úvodní citaci Williama Gasse: „»Takže se kolem něj jemně shromáždil náhodný soubor významů tak, jako se na slově hromadí chuchvalce prachu. To mysl dělává.« Z *On Being Blue* Williama Gasse" (JOYCE 1996). Pro zdůraznění poněkud abstraktního citátu jej vrátím do původního kontextu díla Williama Gasse, který ve své knize *On Being Blue* (1991), z níž Michael Joyce citovanou pasáž vybral, pokračuje takto: „Jediné slovo, jediná myšlenka, jediná věc, jak učil Platón. Zakrýváme si pojmy jako ryby mračny sítě" (GASS 1991: 7). Ryanová tento odkaz na tvorbu významů z počátku ignoruje zvoleným modem četby, jelikož se snaží dopátrat významů precizně provedenou analýzou vztahů mezi jednotlivými lexiemi a z nich pak vytvořit uspokojivou, a především právě koherentní rekonstrukci v díle zakódovaného příběhu. Významu se však, na což se právě Joyce vybranou citací pokouší potenciálního čtenáře upozornit, nelze vždy dopátrat ryze analytickou cestou.

Twelve Blue je dílem asociací, skutečnou decentralizovanou sítí vztahů, v níž se s každým čtením objevuje více významů, interpretací, spojů. Katherine N. Haylesová popisuje svou metodu čtení tohoto díla jako „smyslné milování, bohatství *Twelve Blue* potřebuje čas na to, aby se rozvinulo, a nelze ho uspěchat" (HAYLES 2008: 64). Meditativní způsob čtení nepříliš vzdálený

23 V českém překladu knihy se doslovně uvádí „publikované nedávno na internetu" (RYANOVÁ 2015: 267), přičemž není patrné, proč a kým (překladatel?) je kladen důraz na **nedávné publikování**, pokud je text již 14 let na internetu přístupný a samotná Ryanová na dobu internetové publikace v originálním znění nijak neupozorňuje.

od modu tzv. browsingu či surfování na internetu a otevřená síť vztahů mezi lexiemi naskýtá nemalý potenciál naplnění představ o *ideálním textu*.

Marie-Laure Ryanová se při prvním setkání se s textem *Twelve Blue* pokouší, jak již bylo výše uvedeno, aplikovat zcela analytickou metodu četby. Hledá vztahy mezi úvodním grafickým znázorněním 12 čar a 8 nabízených vstupů do textu a vztahy vzniklých souřadnic k ději: „Začátek příběhu neurčuje čára, nýbrž sloupec, na který čtenář kliknul" (RYANOVÁ 2015: 168), pokládá si veskrze analytické otázky: „Mám číst kvůli zápletce […]? Nebo se mám nejprve snažit zrekonstruovat mapu všech odkazů a jejich logiku?" (IBID.: 269), který nutně vede k selhání, což i nakonec sama přiznává: „Přístup, s nímž jsem zpočátku na text zaútočila (a »zaútočila« zde myslím v plném významu slova), měl hodně společného se základním nastavením hráče počítačové hry nebo čtenáře detektivek. Chtěla jsem nad textem »vyhrát« tím, že odhalím systém odkazů a četných nejasností, které byly vytvořeny tak, abych je nenašla" (IBID.: 282). Honba po koherenci a rekonstrukci příběhu je činnost, kterou se dle Ryanové vyznačuje první stadium četby, přičemž v druhém stadiu četby hypertext slouží jako *simulace dynamiky představování* (IBID.: 283), tedy teprve druhá část přistupuje na citátem Williama Gasse nastíněnou hru asociativního chování lidského myšlení.

Marie-Laure Ryanová svou precisní a až úzkostlivě pojatou analytickou metodou (RYANOVÁ 2015: 266–285)[24] poukazuje na několik signifikantních prvků románu: v nabízené síti vztahů a významů není přítomen dominantní prvek — najít signifikáty v díle *Twelve Blue* je více než obtížné, nikoli však nemožné, přistoupí-li čtenář na značnou míru arbitrárnosti propojení. Klasický modus četby na dílo samotné je neaplikovatelný (naráží stejně jako videoherní přístup). Dílo disponuje úvodní lexií — tedy vstupem, v němž je před čtenáře postaveno 8 možných cest, jimiž je možné se vydat. Pokud by nějaká lexie mohla být označena za centrum, hlavní vstup, byla by to právě tato úvodní lexie s citací Williama Gasse, avšak jednalo by se o centrum/vstup ryze funkční, nikoli centrum/lexii ovlivňující významové vyznění díla či jeho interpretaci, a to především kvůli nutnosti text číst opakovaně — opakovaně se setkávat s lexiemi. Z tohoto pohledu se jedná o jakousi křižovatku bez jasných ukazatelů, kam jednotlivé cesty vedou.

Dílo navíc nedisponuje jasným koncem (finální lexií), tudíž pouze čtenář rozhoduje o tom, v jakém bodě pro něj dílo končí, tím že jej zavře. Dílo nemusí být vnímáno jako neukončené jen ve formálním rámci (absentuje poslední stranu/lexii). Možná nekonečnost vztahů (rys *ideálního textu*) záleží na tom, jak je na dílo samotné pohlíženo. Vytrhne-li se ze sítě vztahů nabíze-

24 Odlišný modus čtení Katherine N. Haylesová odhaluje zcela jiný text, jinou interpretaci, nezatíženou hledáním koherence, což autorku přivedlo k zcela odlišnému pochopení díla (HAYLES 2008: 64–70).

nou publikováním na internetu, vyvstane uzavřená síť, přičemž se zdráhám uvést celkový počet lexií,[25] z nichž se dílo skládá. Avšak právě přítomnost na světové síti dílo uvádí do kontextu celé této sítě, včetně článků a interpretací samotného díla, čímž se síť možných vztahů zmnožuje a otevírá.

Twelve Blue poukazuje na to, že při naplnění velkého množství požadavků na *ideální text* je nutné změnit modus četby, a poněkud rozporuplná recepce dokazuje, že nutná změna toho, jak text číst, jakým způsobem funguje a co od něj očekávat, je překážkou pro mnohé čtenáře. Patrné je to právě v interpretačních a recepčních ohlasech dvou děl Michaela Joyce. *Ideálnímu textu* vzdálenější *Afternoon: A Story* je více recipováno, lépe přijímáno právě díky snadnější uchopitelnosti — nabízí jasný začátek s jasným dějovým předstižením (lexie je přímo označená *Begin*), určité uspokojení z konce (*White Afternoon*), navzdory roztříštěnosti děje, čtenář je s to jej zrekonstruovat a vytvořit tak jasnou linku, jíž se děj ubíral, přičemž každá lexie má na této časové ose své místo. *Twelve Blue* jednoznačnost lexií a jejich zařazení nabourává, dějové linie lze vystavět, ale určit vztah děje a lexií je komplikovanější, jelikož zde skutečně dochází ke zmnožování významů v přímém vztahu k počtu zobrazení dané lexie. Větší otevřenost vztahů mezi lexiemi a jejich významy *Twelve Blue* znepřístupnila klasickému čtenářskému modu, a tedy i čtenářům.

Twelve Blue poukazuje na problém otevřenosti sítě, tedy na to, že čím větší prostor síť románu poskytuje, tím menší je kontrola nad ním, a tudíž i nad textem. Ve chvíli, kdy se hypertextový román vymanil ze softwarového omezení jednotlivých programů[26] a přesunul se do prostoru webových sítí, otevřel se proměnlivý, nestabilní a nekontrolovatelný prostor, do něhož bylo možné dílo zasadit. Otevřely se i možnosti pro větší míru svobody, s tou je však pevně spojena nutnost větší míry participace čtenáře.

V čem však všechny výše uvedené hypertextové romány zcela selhávají, je předání moci nad textem do čtenářových rukou, a to na základě jejich vnitřního a jim vlastního fungování. Čtenář si může vybrat, na který odkaz chce kliknout, a tedy kterou cestou se chce vydat, ale dokud nedojde k opakovanému čtení a zapamatování si, kam jednotlivé odkazy vedou, je čtenář textem provázen zcela slepý. Minimálně při několika prvních čteních je tak čtenář hozen do sítě lexií, přičemž musí dekódovat nejen významy, ale i cesty mezi nimi, pokud chce odkazování jakýmkoli způsobem mít pod kontrolou, a velká míra nahodilosti se stává inherentní součástí díla.

25 Anthony Enns uvádí 96 lexií, ale jak jsem upozornil u jeho interpretace *Afternoon: A Story*, v níž chyběla reflexe jedné ze zásadních lexií, může být uvedený počet lexií diskutabilní.

26 Nutno podotknout, že tento uzavřený a uživatelsky přístupnější program na tvorbu rozvětvených interaktivních narativů je stále živým — např. *Inklewriter* (2011).

Ideální text? Interaktivní fikce (IF)

Interaktivní fikce je u nás méně známým a značně neukotveným pojmem, z toho důvodu je předně nutné definovat pole děl, která zastřešujícím pojmem IF budou označována, a to především ve vztahu k uvědomění si vágnosti termínu vyplývající ze zahraniční diskuze o tématu, kterou asi nejlépe popsal Andrew Plotkin větou: „Mluvíme o interaktivní fikci, jako bychom věděli, co to znamená" (PLOTKIN 2011: 59). Ve snaze vyhnout se onomu nevědění, bude IF pro tento text definována na základě vybraných autorských děl, zároveň však nelze brát nabízenou definici jako zcela vyčerpávající, univerzální a všeobjímající v kontextu rozštěpené zahraniční diskuze nabízející mnoho možných definic, pojmů a vztahů. Právě kvůli určitému Plotkinem zdůrazněnému nevědění se v textu uchyluji ke konkrétnosti, na níž budou prezentovány rysy přibližující se tématu článku a umožňující přímé odkazování na *ideální text*.

Tedy několik základních charakteristik: IF je textem generujícím text a zároveň text přijímajícím, text jako output i input. Z ryze teoretického hlediska je identická situace i v případě hypertextového románu (odkaz je/může být textem také),[27] v případě IF je však zvýšená participace ze strany recipienta, který již nemusí pouze vybírat z přednastavených hypertextových odkazů, ale je programem vyzýván ke komunikaci na základně zadávání jazykových příkazů.[28]

Nejpatrnější proměna oproti hypertextovému románu je po stránce formální, a to změna pohledu, určitá míra ztotožnění čtenáře s ovládanou (hráčskou) postavou, ono *YOU*, které provází četbu. Text se přímo ptá na reakci, před každým listem možností postaveným před čtenáře, před každým požadavkem na zadání textového příkazu ze strany čtenáře je implikovaná otázka „Co (ty) uděláš? Jak (ty) zareaguješ?", a tedy nabízená možnost přímo až „fyzicky" ovlivnit literární svět díla. Recipientovi je umožněno zacházet s prostorem fikčního světa — sebrat panenku a přesunout ji z obývacího pokoje do truhly s hračkami, otevřít dveře apod., přímo interagovat s ostatními postavami díla, přičemž se vše odehrává v přítomném čase. Tak jako hypertextový román nabízí možnost manipulace s textem, jeho tokem, IF posouvá možnosti interakce skrze čtenářskou participaci do prostoru svého fikčního

27 Pokud by se v úvaze šlo dále, i odkaz musí být v programovacím jazyce zapsán formou textového znázornění — tedy odkaz je ve zdrojovém kódu jazykem, ten však není v poli zájmu.

28 Budu-li mluvit o jazyce interaktivní fikce, budu tím odkazovat právě k tomuto slovníku slov, která má smysl zadávat do příkazového řádku, na jejichž zadání je program schopen vygenerovat adekvátní odpověď, která posouvá text k další lexii. Ačkoli existuje poměrně etablovaná a univerzálně použitelná zásoba slovních příkazů (*go left*, *go north* apod.), mnohé z IF pracují s příkazy kontextově zakotvenými.

světa. Z hypertextového vyprávění, daného, kompletního, se stává do určité míry simulace[29] světa, s nímž lze zacházet, simulace imerzivní interaktivity,[30] simulace narace.

Aby bylo obecnější definování kompletní, je nutné zohlednit narativ v IF obsažený. Vzhledem k množství nabízených cest a s nimi spojených množství významů a vysoké míře integrace čtenáře přímo do textu je logické, že i jedna IF nabízí mnoho různých narativů, které se začínají vyjevovat až v konkrétní realizaci v procesu čtení. IF tedy není narativem v běžném slova smyslu, ale spíše určitým *narativním rámcem* (MONTFORT 2011: 33). Pro předkládaný text to znamená: zaprvé další potvrzení blízkosti k *ideálnímu textu* a zadruhé určitou obtížnou situaci popisu jednotlivých konkrétních událostí z díla, k nimž se ne každý recipient musí nutně dostat.[31]

Posledním negativním vymezením IF, které je třeba učinit, je vymezení vůči textovým adventurám. Ačkoli na úrovni technické (output a input je textem, čtenář vybírá z voleb/zadává příkazy) se od sebe tyto dvě formy neliší (a nutno podotknout, že mnozí autoři tuto distinkci nijak neakcentují), základním distinktivním rysem textových adventur od IF je, že do svého fungování integrují určitou míru náhody. Ta se zakládá na pravidlech dané hry, hodech kostkou/mincí či jiným náhodným generováním. Náhoda je zcela nežádoucím prvkem v rámci IF,[32] přičemž se jedná o vyloučení prvku zcela v duchu *ideálního textu* a jeho snahy předat více moci nad textem čtenáři. Jakákoli nahodilost určená herními mechanikami by právě tuto svobodu omezovala.[33] Textové adventury jsou neodmyslitelnou součástí tvorby IF, v tomto

29 Vycházím z představy, že simulace nevylučuje naraci, čímž jsem v přímém rozporu s tezemi nejtvrdší ludologie. Přikláním se k názoru, že interaktivita umožňuje jiný a nový způsob vyprávění. Narace není nutně neinteraktivní a vázána na minulý čas vyprávění, jak tvrdí jeden z dánských ludologů Jesper Juul ve své knize *A Clash between Game and Narrative* (2001), ale právě v interaktivních elektronických textech a mnohem výrazněji ve videohrách se přesouvá do nových pozic přítomného času a dále otevírá problematiku duální pozice hráče jako spoluvypravěče a přímého aktanta ve fikčním světě díla.

30 „Když jsme ponořeni [immersed] do konzistentního prostředí, jsme motivováni k činnostem, které vedou k pocitu děje, což zase prohlubuje náš pocit ponoření" (MURRAY 1997: 122).

31 Z toho důvodu jsou příklady vybírány z částí, které jsou začátku díla nejblíže, aby popisované situace byly co možná nejsnáze dohledatelné a reprodukovatelné.

32 „Není náhodou, že průměrní fanoušci IF jsou otráveni, je-li vygenerovnání následného textu IF ovlivněno faktorem náhody […]" (SOROLLA 2011: 2).

33 Toto vymezení není univerzální. Ifcomp.org, webová stránka udělující již přes 20 let ceny za nejlepší IF, toto kritérium pro nominaci nemá, a tedy za IF jako celek považuje i texty s herními mechanikami: např. vítěz 26. ročníku (2020) *Tavern Crawler* Joshe Labella pracuje se základními RPG prvky, které mají vliv na průběh četby.

textu jsou však vnímány jako subžánr, jenž je tematickým ukotvením článku vyloučen z pole recepce.

Stejně jako v předchozí kategorii hypertextového románu budou argumenty pro i proti konfrontovány s konkrétním textem. Pro zjednodušení jsem vybral IF švédského autora Linuse Åkessona *The Impossible Bottle*. Text byl vyhlášen za vítěze 26. ročníku (2020) *Interactive Fiction Competition* a kombinuje dva základní principy fungování IF v jednom díle, a to na poměrně malém prostoru, což text činí snadno recipovatelným v rámci mechanik, zároveň umožňuje i snazší dohledání citovaných pasáží. Před čtenáře předložený narativní rámec lze popsat jako příběh dítěte jménem Emma, které se čtenář ujímá. Z nevinného úkolu uklidit si hračky rozházené po domě — sloužícího pouze jako představení prostoru fikčního světa (struktury domu, v němž se celý příběh bude odehrávat), je čtenář postaven před mysteriózní vztah domu pro panenky v Emmině pokoji a jejím světem (domem). Čtenář spolu s Emmou odhaluje vztah mezi panenkami reprezentujícími členy domácnosti a jejich předlohami — např.: je-li z domečku pro panenky vyjmuta panenka otce, otec, který jí původně zadal úkol hračky uklidit, zmizí z Emmina života.

The Impossible Bottle stejně jako mnoho děl elektronické literatury nemá pouze jeden formát ani vstup. Ačkoli tato proměnlivost a nestálost stála za několika destabilizacemi a znefunkčněním starších děl, v případě tohoto textu se stává produktivní, protože otevírá různé možnosti interpretace. Za původní formát lze považovat vydání na CD-ROMu, jenž mi je však nedostupný, a byl jsem tudíž nucen přistoupit k dílu prostřednictvím dvou online vstupů.[34]

Při vstupu do díla ze stránky IFcomp.org je prezentace díla nedokonalá, jelikož předpokládá vlastnictví fyzické kopie díla (výše zmíněného CD-ROMu), jejíž součástí byla i mapa, kterou tedy online emulace[35] k nahlédnutí nenabízí — po zadání příkazu *map* se vygeneruje věta: „A floorplan is included in your *Impossible Bottle* package“ (Åkesson 2020). Dále součástí díla nejsou viditelné hypertextové odkazy, chybí grafické zvýraznění možností interakce a čtenář je nucen si plně osvojit jazyk díla — dále k tomuto vstupu bude odkazováno jako k IB_I.

Druhým vybraným vstupem do díla je autorova osobní stránka Linusakesson.net. Zde své dílo autor prezentuje v jiném rozhraní a formátu, a to

34 Sám však tento aspekt nepovažuji za překážku recepce. Právě možnost existence ve více formách a formátech považuji za jeden z podstatných funkčních znaků elektronické literatury. Vzhledem k aktuálnímu stavu technologií je CD nosič nosičem zastaralým a publikování online původní verze i verze aktualizované vnímám pouze jako další etapu existence díla, která by uzavřením na CD-ROMu nebyla možná.

35 Emulátorem je v informatice označován software umožňující spuštění programů na jiné než původní platformě.

včetně poupraveného obsahu. Při tomto vstupu jsou čtenáři odhaleny interaktivní (hypertextové) odkazy, čímž je oproštěn od nutnosti znát jazyk díla a nutnosti příkazy přímo zadávat — pohyb po fikčním světě a dílem je umožněn pouhým klikáním na odkazy, navíc se při tomto vstupu zpřístupní příkaz *map*, který vygeneruje schéma celého domu. Dále bude k této verzi odkazováno jako k IB_2.

Nutná aktivizace recipienta — *The Impossible Bottle*$_1$ *(IB*$_1$*)*

V tomto prvním formátu díla se recipient musí naučit jazyk IF, tedy to, co je možné, jaký zadaný příkaz je naprogramování díla schopno zpracovat a následně na něj adekvátně a pro text samotný smysluplně reagovat. Osvojení si tohoto jazyka (možných příkazů) je tedy nutností vůbec k umožnění jakékoli recepce: „Když porozumíte modelu a jeho pravidlům, můžete manipulovat herním světem IF" (PLOTKIN 2011: 61). Recipientova participace je tedy mnohonásobně vyšší nežli u hypertextového románu.

Problém, s nímž počítal již tvůrce první IF *Colossal Cave Adventure* (CROWTHER 1976), je spojen právě s touto znalostí jazyka na úrovni příkazů a jejich zpracování. Tato IF možné překážky předpokládá a v rámci naprogramování je recipientům nabídnut integrovaný návod k obsluze, který poodkrývá fungování toho, jakým způsobem program/dílo „čte" čtenářovy příkazy: „Budu tvýma očima a rukama. Řiď mě příkazy o 1 nebo 2 slovech. Měl bych tě upozornit, že se dívám pouze na prvních pět písmen každého slova, takže budeš muset zadat »Northeast« jako »ne«, abych jej odlišil od »North.« (pokud se zasekneš, zadej »help« nebo »info« pro zobrazení obecné nápovědy)" (CROWTHER 1976). Poznámka v závorce upozorňuje na možnost odhalení možných příkazů jako je — *talk*, *pick* a další.

Přítomnost příkazu *help* je přiznáním komplikovanosti výstavby díla, v němž se čtenář může ztratit, a i z tohoto důvodu Linus Åkesson, stejně jako mnozí další, stále nabízí tento příkaz odhalující obecnější rady týkající se možných funkčních příkazů. V případě přímého zadávání textových příkazů se autor vystavuje riziku ztráty čtenáře na základě ztráty imerze[36] — ve chvíli, kdy čtenář začíná náhodně psát jemu známé příkazy, lze mluvit o nefunkčnosti textu. Čtenář ztratil kontrolu na základě jazyka díla, a tedy ztratil i jedinou možnost, jak s dílem komunikovat, čímž se dílo, narace a simulace zastaví a přestávají fungovat.

Linus Åkesson ve výpomoci čtenáři jde ještě dál, a aby zabránil ztrátě imerze z důvodu čtenářova ztracení se v textu, prostoru fikčního světa, ale i v jazyce díla, nabízí příkaz *hint*, který by měl poskytnout v konkrétní situaci zakotvenou

36 Imerze jako projekce čtenáře do světa díla, při níž dochází k překročení hranice pouhého pozorování fikčního světa, překročení pouhé účasti. Imerze jako čtenářovo vtažení do světa díla.

pomoc tápajícímu čtenáři.[37] Příkaz však doprovází varování (za jehož původce lze považovat autora, dílo, program?): „If you are truly stuck and don't know how to proceed, you may indeed ask for a hint. But hints are a slippery slope. Always think twice before asking for another one" (Åkesson 2020).

Celá tato odpověď na zadaný příkaz *hint* je jedním velkým vykročením mimo rámec fikčního světa díla. Původce odpovědi oslovuje čtenáře a ono *YOU*, již není oslovením entity ve smyslu postavy/čtenáře (Emmy), ale přímým oslovením pouze čtenáře, k postavě se nevztahujícím. Opuštěním vnitřního světa a přímým upozorněním recipienta dílo jako by upozorňovalo na možnou ztrátu imerze, svobody — vlastního a žádoucího procesu čtení — která může nastat po zadání tohoto příkazu.

Dílo v režimu spuštění IB_1 dokáže pojmout, za předpokladu, že i příkazy typu *n* budou vnímány jako příkaz *go north*, 27 přípustných a zpracovatelných slovesných příkazů,[38] jimiž lze svět ovlivňovat, přičemž pouze některé kombinace jsou možné ve vztahu k jiným entitám, jiné jsou podmíněné předchozí akcí, čímž se vytváří komplikovaná síť možných reakcí na jednotlivé příkazy a s tím spjaté různé naplnění narativních rámců.

Komplikace tvorby — *The Impossible Bottle*$_2$ *(IB*$_2$*)*

Pro zjednodušení situace do definice IF zařazuji i díla, která staví před čtenáře seznam možných reakcí, z nichž si následně čtenář volí. Tato možnost je posléze přímou reakcí literární postavy, jíž se čtenář ujímá. A protože se jedná o reakci postavy uvnitř vytvořeného díla a světa, musí i dílo a svět na tento pohyb adekvátně reagovat.

I tímto způsobem text *The Impossible Bottle* funguje. Obě verze obsahují identický úvod, v němž se hned na první obrazovce objevuje text s listem možností:

> „Emma, be a doll and clean up your toys. The Taylors are coming tonight, and the house is a complete mess."
>
> Dad digs around in a brown paper bag on the kitchen counter. With a triumphant noise, he produces a potato and starts to peel it.
>
> 1. „But cleaning up is so boring!"

37 Čtenář nemusí znát situaci adekvátní příkaz, jemu známé příkazy jej v ději neposouvají, ale rady se mohou týkat i konkrétních věcí typu: čtenář nedisponuje určitým předmětem, neudělal určitý úkol apod.

38 Počet slovesných příkazů vychází z listu, který nabídne zadání příkazu *verbs*, není však kompletní. Dílo počítá i se situačními příkazy, např.: po zvednutí mikrofonu v obývacím pokoji lze zadat příkaz *sing in*, který i přes to, že v listu uveden není, vygeneruje situaci adekvátní odpověď díla, dále lze uvést za příklad příkaz *knock on it* v případě zamčených Nolanových dveří (starší bratr Emmy) a další.

2. „I'd love to, Dad, but Nibbles wants to be a rock star, and I have to work on his outfit […]." (ÅKESSON 2020)

Všechny čtyři dílem nabízené možnosti jsou příkladem bezprostřední interakce s prostředím (argument proti zadanému úkolu), na které musí po zvolení program/svět díla reagovat prostřednictvím jedné z postav (otce), která pokračuje v konverzaci s dítětem.

„But cleaning is so boring!"

„It doesn't have to be. You never know what excitement lurks just around the corner. Some would say that peeling potatoes is boring, but I prefer to think of it as the potential starting point of an exciting adventure! […]" (ÅKESSON 2020)

Åkesson tento koncept udrží pouze ve verzi IB_2. Rozhodnutí pro list variant odpovědí vede k menší aktivizaci čtenáře, který může textem proklikávat bez nutnosti pochopení jazyka díla — tento druh/formát IF je tedy po strukturní a výstavbové stránce blíže hypertextovým románům. V případě verze IB_2 je pouhé proklikávání se dílem čtenáři umožněno, simultánně však není odebrána možnost psát příkazy. Avšak vizuální zvýraznění možného nutně vede k ovlivnění psaného. Jakým způsobem tedy formální zpracování změní recipientův přístup k textu?

IB_1 (ifcom.org)	IB_2 (linusakesson.net)
„**Kitchen** Dad is standing by the kitchen counter. A refrigerator hums cordially in a corner of the room. You can see a park through the window on the western wall. An open doorway lead east. . A fire truck is on the floor. Dad peels some onions. > [příkazový řádek]" (ÅKESSON 2020)	„**Kitchen** Dad[39] is standing by the kitchen counter. A refrigerator hums cordially in a corner of the room. You can see a park through the window on the western wall. An open doorway lead east. . A fire truck is on the floor. Dad peels some onions. > [příkazový řádek]" (IBID.)

39 Podtržená slova reprezentují graficky zvýrazněná slova (v originále jsou žlutě), s nimiž má smysl v dané lexii interagovat, přičemž toto zvýraznění indikuje propojení s další lexií odkazem.

V případě IB_2 je patrné omezené množství možností, na co (objekt, postavu) má smysl reagovat, s čím zkoušet interagovat, tedy jaký příkaz má smysl napsat za předpokladu, že nechci na odkazy klikat. Participace na textu a jeho fungování se snižuje. Ještě patrněji se omezení listem možností projeví při pokusu: sebrat hračku (*pick up fire truck*) a následně jí hodit po otci (*throw fire truck at dad*). Myšlenka není zcela zcestná — naštvané děti mohou ve vzteku házet hračkami — tedy imerzivně možná představa konání Emmy/čtenáře. IB_2 možnost v listu nenabídne, tudíž čtenář nemá důvod se o toto pokoušet — navzdory tomu, že program/dílo s akcí počítá a je schopné vygenerovat adekvátní odpověď. Toto osekání v duchu zpřístupnění textu má za důsledek snížení možností interakce nebo chuti zkoušet, objevovat text na základě popsaného — tedy zpřístupnění vzdaluje dílo představě *ideálního textu*.

V čem tedy IF korelují s představou *ideálního textu*? Více než 27 možných příkazových sloves, jejichž vztahy lze mnohdy kombinovat s různými podstatnými jmény (předmět ze země lze sebrat, hodit, uklidit atd.) zmnožuje síť vztahů, která s každým přidaným objektem, postavou, místností exponenciálně roste. Zmnožení vstupů je zde prezentované právě dvěma webovými stránkami nabízejícími online vstup do díla, a tedy i dvěma různými prostory, v nichž se objevují různé informace o textu, i různé verze textů. V absolutním důsledku, za předpokladu, že text je součástí internetové sítě, se množství významů zmnoží i o celou tuto síť, avšak pro text jako takový má bezprostřední význam jen jeho nejbližší okolí — IB_1 je na stránce vyhlašující výsledky soutěže, zároveň v těsném okolí dalších děl, dalších autorů, IB_2 má ve svém těsném kontaktu bližší informace o autorovi, které distribuuje on sám, jeho projektech, dílech apod.

The Impossible Bottle s sebou přináší naplnění konkrétních představ o *ideálním textu*, jak ve svém vnitřním fungování (po spuštění programu), tak integrací čtenáře a větvením vztahů a významů. Díky publikaci na World Wide Web je možné dílo považovat za rozšiřující se do nekonečna díky hypertextovému charakteru stavby sítě, a to i navzdory tomu, že s tímto přímo nepočítá ani nepracuje, na rozdíl od jiných děl elektronické literatury, jež s tímto prostorem přímo komunikují a tím si explicitně říkají o rozšíření významu i o tento prostor.

Avšak silně narativní struktura textu poněkud omezuje interpretační a významové pole. V IF všeobecně lze dohledat jasný začátek díla (první lexii) a jasný konec díla (poslední lexii), které nabízejí nějaké narativní vyústění. Navzdory tomu, že může být v IF nabídnuto několik posledních lexií, stále se tím jedno čtení určitým způsobem uzavře, čtenáři je nabídnut jasný konec, přičemž nové čtení není přímo usouvztažněno s předchozí zkušeností a mnohdy s opakovaným čtením dokonce ani nepočítá.[40] Jedná se o jeden

40 Pokud čtenář jednou prošel dílem Adama Cadre *9:05* (2000), informace získané prvním průchodem ovlivní jeho akce při průchodu druhém, ale třetí již ztrácí

z videoherních aspektů, který je v IF přítomen dodnes, ona potřeba nabídnout uspokojení z konce, pocit vítězství, je součástí tohoto pomezního žánru.

Závěr

Na začátku textu byla předestřena otázka, proč současná bádání o elektronické literatuře neakcentují koncept *ideálního textu* a jeho vazeb na nové médium, jak je nastínil George Landow. Po představení všech historických okolností problematizujících jednoduchou spojovací linii mezi teoretickým konceptem a konkrétními autorskými realizacemi byl v textu Barthesův koncept zasazen do kontextu teoretického bádání, které zproblematizovalo jak jednoduché odsouzení, tak ale i přiklonění se k propojení teorie s konkrétními díly, ať už se jedná o hypertextové romány, interaktivní fikce a další. Akcent na propojení jiných konceptů (decentralizace textu, smrt autora) v současných publikacích: Souvik Mukherjee *Video Games and Storytelling* (2015), Marie-Laure Ryanová *Narativ jako virtuální realita* (2015), Katherine N. Haylesová *Electronic Literature* (2008), ale především automatické přehlížení konceptu *ideálního textu*, k němuž se dnes při představování díla George Landowa současní teoretici příliš nevyjadřují, se jeví při konkrétních komparacích teorie s vybranými díly různých žánrů interaktivní elektronické literatury jako akt vyžadující přinejmenším vysvětlení.

S plným vědomím původního rozporu byly prezentovány možnosti jednotlivých literárních forem. Ty se v definicích mnohdy propojily s Barthesovým konceptem v jednotlivých požadavcích, avšak ani o jedné z interaktivních elektronických forem literatury nelze tvrdit to, že by alespoň jedna z nich nabídla v plné míře propojení Barthesova konceptu *ideálního textu* s elektronickou literaturou v takové míře, jakou ve svých dílech předestírá George Landow.

George Landow s myšlenkou *ideálního textu* pracuje ve svých studiích o hypertextu a elektronické literatuře a je spolu se svými studenty i autorem jedné z jeho možných inkarnací s názvem *The Victorian Web*. *The Victorian Web* je diskurzivní dílo obsahující neautorské narativy a určité interaktivní komentované sebrané spisy několika významných autorů z určité historické periody. Je tedy dílem pracujícím s možnostmi adekvátními dobovému horizontu Rolanda Barthese. *The Victorian Web*, navzdory tomu, že se jedná o nenarativní dílo, a možná právě díky tomu, má blízko k představám Rolanda Barthese o literatuře jako *ideálním textu*, naplňujícím představu na rovině sítě velkého množství vztahů, participace čtenáře, neukončenosti (dílo zcela absentující konec), vstupních míst do textu je sice omezené, ale přinejmenším velké, množství a v neposlední řadě se jedná o dílo absolutně pluralitní ve významech.

smysl, jelikož nový konec v díle není, nové významy lexií se nevyjeví a dílo se uzavírá.

Hledání přímé vazby v autorských interaktivních elektronických dílech, jako jsou hypertextové romány a interaktivní fikce, vyvstalo jako komplikovanější úkol s ne zcela jednoznačným vyústěním. Považovat takovou činnost za nadinterpretaci a vytržení jedné myšlenky z komplexního myšlení francouzského literárního teoretika se samozřejmě nabízí, ale přehlížet pozoruhodné podobnosti ve fungování elektronické literatury vyvstávající ve spojitosti s *ideálním textem,* a tedy určitou míru aplikovatelnosti Barthesových požadavků na text, vytváří nové, v literatuře dosud neznámé jevy. Analogie samotná je do značné míry produktem své doby. Odpovídá představám a vizím, jež elektronická literatura měla v budoucnu nabídnout, novosti samotného média a vyvíjejících se technologií, ale i oboru, jenž by měl nový druh literatury zkoumat.

Každý z žánrů autorské interaktivní elektronické literatury akcentuje jiné aspekty *ideálního textu*, přičemž všem těmto žánrům je společný základní funkční rys — aktivizace čtenáře v procházení sítí vztahů (významových, dějových). Zároveň se právě tato aktivizace, která mění modus čtení, stává překážkou v četbě. Z poskytnuté analýzy lze tedy usuzovat, že čím více aspektů *ideálního textu* konkrétní dílo naplní, tím menší recepce a čtenářského ohlasu se mu dostává. Barthesův *ideál* se stává poněkud kontraproduktivním a zcela neideálním pro existenci textu samotného, a to i navzdory tomu, že nový mód čtení nutný k recepci těchto děl není zcela nezajímavým a sám o sobě neproduktivním.

Prameny:

ÅKESSON, Linus

2020 „The Impossibel Bottle"; ifcomp.org, ‹https://ifdb.org/viewgame?id=4ICr9x-95gu6tlfeu›, přístup 15.9.2022

2020 „The Impossible Bottle"; linusakesson.net, ‹https://www.linusakesson.net/games/the-impossible-bottle/index.php›, přístup 15.9.2022

BARTHES, Roland

2007 *S/Z: Francouzské myšlení II*; přel. Josef Fulka (Praha: Garamond)

BORGES, Jorge Luis

2009 „Zahrada, v které se cestičky rozvětvují"; přel. Kamil Uhlíř; in Jorge Luis Borges: *Fikce: Alef* (Praha: Argo)

CROWTHER, William

1976 *Colossal Cave Adventure*; dosgames.com, ‹ https://dosgames.com/game/colossal-cave-adventure/›, přístup 15.9.2022

ESPEN, Aarseth

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

FOUCAULT, Michel
1988 „»What Is an Author?«"; in David Loge (ed.): *Modern Criticism and Therory: A Reader* (London: Longman), s. 318–355

GASS, William
1991 *On Being Blue* (Boston: David R. Godine Publisher)

JOYCE, Michael
1987 *Afternoon, A Story* (Watertown: Eastgate 6th Edition 2007)
1996 *Twelve Blue* (Watertown: Eastgate 6th Edition 2007), eastgate.com, ‹http://www.eastgate.com/TwelveBlue/Twelve_Blue.html›, přístup 15.9.2022

JUUL, Jesper
2001 „A Clash between Game and Narrative"; jesperjuul.net, ‹https://www.jesperjuul.net/thesis/›, přístup 15.9.2022

KAC, Eduardo
Kac Web ‹https://www.ekac.org/multimedia.html›, přístup 15.9.2022

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

Victorian Web ‹ http://www.victorianweb.org/› přístup 15.9.2022

LAUREL, Brenda
2013 *Computer as Theatre* (Uppare Saddle River, NJ: Addison-Wesley Professional)

MEGLEROVÁ, Veronika — MITCHELL, Phillip
1982 *The Hobbit*; playclassic.games, ‹https://playclassic.games/games/adventure-dosgamesonline/thehobbit/›, přístup 15.9.2022

NELSON, Theodor
1974 *Computer Lib/Dream Machines* (Vancouver: Mindful Press)

MURRAY, Janer Horowitz
1997 *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (New York: Free Press)

PLOTKIN, Andrew — WHEELER, Robinson — JACKSON-MEAD, Kevin
2011 „Characterizing, If Not Defining, Interactive Fiction"; in Andrew Plotkin, Robinson Wheeler, Kevin Jackson-Mead (edd.): *IF Theory Reader* (Boston: Transcpript On Press Boston, MA), s. 59–66

STRACHEY, Christopher
1952 *Loveletters*; gingerbeardman.com, ‹https://www.gingerbeardman.com/loveletter/›

TOLKIEN, J. R. R.
1979 *Hobit, aneb, Cesta tam a zase zpátky*; přel. František Vrba (Praha: Odeon) [1937]

WALLACE, Michal — DUNLOP, George
1966–2008 *ELIZA*; psych.fullerton.edu, ‹http://osych.fullerton.edu/mbirnbaum/psych101/eliza.htm›, přístup 15.9.2022

Literatura:

AQUILINA, Mario — CALLUS, Ivan
2016 „Thirteen Ways of Looking at Electronic Literature, or, A Print Essai on Tone in Electronic Literature, 1.0. CounterText"; Euppublishing.com, ‹https://www.euppublishing.com/doi/full/10.3366/count.2016.0054›, přístup 30.11.2021

BAŇKOVÁ, Markéta
1999 *Město.html*; bankova.cz ‹https://www.bankova.cz/mesto/index.html›; přístup 15.9.2022

CADRE, Adam
2000 *9:05*; adamcadre.ac ‹http://adamcadre.ac/if/905.html›; přístup 15.9.2022

ENNS, Anthony
2001 „Don't Belive the Hype: Rereading Michael Joyce's Afternoon and Twelve Blue"; currents.dwrl.utexas.edu ‹https://currents.dwrl.utexas.edu/fall01/enns/enns.html›, přístup 15.9.2022

DOUGLAS, Jane Yellowlees
1994 „»How Do I Stop This Thing?«: Closure and Indeterminancy in Interactive Narratives"; in *Hypert/Text/Theory*; ed. George P. Landow (Baltimore: Johns Hopkins University Press)

EASTGATE SYSTEMS
1987 *Storyspace*; eastgate.com, ‹http://www.eastgate.com/storyspace/index.html›, přístup 15.9.2022

HAYLESOVÁ, Katherine N.
2008 *Electronic Literature: New Horizons for the Literary* (Notre Dame: Notre Dame University Press)

INKLE
2011 *Inklewriter*; inklestudios.com, ‹https://www.inklewriter.com›, přístup 15.9.2022

KLIMAS, Chris
2022 *Twine*; twinery.org; ‹https://twinery.org›, přístup 15.9.2022

MACEK, Jakub
2013 *Poznámky ke studiím nových médií* (Brno: Masarykova univerzita)

PIORECKÝ, Karel
2016 *Česká literatura a nová média* (Praha: Academia)

RETTBERG, Scott
2018 *Electronic Literature* (Cambridge: Polity Press)

ROSENBERG, Jim
Inframergence, ‹https://www.inframergence.org/jr/poetries.shtml›, přístup 15.9.2022

RYANOVÁ, Marie-Laure
2015 *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*; přel. Eva Krásová (Praha: Academia)

WALKER, Jill
1999 „Piecing Together and Tearing Apart: Finding the Story in Afternoon"; jilltxt.net, ‹https://jilltxt.net/txt/afternoon.html›, přístup 15.9.2022

WARREN, Alex — FELIPE, Luis — PEREZ-SCHOFIELD, Baltasar García
2019 *Squiffy*; textadventures.co.uk ‹https://textadventures.co.uk/squiffy›; přístup 15.9.2022

WARREN, Alex et al.
2018 *Quest*; textadventures.co.uk ‹https://textadventures.co.uk/quest›; přístup 15.9.2022

Creative Commons

Toto dílo podléhá licenci Creative Commons — Uveďte původ — Neužívejte komerčně — Nezpracovávejte 4.0 Mezinárodní licence. Licenční podmínky jsou dostupné zde: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.cs.