

## Posudek diplomové práce *Interaktivní narativita A. Lukešové*

Doc. PhDr. Tomáš Kubíček, PhD.

Text studie, zabývající se fenoménem interaktivní narativity, má dvě části. V první jde o úvod do problematiky kybertextu, ergodického textu či interaktivního narativu, v druhé části autorka nabízí jakýsi výčet titulů, jejichž struktura vykazuje znaky v první části uvedené charakteristiky, a pokouší se o jejich náznakovou interpretaci z hlediska jejich formální realizace a způsobu, jakým se domáhají tvořivé participace čtenáře na produkci smyslu či jednoty.

Práce svědčí o značném přehledu autorky ve zvolené problematice, o vědoucím a kritickém výběru literatury, o její schopnosti soustředné práce s tématem i o zaujetí, které je s to přerůst do podoby vědeckého přístupu.

Přesto se nemohu ubránit určitým otázkám, které jsou však jen částečně směřovány k autorce práce, ale spíše míří jejím prostřednictvím ke studiím, které citačně využívá.

Vášnivě a polemické vymezování interaktivního narativu z dosahu naratologie se mi jeví jako nepřesvědčivé, a to nejenom kvůli tomu, že i kybertextové narativy počítají s příběhem a pro svoji strukturaci (jakkoliv je její aktivita delegována na adresáta) předpokládají jakousi chronologickou kauzalitu, která je zaměřena k finalitě a ke komplexnosti, ale i proto, že intencí této aktivity je *osmyslnit* zdánlivě amorfní síť, která však v tomto aktu *osmyslnění* ruší svoji amorfnost. Její připravenost pro *osmyslnění* pak ukazuje, že i součástí její původní intence je legitimizace tohoto aktu, jinak by prostě jakýkoliv pokus o komunikaci selhal a recipient by o takto ihostejnou strukturu zratil zájem.

Definování interaktivních narativů jako *jiného* ve vztahu k literárním narativům (v reklamní terminologii by pravděpodobně byly nazvány jako běžné narativy), tedy definování založené na tom, že čtenáři se aktivně podílejí na konstrukci jejich smyslu tím, že sami vytvářejí spoje mezi jednotlivými částmi a pokoušejí se nalézt cestu prostorem textu se mi nezdá dostatečné, uvědomíme-li si například, že jedním z rozlišení, s nímž přichází například už strukturalismus, ale který pak třeba potvrzuje i Iserova estetika účinku, je pojmové rozlišení textu a díla a uznání definitivní nemožnosti dosažení plného či spíše konečného smyslu. Neméně důležitý je i pojem tvaru – na jehož dynamickém sjednocování se podílí čtenář tím, že sleduje významovou výstavbu, která však není zcela spojitelná s pojetím díla jako znaku, ale přesahuje jej v podobě díla jako věci.

Z toho pak plyne i pojetí o intersubjektivní komunikaci, kterou literární text zakládá, a která se dožaduje aktivní spolupráce čtenáře. Zvláště, ukazuje-li autorka v druhé části jako modelový příklad kybertextu Joyceova *Odyssea*, je zřetelně patrné, že intersubjektivita je vlastností literatury, tedy toho typu textu, jenž si vyžaduje estetický postoj vnímatele, v jehož dosahu je na jedné straně vytváření (a nikoliv pouhé hledání) spojů produkujících význam a na straně druhé intencionální (re)konstrukce estetického objektu. Rovněž je pak z tohoto příkladu patrné, že jde o trvalou vlastnost literárních textů, která však jako tematizovaná sílí v období nástupu moderní literatury v souvislosti s jejím nárokem na nejednoznačnost a vícevrstevnatost. Kybertexty, vznikající ve „virtuálním“ prostředí elektronických médií, jsou pak jen dalším logickým krokem této cesty. Konec konců, není tím prvním a největším kybertextem, který více než vyhovuje definici, jíž autorka práce nabízí, Bible? Způsob, s jakým s ní kněz nakládá, předčítá-li věřícím, z ní vlastně dělá jeden z nekonečných a neuzavřených kybertextů.

Otázka kritérií výběru a hodnocení se stává v některých případech spornou, uvážíme-li, že jejím základem je vymezení se proti naratologii, proti jejím nástrojům. Mám tu na mysli uvedenou práci R. Queneaua, která se skutečně s nástroji naratologické analýzy musí minout, či naopak; je však nezpochybnitelné, že je součástí množiny kybertextů, tak jak ji autorka definuje. Podobě se to má i s dadaistickými hříčkami.

Původně jsem měl pocit, že se pojem hra staví proti pojmu struktury – toto dvojí, do opozice postavené odlišení, ve mne vzbuzovalo zvědavost a vnímal jsem je jako produktivní a moje zvědavost plynula z tušení, že by se tu mělo hovořit o dvojí intencionalitě a že rozpočítávána by měla být a bude otázka jejího zdroje. Posléze však v práci dochází ke splývání uvedené opozice – až k synonymičnosti: „Román je hrou cílící na různé potenciální čtenáře (...) v rovině gramatické struktury textu věty kolidují...“

Práce tedy představuje smělý pokus vyrovnat se s fenoménem kybertextu, jehož základním médiem se v současnosti stává i v předložené studii tematizované prostředí virtuální reality *www*, následně se však stane pouze rozšířenou evidencí způsobů, jimiž tištěné texty aktivují jako součást svého intencionálního zaměření čtenáře. K vlastnímu průzkumu fenoménu nekonečného textu v prostředí virtuální reality tak vlastně nedojde, i když by bylo zajímavé sledovat jeho proměny – proměnu funkce, závažnosti sdělení, participace čtenáře na tvoření fikčního světa, ontologického statusu, toho, co označujeme pojmem význam a toho, co

označujeme pojmem smysl. Tou základní by se však měla stát otázka funkce – a to jak jednotlivých elementů, tak proteovského celku.

Pojem interaktivní narativ (či ergodický narativ) je dle mého soudu vyložen tak, že odpovídá základnímu způsobu, jímž se čtenář vztahuje k uměleckému textu, jeho rozšíření o atribut fyzické spolupráce čtenáře při „čtení“ nebo spíše v bathesovském smyslu při „psaní“, se mi nezdá jako dostatečný.

Jedna z úvodních tezí, že *cesta k principům, které zajišťují koherenci strukturně nekoherentních textů, je nesnadná pro naratologii, která považuje strukturní uspořádání narativu za jeden z jeho organizačních principů* – se ukazuje lichou už v souvislosti s tím, že i autorka sama v případě těchto „kybertextů“ mluví o struktuře a o strukturaci. Je pak tedy zřejmé, že procesy, které řídí strukturaci struktury, jsou přístupné strukturní analýze narativity, jak se o ni pokouší naratologie. Nakonec autorka sama své úvodní tvrzení vyvrací výrokem: „Formální nekoherence totiž není důsledkem snahy o sémantickou nekoherenci, ale o umělecký zážitek, který je postaven na hře, na skládačce, kterou musí čtenář poskládat.“ (34) tedy forma není totožná se strukturou a struktura není ztotožnitelná s formou – rozkládání formy je vyváženo sjednocováním významu – strukturací struktury.

K dalším otázkám, které mi po četbě textu zůstávají, patří: jak se to má s herními principy ve vztahu k uvedenému typu textu? Je hra nosný termín, který může pomoci založit diferenci do tohoto typu textů? A ve vztahu k čemu?

Jak se to tedy vlastně má s hypertexty v prostředí www jako s dalším vývojovým krokem textového experimentu se strukturou sdělení – jako s formou i s obsahem?

Jak se to má s intencionalitou ve vztahu ke smyslu a k významu takového textu – jeho organizace či reorganizace?

Už skutečnost, jak mnoho otázek předložená práce vzbuzuje, ale především povaha těchto otázek, ukazují na produktivní přístup, který autorka zvolila. Její práce je přemýšlivá a pátravá. Shromažďuje spíše teze a nasvěcuje problémová místa. Přál bych si, aby v ní autorka pokračovala, slibuje totiž napínavou výpravu do míst, kde zase jednou žijí lvi. V tuto chvíli mi však nezbyvá, nežli doporučit její práci k obhajobě, o jejímž úspěchu jsem rozhodně přesvědčen. O tom mne ubezpečuje nejenom výše uvedené, ale i způsob argumentace, přehledný a nepředvádívý styl, jenž ukazuje, že mu jde o předmět. Stejně tak přesvědčivé je i domyšlené a systematické rozvíjení tématu a vyhledávání myšlení přitahujících uzlin.

*Proč 2. 5. 2010*

