

Filozofická fakulta Univerzity Karlovy v Praze

DIPLOMOVÁ PRÁCE

2010

Anna Lukešová

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Ústav české literatury a literární vědy

Diplomová práce

Anna Lukešová

INTERAKTIVNÍ NARATIVITA

INTERACTIVE NARRATIVITY

Praha 2010

vedoucí práce: prof. PhDr. Petr Bílek, CSc.

Děkuji prof. PhDr. Petru Bílkovi, CSc., za vedení práce, podnětné připomínky a rady, které mi při psaní diplomové práce poskytl, a vlídný přístup. Za cenné podněty a vůbec možnost hovořit o tématu v české literární vědě téměř neznámém velmi děkuji Zuzaně Husárové. Za prvotní bližší obeznámení s interaktivními texty a teorií kybertextu patří dík Jaroslavu Švelchovi.

Za všestrannou a neochvějnou podporu po celou dobu studia z celého srdce děkuji své rodině.

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů a citované literatury.

V Praze dne

podpis

Anotace

Práce se zabývá fenoménem interaktivní narativity, a to zejména u textů lexikonového typu. Jejím cílem je poukázat na obtíže současné naratologie při vyrovnávání se s tímto typem textů a zároveň představit alternativní přístup k textům nově vznikajícím především v závislosti na rozvoji moderních technologií, tzv. koncept kybertextu finského teoretika Espena Aarsetha. Výrazná pozornost je upřena na strukturní vlastnosti tohoto typu textů, které jsou jedním z předpokladů možnosti realizace interaktivity. Práce je pokusem o obecné zhodnocení obou přístupů a jejich výhod a nevýhod. Druhá část je věnována analýze interaktivních textů lexikonového typu. Cílem výběrového přehledu literárních děl s experimentální stavbou je demonstrovat, že interaktivní texty (či kybertexty) vycházejí z principů tradiční tištěné literatury a jsou pouze organickým pokračováním experimentální literatury v jiném médiu. Podrobnější analýza vybraných interaktivních textů má za cíl demonstrovat v praxi teze o strukturních vlastnostech interaktivních textů.

Klíčová slova

interaktivní narativ

kybertext

ergodická literatura

naratologie

strukturní vlastnosti textu

multilinearita

Annotation

The thesis deals with the phenomenon of interactive narrativity, especially in codex-type texts. The aim of the thesis is to highlight the difficulties the current narratology has in coping with this kind of texts and to present an alternative approach to texts newly created mainly due to the development of modern technologies, the concept of cybertext postulated by Finnish theorist Espen Aarseth. Significant attention is focussed on the structural properties of this type of texts, which are the requirement of the feasibility of interactivity. The thesis is an attempt to assess generally both approaches and their advantages and disadvantages. The second part is devoted to an analysis of codex-type interactive texts. The aim of the list of selected literary works with an experimental structure is to demonstrate that interactive texts (or cybertexts) are based on the principles of traditional printed literature and are only an organic continuation of the experimental literature in another medium. A more detailed analysis of selected interactive texts aims to demonstrate the thesis of structural characteristics of interactive texts.

Key words

interactive narrative

cybertext

ergodic literature

narratology

Structural characteristics of text

multilinearity

OBSAH

ÚVOD	7
1. Vymezení pojmu interaktivní narativ	12
1.1. Narativ	12
1.2. Interaktivita	14
1.3. Interaktivní narativ	16
2. Aristoteles versus kybertext – teoretické přístupy k interaktivním textům ...	19
2.1. Genealogie kybertextu	20
2.2. Kybertext a ergodická literatura	23
2.3. Strukturní vlastnosti ergodických textů	29
2.3.1. Multilineartia, fragmentárnost, multisekvenčnost	30
2.4. Pokus o kritické srovnání přístupů klasické naratologie a teorie kybertextu k interaktivním textům	35
2.4.1. Naratologie versus kybertext	36
3. Experimenty se zapojením čtenáře do utváření narativu v literární tvorbě aneb Seznámení s kybertexty lexikonového typu	41
3.1. Kybertextový starověk a středověk	42
3.1.1. Orákulum východní filozofie – Kniha proměn	42
3.1.2. Středověké náboženské a filozofické texty	43
3.2. Meziválečná léta – dadaismus a osamělí novátoři	45
3.2.1. Básně z klobouku – Tzarovo dada	45
3.2.2. Apollinairovy kaligramy	46
3.2.3. Osamělý novátor James Joyce	46
3.3. Velký vizionář Jorge Luis Borges	48
3.4. Avantgardní šedesátá léta	51
3.4.1. Nabokovův Bledý oheň	51
3.4.2. Saporta: Composition No. 1	52
3.4.3. Ouvroir de littérature potentielle neboli Dílna potenciální literatury	53
3.5. Od šedesátých let po současnost	55
3.5.1. Perecovo bludiště: Život návod k použití	55

3.5.2. Italo Calvino a jeho typologie čtenáře	57
3.5.3. Srbský experimentátor Milorad Pavić	59
4. Analýza vybraných interaktivních textů se zaměřením na specifické strukturní vlastnosti	63
4.1. Symptomatická románová volba – Cortázarův číselný kód	64
4.2. Totální chaos – B. S. Johnsonovi The Unfortunates	69
4.3. Stroj na sonety Raymonda Queneaua	73
4.4. Fowlesova Francouzská milenka – multilinearita v rovině syžetu	76
4.5. Nejen grafický román – House of Leaves Marca Danielewského	82
ZÁVĚR	88
LITERATURA	92

ÚVOD

*"The interactive fiction is a hypothetical beast in the mythology of computing, an elusive unicorn we can imagine but have yet to capture."*¹

Brenda Laurel

Prudký rozvoj moderních technologií jako jsou celosvětové informační sítě, virtuální realita, multimediální komunikace či digitalizace textu a jejich stále širší uplatňování ve všech oblastech umění výrazně ovlivňuje a formuje podobu produkovaného sdělení – textu. Autorům se otevírají nové obzory, nabízejí nové pracovní nástroje, skýtající nové, dosud pouze tušené možnosti. V souvislosti s tím dochází k výrazné transformaci tradičních či vzniku nových typů narativních struktur. Text literárního díla se v součinnosti s počítačem a možností konektivity mění v hypertext, svébytný svět si vytvářejí počítačové hry. Jako vlastnost mimořádně důležitá se u nových narativních struktur jeví interaktivita s vnímatelem, možnost zapojení recipienta do procesu utváření díla-textu. Jak uvádí Lev Manovich: „*Interaktivní narativ se zdá být svatým grálem nových médií.*“² Díla se stávají objektem i procesem, artefaktem i aktivitou zároveň. V návaznosti na zalíbení dnešní společnosti v interaktivitě, participaci a hravosti v různých podobách v jakémkoliv druhu komunikace, jsou zřejmé tendence

¹ LAUREL, B. *Utopian Entrepreneur*. Cambridge: MIT Press, 2001, s. 72.

² V případě překladů z anglického jazyka, které jsou ve většině případů vlastní, jelikož texty vesměs nebyly do češtiny přeloženy, jsme se rozhodli uvádět originální znění v poznámkovém aparátu (pro případ nejasností v překladu terminologie). V případě překladů z jazyka slovenského tak nečiníme.

FRASCA, G. *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*, 1999. Dostupné na <http://www.ludology.org/articles/ludology.html> [10. 4. 2010]: „Interactive narrative remains to be a holy grail of new media.“

k intermedialitě, k propojování textu, zvuku, obrazu, ke snaze oslovit recipienta v rámci jediného uměleckého zážitku různými „kanály“. V důsledku těchto proměn dochází k revoluci samozřejmě i na straně příjemce sdělení, jemuž se dostává nového typu recepční zkušenosti.

Na první pohled by se mohlo zdát, že interaktivita a soustředění pozornosti na čtenáře a jeho „práci“ s textem jsou výdobytkem moderních technologií, ale není tomu tak – v literární tvorbě například nalezneme díla ustanovující interaktivitu za svůj konstrukční princip již stovky let. Nicméně právě díky novým prostředkům nabízeným moderními technologiemi mohlo využívání interaktivity dosáhnout výraznější realizace, a tudíž se dílům vznikajícím v rámci tzv. digitálního umění, tj. umění, které je vytvořené pomocí digitálního média (v kontextu této práce zmiňme například hypertext, digitální fikci či počítačové hry), dostalo pozornosti ze strany teoretického bádání. Jedná se ovšem o struktury, které stávajícím mediálním studiím či literárněvědným konceptům (pro interaktivní díla lexikonového typu) způsobují mnohé obtíže a mnohdy odhalují limity metodologických perspektiv, jimiž je možno tato díla uchopit. V návaznosti na to přichází nové požadavky na teoretické koncepce, ať již jde například o nutnost zaměřit se na více hloubkové struktury díla, aby mohl popis vyhovět požadavkům spojeným s intermedialitou, tj. požadavkům na popis narativní složky bez ohledu na médium, kterým je nesena. Zrcadlo nastavují nové typy narativních struktur především naratologickým konceptům – ať již jde o zpochybnění aristotelského důrazu na strukturní organizaci díla, zproblematizování a oslabení role autora přenesením určité části „zodpovědnosti“ za utváření narativu na čtenáře/uživatele textu a s tím související komplikování vztahu recipienta k textu, či množení narativních linií v rámci jednoho textu a z toho vyplývající komplikace v rovině interpretace. Vlivem toho se v Česku téměř neseťkáme s teoretickou literaturou zabývající se

tímto fenoménem, který je obecně vnímán mimo pole zájmu literatury. Budeme vycházet z textů vznikajících převážně v anglofonních oblastech, kde je „otevřenost“ k novým možnostem textuality a vzniku uměleckých děl v nových formách výraznější, přestože i zde je záležitostí posledních desetiletí. Diskuze o potřebách revize stávajících naratologických pojetí vyvstala především v druhé polovině devadesátých let minulého století v návaznosti na snahy o teoretické uchopení fenoménu počítačových her.

Cílem této práce je zaměřit se na druh textů (interaktivních textů), jež vyžadují po svém vnímání specifický druh uživatelské aktivity. Namísto pouhého dekodování³ narativu zde recipient aktivně participuje na vytváření narativní struktury. České literárněvědné prostředí takovéto typy textů v podstatě ignoruje, a pokud najdeme sekundární literaturu zabývající se tímto druhem literárního díla, jedná se většinou o ojedinělé úzce zaměřené texty, věnující se například hypertextu⁴ apod.

Jako alternativu k naratologickým přístupům, jež studují interaktivní texty jako jednu z možných realizací transmediálního fenoménu narativity, aplikují na tento druh textů stávající literárněvědné koncepty a kladou důraz především na místo těchto textů v evolučním vývoji textuality, představíme originální koncept kybertextu, jenž se etabloval především na platformě studia počítačových her. Interaktivní texty pojímá jako zvláštní „řád“ textu, vyžadující po recipientovi specifický druh uživatelské aktivity. Texty charakterizuje na základě jejich specifických vlastností

³ Odhlédneme-li při pokusu o definování narativu od popisů založených na všeobecně uznávaných rysech jeho vnitřní struktury – tj. principu lineárního řazení scén či motivovanosti posouvání od jedné scény či události k druhé (CHATMAN, S. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008.) a postoupíme na rovinu obecnějšího popisu, lze za podstatu a základní předpoklad fungování narativu (jako prostředku komunikace) považovat přítomnost a aktivní účast původce sdělení-narátora a příjemce sdělení – tzn. kódování a dekodování narativu.

⁴ Například texty Jany Horákové. Viz seznam literatury.

a termín kybertext, jenž zahrnuje texty se specifickými rysy realizované v různých médiích (např. tištěné texty, hypertext, počítačové hry), je termínem bez návaznosti na textové médium. V rámci této práce se budeme snažit aplikovat postuláty teorie kybertextu především na oblast literární, na texty lexikonového typu. Pozastavíme se u strukturních vlastností tohoto typu textů, protože specifická topologická struktura je jednou ze základních podmínek možnosti poskytnout čtenáři prostor k ovlivnění narativní struktury daného textu.

Přístupy klasické naratologie a stanovisek kybertextu se pokusíme kontrastovat s cílem kritické recepce obou postojů.

V druhé části práce se blíže zaměříme na experimenty s využitím interaktivity v oblasti literárního díla, na textech lexikonového typu. Cílem výběrového přehledu literárních děl s experimentální stavbou je demonstrovat, že experimenty s narativní strukturou a zapojením čtenáře do utváření narativu nejsou spojeny s digitální revolucí posledních desetiletí, že se nejedná o novou formu psaní, ale že interaktivní texty (či kybertexty) realizované v různých médiích (či intermediální) vycházejí z principů tradiční tištěné literatury a jsou pouze organickým pokračováním experimentální literatury v jiném médiu. Zároveň nám umožní představit širokou škálu textů z různých historických období, v nichž jsou možnosti interakce čtenáře s textem realizovány rozdílnými postupy, a tudíž nabízejí čtenáři různé zážitky. U všech textů se budeme snažit osvětlit především vnitřní mechanismy, díky nimž je čtenáři umožněno určitým způsobem se podílet na hledání cesty při postupu narativem. V analýze konkrétních děl se budeme blíže věnovat především strukturní organizaci několika výrazných příkladů tohoto typu textů. Principy, na nichž dílo funguje, se budeme snažit neustále porovnávat s postuláty formulovanými v teoretické části práce. Výběr děl pro podrobnější analýzu jsme se snažili postavit na

odlišnosti mechanismů, jimiž texty dosahují své specifičnosti v oblasti zapojení čtenáře do práce s narativem.

Hlavním cílem práce je poukázat na fakt, že studium interaktivních textů se nenachází mimo zorné pole literární vědy. Nutnost interdisciplinárního přístupu a možný přínos mediálních studií pro výzkum počítačových her demonstroval ve studii *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*⁵ Jaroslav Švelch. My bychom rádi poukázali na možný oboustranný přínos při aplikaci naratologických postupů na interaktivní texty⁶ – na jedné straně totiž tato aplikace atakuje limity stávajících naratologických konceptů, na straně druhé vzhledem k nesporné narativní složce přítomné u velkého množství interaktivních textů ji považujeme za velmi přínosnou pro studium interaktivních textů.

⁵ ŠVELCH, J. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Mediální řada MED, FSV UK, 2007.

⁶ V rámci této práce jde především o texty v tištěné podobě.

1. VYMEZENÍ POJMU INTERAKTIVNÍ NARATIV

Pokud se blíže zaměříme na problematiku interaktivních textů, zjistíme, že mezi teoretiky panuje pouze malá shoda v definici interaktivních narativů jako žánru, pokud něco takového vůbec existuje a lze definovat.

Těžko ovšem hledat shodu i u dílčích částí tohoto termínu, a to interaktivní a narativ. V rámci této práce se nehodláme zabývat diskuzemi vedenými nad významem těchto pojmů, protože například pouhé přístupy k vymezení narativu a pojetí jednotlivých teoretických systémů by byly tématem na samostatnou práci. Termíny užíváme v návaznosti na cíle práce.

1.1 Narativ

Termín narativ chápeme jako: „*vylíčení⁷ (výsledek i proces, objekt i akt, struktura i strukturace) jedné či více skutečných či fiktivních událostí, sdělovaných jedním či více (více či méně zřetelnými) vypravěči jednomu, dvěma či více (více či méně zřetelným) adresátům⁸*“, jako sémiotický fenomén, jež přesahuje hranice žánrů a médií (je transmediální).

⁷ To odlišuje epické pojetí od jevištní prezentace dramatu, kde se události přímo odehrávají.

⁸ BÍLEK, P. A. *Hledání jazyka interpretace: k modernímu prozaickému textu*. Brno: Host, 2003, s. 127. Citováno z PRINCE, G. *A Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press 1987, s. 58.

Marie-Laure Ryan charakterizuje narativní text: „*Narativní text je jedním z textů, které zobrazují smyšlený svět (prostředí) a obsadí jej inteligentními činiteli (postavy). Tito činitelé se svým jednáním podílí na vývoji událostí (události, děj) a tak způsobují komplexní změny ve světě příběhu. Vyprávění je tak mentální reprezentací náhodně spojených okolností a událostí, která zachycuje část historie tohoto světa a jeho členů.*“⁹

V souvislosti s cíli práce nepovažujeme za nutné rozlišovat v následnosti na formalisticko-strukturalistický přístup k narativu dvě úrovně (či aspekty) analýzy, které anglofonní literární vědci běžně nazývají příběh a diskurz (synonyma dichotomií fabule – syžet, histoire – récit), přičemž první termín označuje události, k nimž text referuje, a druhý způsob, jímž jsou tyto události vylíčeny. Přestože se v práci zaměřujeme především na představení teorie kybertextu, v případě narativu nás nebude zajímat jeho bližší analýza, ale důvody proč jsou určité texty jednomyslně rozpoznávány jako narativy (př. pohádky, konverzační příběhy zachycující osobní zkušenost), kdežto jiné jsou jako narativ uznány pouze omezeně (př. postmoderní romány, počítačové hry), kde leží hranice narativity a jiného typu estetické zkušenosti a jak se s tímto problémem teoreticky vypořádat.

⁹ RYAN, M-L. "Will New Media Produce New Narratives?" In *Narrative Across Media*, Ed. RYAN, M-L., Lincoln, London: Nebraska Press, 2004, s. 337: „narrative text is one of that brings a world to the mind (setting) and populates it with intelligent agents (characters). These agents participate in actions and happenings (event, plot), which cause global changes in the narrative world. Narrative is thus a mental representation of casually connected states and events that captures a segment in the history of a world and of its members.“

1.2 Interaktivita

S pojmem interaktivní se obecně setkáváme především ve dvou základních významech – ve významu interakce obecně komunikační a poté ve spojení s tzv. novými médii.

Interakce (interaktivita) je obecně chápána jako vzájemné působení dvou či více¹⁰ činitelů. Jde o jednu ze základních charakteristik komunikace, ať již máme na mysli komunikaci mezi jedinci lidského druhu či například komunikaci jednotlivce s počítačovou matricí. Termín tedy obecně zdůrazňuje aktivní zapojení účastníků komunikace.

V souvislosti s novými médii bývá interaktivita chápána jako jedna z jejich charakteristických vlastností. Již v úvodu jsme citovali slova Lva Manoviche: „*Interaktivní narativ se zdá být svatým grálem nových médií.*“¹¹ Mnohdy je dokonce, vzhledem ke stále výraznějšímu intermediálnímu charakteru nově vznikajících děl a problematice jejich teoretického uchopení, považována za rámeček, na jehož základě lze vyčlenit nová média. Marie-Laure Ryan ve své studii *Will New Media Produce New Narratives?* charakterizuje digitální média v pěti bodech, z nichž prvním je jejich reaktivní a interaktivní charakter. Interaktivita je podle ní odpovědí na záměrné akce uživatele.¹²

Spojení adjektiva interaktivní s tzv. novými médii a digitálními technologiemi samozřejmě není náhodné – k etablování interaktivního umění totiž docházelo především v 60. a 70. letech

¹⁰ V kontextu interaktivity ve spojení s textem se např. u počítačových her na průchodu textem mohou podílet celé skupiny hráčů.

¹¹ FRASCA, G. *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*, 1999. Dostupné na <http://www.ludology.org/articles/ludology.html> [10. 4. 2010]: „Interactive narrative remains to be a holy grail of new media.“

¹² RYAN, M-L. "Will New Media Produce New Narratives?" In *Narrative Across Media*, Ed. RYAN, M-L., Lincoln, London: Nebraska Press, 2004, s. 338: „Interactivity is a response to a deliberate user action.“

20. století v přímé návaznosti na prudký vývoj informačních technologií započatý v 50. letech 20. století. A je samozřejmě neoddiskutovatelné, že prostředí vytvářená moderními informačními technologiemi se jeví jako ideální platforma pro posouvání hranic interaktivního umění. Při užívání termínu ve spojení s médii je ovšem nutné mít se na pozoru před nechtěnými konotacemi. Espen Aarseth¹³ je k termínu interaktivita všeobecně velmi kritický. V souvislosti s novými médii zdůrazňuje především, že adjektivum interaktivní bývá neodůvodněně spojováno s moderními technologiemi ve vztahu k technologiím starším. Dále kritizuje termín jako vágní, „*konotující obrazovky počítačů, uživatelskou svobodu a personalizovaná média, ale nedenotující nic.*“¹⁴ Ve své teorii termín interaktivní narativ nahrazuje pojmem ergodický text, jenž je, jak zjistíme, v mnoha ohledech přílehlavější.

V práci se primárně budeme zabývat specifickým typem interakce s uměleckým dílem. Nejde o typ interakce s textem, kterou v návaznosti na fenomenologickou filozofii formuloval v osmdesátých letech 20. století Wolfgang Iser¹⁵. Iser demonstroval, že účast příjemce sdělení je jedním ze základních předpokladů recepce textu vůbec, protože fikční svět nemůže z textu vyplynout bez procesu dekodování, procesu, v němž příjemce vykazuje stejný podíl aktivity při rekonstrukci fikčního (zobrazovaného) světa jako původce sdělení při jeho konstrukci. Termínem interaktivita budeme rozumět interakci příjemce sdělení s určitým druhem textu, který tento specifický přístup příjemce sdělení, interakci s textem, vyžaduje, protože v závislosti na strukturní organizaci textu (např.

¹³ Finský teoretik, jenž formuloval teorii kybertextu, viz kapitoly 2.1. a 2.2.

¹⁴ AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 48: „as it connotes various vague ideas of computer screens, user freedom, and personalized media, while denotating nothing.“

¹⁵ ISER, W. *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978.

multiplikace možností čtení textu), není čtenáři umožněno postupovat narativem bez participace na jeho utváření.¹⁶

Měřítkem interaktivity bude „*možnost nového materiálního přizpůsobení a uspořádání sdělení jeho příjemcem*“¹⁷. Tedy v případě literárního díla možnost čtenáře podílet se na strukturaci narativu přijímaného díla.

1.3 Interaktivní narativ

Jako východisko pro vymezení interaktivního narativu volíme *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Jedná se o velmi komplexní přehled naratologie, editovaný Davidem Hermannem, Manfredem Jahnem a Marie-Laure Ryan, na němž se podílelo mnoho předních současných naratologů. V návaznosti na cíle práce zmiňme například teoretiky zabývající se především studiem počítačových her a digitálních textů Espena Aarsetha, Henryho Jenkinse či Nicka Monforta. Na tomto místě se nám zdá podstatné zdůraznit přínos *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, která vedle tradičních okruhů zájmu naratologie počítá i s interaktivními narativy, počítačovými hrami a narativy modifikovanými v návaznosti na rozvoj digitálních technologií a již zmíněné tendence k intermedialitě. Neocenitelným přínosem je pak zapojení teoretiků zabývajících se přímo těmito fenomény do utváření hesel, neboť jak se dozvíme v kapitole 2.1 při formování studia počítačových her jako

¹⁶ Například bez kliknutí na odkaz umístěný v určitém bodě hypertextu, tzv. uzlu, nelze postupovat k další části textu, tzv. lexii.

¹⁷ LÉVY, P. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2000.

samostatné disciplíny docházelo k výrazným teoretickým střetům mezi naratology a tzv. ludology¹⁸.

Ani v *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* ovšem nenajdeme heslo interaktivní narativ. To, co si běžně představíme pod tímto pojmem (nebo také pod pojmy interaktivní fikce, hyperfikce, rozvětvený narativ), ve slovníku najdeme pod heslem multi-path narrative (možno přeložit pravděpodobně jako multilineární narativ) zpracovaném Espenem Aarsethem. Zapříčiněno je to jistě jednak Aarsethovým kritickým postojem k termínu interaktivní, jednak jsou již zde patrná stanoviska, se kterými se blíže seznámíme v kapitole 2.2.

Tento typ narativu tedy chápeme (v návaznosti na *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*) jako dílo, při jehož recepci si čtenář nebo publikum ve specifických bodech musí vybrat mezi větvíciemi se možnostmi cesty narativem. Jedná se o transmediální fenomén, a proto se s tímto typem narativity můžeme setkat v textech lexikonového typu, digitálních video instalacích, ve všech typech hypertextů nebo i v počítačových hrách, v nichž si hráč k tomu, aby dosáhl cíle hry, musí vybrat jednu z možných alternativ postupu textem¹⁹.

Aarseth nadále rozlišuje tři typy těchto narativů: díla, kde se možnost volby nabízí pouze jednou (ale mnohdy v tomto jediném bodě najdeme více alternativ) a mnohdy reflektuje morální volbu či dilema; díla, jež se prezentují jako řešitelná hádanka či hra, ve kterých musí uživatel najít správnou cestu mezi mnoha zavádějícími možnostmi; a fragmentární dílo, kde není žádných pravidel či

¹⁸ Teoretický rámec považující za základní organizační princip počítačových her hru (lat. *ludus*), viz kapitola 2.1.

¹⁹ U některých počítačových her je narativní složka výrazně upozaděna a jsou organizovány na základě jiných, především herních principů.

špatných cest, kde je úkolem čtenáře, ztraceného v labyrintu, vykonstruovat význam podle nejlepšího vědomí a svědomí.

V závěru Aarseth poznamenává, že tento typ narativu zároveň vyvolává otázky, zda jsou tyto texty opravdu narativem nebo uměleckými hrami či experimenty, které využívají fragmenty a nástroje vyprávění (narativity) v součinnosti s dalšími mechanismy pro vlastní ne- nebo paranarativní účely.²⁰

²⁰ HERMAN, D.; MANFRED, J.; RYAN, M-L. (eds.). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London, New York: Routledge, 2005.

2. ARISTOTELES VERSUS KYBERTEXT – TEORETICKÉ PŘÍSTUPY K INTERAKTIVNÍM TEXTŮM

V současné literární vědě se setkáváme se dvěma výraznými, ucelenými a obecně přijímanými pojetími tohoto typu narativních struktur. První vychází z tradice literární vědy a studuje interaktivní texty jako jednu z možných realizací transmediálního fenoménu narativity, vyprávění příběhu. Aplikuje tedy na interaktivní texty stávající literárněvědné koncepty. Jedná se o komparativní a generalizující přístupy, v rámci nichž jsou interaktivní texty vymezovány ve vztahu k ostatním textům, tzn. porovnávány s klasickými romány, dramaty apod. Důraz je kladen na místo tohoto typu textů v evolučním vývoji. Z výrazných představitelů tohoto tradičnějšího pojetí zmiňme například současnou americkou teoretičku digitálních médií Janet H. Murray či švýcarskou naratoložku Marie-Laure Ryan.²¹ Druhý z přístupů, originální koncept kybertextu finského badatele Espena Aarsetha, jenž představil v knize *Cybertext: Perspectives of Ergodic Literature*, která je považována za kanonický text tohoto přístupu, pojímá interaktivní texty jako zvláštní „řád“ textu, jejichž odlišnost tkví v tom, že vyžadují po recipientovi určitý typ uživatelské aktivity, nadstandardní běžným textům.

Protože se jedná o koncept v českém literárněvědném prostředí relativně neznámý, objasníme nejprve teoretickou základnu jeho vzniku, hlavní stanoviska a poté se jej pokusíme kontrastovat

²¹ Nejuceleněji svůj přístup k interaktivním textům představila v knize: MURRAY, J. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1998.

O pojetí interaktivních narativů u Marie-Laure Ryan viz 2.4.1.

s tradičním aristotelským pojetím narativu. Při bližším naratologickém ohledání interaktivních textů totiž zjistíme, že obtíže vyvstávající při snaze o jejich uchopení vycházejí především z faktu, že se jedná o rozvíjení narativu, který je nelineární, nebo lépe řečeno multilinerání²². Cesta pod povrch, k principům, které zajišťují koherenci takového strukturně nekoherentního textu, jsou pro tradiční naratologii, považující strukturní uspořádání narativu za jeden z jeho organizačních principů²³, značně komplikované.

2.1 Genealogie kybertextu

Druhý ze zmíněných přístupů k interaktivním textům se etabloval především na platformě studia počítačových her. Interaktivní texty totiž s počítačovými hrami spojuje nejen kódová podstata, ale především uplatňování interaktivity a participace čtenáře/hráče, jež zajišťuje postup multilineárním textem²⁴.

V druhé polovině devadesátých let se fenoménem počítačových her začali zabývat např. Henry Jenkins či Gonzalo Frasca, ale také Espen Aarseth či Jesper Juul. V zásadním textu *Ludology Meets Narratology*²⁵ z roku 1999 navrhuje Gonzalo Frasca oddělení studia her od naratologie a volá po takovém studiu hry, jež bude založeno na analýze herních pravidel a principů²⁶. Za hlavní konstitutivní rys

²² Viz kapitola 2.3.

²³ Například: CHATMAN, S. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008. či KUBÍČEK, T. *Vypravěč. Kategorie narativní analýzy*. Brno: Host, 2007.

Viz kapitoly 2.3 a 2.4.

²⁴ Multilinearita díla – viz kapitola 2.3.

²⁵ FRASCA, G. *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*, 1999. Dostupné na <http://www.ludology.org/articles/ludology.html> [10. 4. 2010].

²⁶ ŠVELCH, J. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Mediální řada MED, FSV UK, 2007, s. 7.

takovýchto textů tedy začala být považována hra (lat. *ludus*) a specifický přístup založený na analýze herních principů dostal název *ludologie* ²⁷. Ludologové usilovali o vytvoření teorií specifických pro dané médium a došlo ke vzniku „odstředivého paradigmatu, které se snaží najít rysy, jimiž se hry odlišují od ostatních objektů studia“²⁸. Jak píše Jaroslav Švelch ve svém článku *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*:

„Základnou ludologického přístupu se stala především Skandinávie. Ludologové ke hrám přistupovali jako k modelu fungujícímu podle určitých pravidel, a srovnávali tedy především počítačové hry s nepočítačovými hrami (Eskelinen, 2001; Juul, 2005). Ve svých pracích se ludologové vyhlašovali vůči „naratologům“, zpravidla Američanům, jež hry studovali jako prostředek vyprávění příběhu, a srovnávali je tedy s dramatem, románem apod. (Murray 1998). Takzvaný „spor mezi ludology a naratology“ byl veden převážně ze strany ludologie ve snaze etablovat samostatnou disciplínu (Jenkins, 2003).“²⁹

Janet H. Murray, hájící pozice naratologů ve studiích počítačových her v článku *Last Word on Ludology v Narratology in Games Studies*³⁰ z roku 2005, poukazuje na pro ni neopodstatněnou snahu ludologů vyhlašovat se takto ostře proti naratologickým postupům, protože

²⁷ FRASCA, G. *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*, 1999. Dostupné na <http://www.ludology.org/articles/ludology.html> [10. 4. 2010].; ŠVELCH, J. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Mediální řada MED, FSV UK, 2007, s. 7.

²⁸ ŠVELCH, J. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Mediální řada MED, FSV UK, 2007, s. 7.

²⁹ ŠVELCH, J. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Mediální řada MED, FSV UK, 2007, s. 7.

³⁰ MURRAY, J. *Last Word on Ludology v Narratology in Games Studies*. 2005. Dostupné na <http://www.lcc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf> [6. 4. 2010]

(jak uznávají sami ludologové – viz Aarseth³¹) většina z nich má naratologické vzdělání a z postupů formulovaných naratologií vychází i při studiu her³², přestože pro ně reprezentuje autoritu, vůči které se vymezují, a jejíž přístupy považují za nutné zpochybnit.³³

Hlavním bodem nesouhlasu s naratologií byla u ludologů, jež za organizační princip počítačových her³⁴ považují hru, aplikace literárněvědných postupů, a především jejich „vzdvihování“ příběhu, uznání příběhu nejdůležitějším aspektem daného textu (v tomto případě počítačové hry). Ludologové tak ve snaze diskreditovat naratologii na území studia počítačových her, napadali naratologické přístupy³⁵ ke hrám a požadovali přesné definování způsobu, jakým se počítačové hry projevují jako příběhy. Smířlivější pozice naratologů objasňuje Murray³⁶:

„Ve skutečnosti nikdo neměl zájem snažit se obhájit, že není rozdíl mezi hrami a příběhy nebo že hry jsou pouze podmnožinou příběhů. Zájemci o obé – hry a příběhy, spatřují herní prvky v příbězích a prvky

³¹ AARSETH, E. *Blog entry on Umea Aarseth/Jenkins Debate*. Dostupné na <http://www.ludonauts.com/index.php/2005/02/27/p208> [30. 5. 2005]

³² Aarsethova formulace teorie kybertextu je považována za vysoce formální.

³³ MURRAY, J. *Last Word on Ludology v Narratology in Games Studies*. 2005. Dostupné na <http://www.lcc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf> [6. 4. 2010]

³⁴ A na základě Aarsethovy formulace kybertextu lze považovat za organizační princip jakéhokoliv kybertextu.

³⁵ Jesper Juul například tvrdí, že hry nejsou narativem, protože technicky vzato nejsou vyprávěny – hráč přijímá text v reálném čase a s různými výsledky (v závislosti na vlastní činnosti), namísto toho narativ je podle něj předurčená struktura a neprobíhá v reálném čase. Gonzalo Frasca rozlišuje hry a příběhy na základě distinkce mezi reprezentací (kterou vidí jako základní stavební kámen narativu) a simulací (kterou vidí jako nejcennější přínos počítačových her). Reprezentace a simulace jsou formulovány na mnoha totožných základních principech (postavy, struktura, události), což je důvod, proč bývají často rozporovány. Podle Frascy reprezentace líčí svět, zatímco simulace se zabývá jeho vnitřní logikou.

³⁶ MURRAY, J. *Last Word on Ludology v Narratology in Games Studies*. 2005. Dostupné na <http://www.lcc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf> [6. 4. 2010]: „In fact, no one has been interested in making the argument that there is no difference between games and stories or that games are merely a subset of stories. Those interested in both games and stories see game elements in stories and story elements in games: interpenetrating sibling categories, neither of which completely subsumes the other.“

příběhu ve hrách: prostupující se sourozenecké kategorie, z nichž ani jedna zcela nezahrne druhou.“

Ze svých pozic nakonec ustoupili i ludologové:

„Frasca sám zpětně komentoval, že šlo víceméně o spor neopodstatněný, ba dokonce virtuální, a odmítl, že by ludologové a konkrétně on sám někdy upírali příběhu a naratologickým metodám místo ve studiu počítačových her (Frasca, 2003).“³⁷

Tyto diskuze v rámci studia her významně přispěly narativní teorii především neustálým atakováním jejích vnějších limit a důsledným vznášením otázek, kde končí kategorie příběhů a začíná jiný druh estetické zkušenosti.

Teorii kybertextu formuloval Espen Aarseth původně jako svou disertační práci, v roce 1997 vyšla v nakladatelství univerzity Johna Hopkinse. Neologismus kybertext je odvozen z názvu knihy amerického matematika Norberta Wienera *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948), která dala mimo jiné jméno i vědní disciplíně, kybernetice.

2.2 Kybertext a ergodická literatura

Koncept kybertextu nezdůrazňuje jako klasická naratologie místo tohoto typu textů v evolučním vývoji, ale snaží se vycházet z jejich specifických rysů. Jak již bylo předesláno, od běžných textů odlišují

³⁷ ŠVELCH, J. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Mediální řada MED, FSV UK, 2007, s. 7.

kybertext především nadstandardní požadavky na čtenáře. A právě možnost interakce nahrává teoretickému uchopení tohoto typu textů z pozice ludologických badatelů, tzn. uznáním hry jako základního organizačního principu.

„Čtenář kybertextu je hráčem, gamblerem, kybertext je světem hry anebo hrou světa; v těchto textech je možné objevovat, ztrácet se a odhalovat tajné cesty, a to ne metaforicky, ale pomocí topologických struktur textu(...)”³⁸

Z ludologických stanovisek, jak bylo zmíněno výše, vychází i Aarseth a v souvislosti s tím při formulaci teorie kybertextu často demonstruje jeho vlastnosti na materiálu počítačových her. Přestože by měl být kybertext, jak se dozvíme níže, pojmem bez návaznosti na textové médium, považujeme za nutné tuto skutečnost zdůraznit, protože vlastnosti interakce čtenáře s textem lexikonového typu a hráče s počítačovou hrou se v mnohém odlišují.³⁹

Vzhledem k možnosti čtenářské volby je nutné, aby dílo bylo svým způsobem otevřené, nabízelo různé cesty narativem. Strukturním vlastnostem, které s touto obecnou charakteristikou interaktivních narativů souvisejí, se budeme věnovat v následující kapitole. Zde jen pro přiblížení Aarsethova pojetí interaktivních textů zmiňme, že topologii kybertextu srovnává s topologií stroje.

³⁸ AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 4, kurzíva v originále: „The cybertext is a game-world or world-game; it is to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the machinery(...)”

³⁹ Na základě Aarsethem definovaných uživatelských funkcí se liší typ participace čtenáře kybertextu lexikonového typu a hráče počítačové hry. Z pohledu naratologie (př. Marie-Laure Ryan) je u těchto textů různá míra imerze (vnoření) do fikčního světa. Ta je způsobena například intermediálním charakterem počítačových her, kde například zvuk a obraz podporují tuto imerzi. Ideál estetického zážitku při recepci digitálních textů pak Ryan vidí právě v propojení imerze a interaktivity. Narážíme v podstatě na rozdíl, který Gonzalo Frasca popisuje distinkcí reprezentace a simulace, viz poznámka č. 35.

Kybertext je pro něj mechanismem, který na základě interakce s uživatelem produkuje různé podoby textu či čtenářského zážitku.

Nahlížení kybertextů prizmatem jejich specifických vlastností, umožňuje Aarsethovi klasifikovat texty bez závislosti na textovém médiu (tisk, digitální formát), a tudíž vytvořit kategorii, ve které se setkávají jak literární díla, tak produkce tzv. interaktivní kinematografie⁴⁰, hypertextová produkce, díla tzv. počítačové či digitální literatury či počítačové hry. Všechny tyto texty spojuje právě požadavek na recipienta v míře větší či menší fyzicky se podílet na utváření jejich narativní struktury, ovlivňovat ji, v případě počítačových her postup narace konfigurovat⁴¹.

„Kybertext je strojem produkujícím různé významy,“⁴²

„[Kybertext] je perspektivou pro všechny formy textuality, způsobem, jak rozšířit oblast zájmu literární vědy, aby zahrnovala fenomény, které se dnes vnímají mimo pole literatury, anebo jsou marginalizované – nebo dokonce stojí vůči ní v opozici (...) kvůli čistě irelevantním důvodům. Kybertext (...) je širokou škálou (anebo perspektivou) možných textualit, vnímanou jako topologie strojů, jako různé druhy literárních komunikačních systémů, kde funkční rozdíly mezi mechanickými částmi hrají důležitou roli při určování estetického procesu.“⁴³

⁴⁰ KLUSZCZYŃSKI, R. "Umění pohyblivého obrazu tváří v tvář elektronické výzvě." In MAREŠ, P.; SZCZEPANIK, P. (eds.). *Tvořivé zrady. Současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře*. Praha: NFA, s. 435-457.

⁴¹ Viz uživatelské funkce v následujícím schématu.

⁴² AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 3: „Cybertext is a machine for production of variety expression.“

⁴³ AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 18, 22. kurzíva v originále: „ [Cybertext] is a perspective on all forms of textuality, a way to expand the scope of literary studies to include phenomena that today are perceived as outside of, or marginalized by, the field of literature--or even in opposition to it, for (...) purely extraneous reasons. Cybertext (...) is the wide range (or perspective) of possible

Espen Aarseth pro deskripci textů, jež vyžadují po čtenáři specifický druh účasti na vytváření sdělení, formuluje vlastní pojmový aparát. Negativně se vymezuje vůči termínu interaktivita. Kromě neopodstatněných konotací, které jsou podle něj s termínem spojovány⁴⁴, napadá termín interaktivní, že nevychází z podstaty média, ale pouze z povahy vztahu čtenáře a textu. Trvá na tom, že co někteří teoretikové označují jako interaktivitu: „*je pravděpodobně lepší charakterizovat jako spoluúčast, hru či prostě užívání. Není to (termín interaktivní, pozn. AL) správný popis díla, jež umožňuje uživateli přispívat.*“⁴⁵ Navrhuje proto toto označení nahradit pojmem *ergodicita*⁴⁶. Při formulaci rámce ergodických textů není Aarsethovi východiskem vztah uživatele a textu, nýbrž jeho povaha a specifické vlastnosti. Aarseth text klasifikuje na základě tzv. uživatelských funkcí, tj. podle typu aktivity, kterou vyžaduje po čtenáři. Funkce nadstandardní běžnému textu (tzn. možnost s textem interagovat, ovlivňovat jeho narativní strukturu) se v Aarsethově pojetí nazývají ergodické.

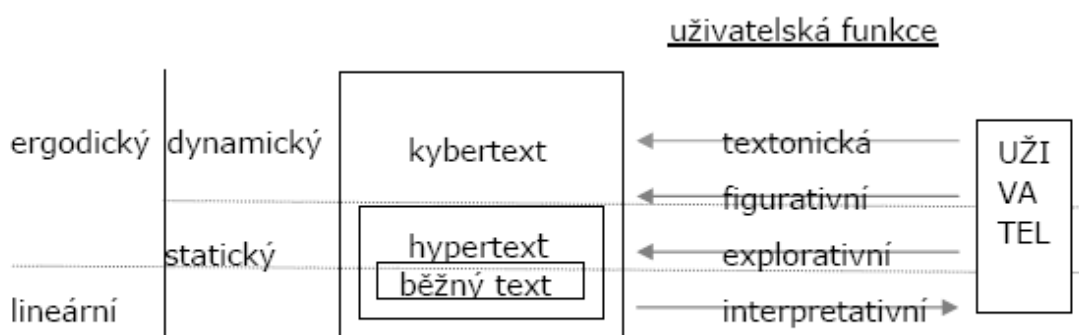


Schéma 1: Uživatelské funkce a typy textů v teorii kybertextu Espena Aarsetha

textualities seen as a typology of machines, as various kinds of literary communication system where the functional differences among the mechanical parts play a defining role in determining the aesthetic process.”

⁴⁴ Spojení s novými médii, viz kapitola 1.2.

⁴⁵ AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 49.: „is perhaps better described as participation, play, or even use. It is not an apt description of a work where the user can contribute discursive elements to the effect that the 'theme' of the 'discourse itself' is unknown in advance or subject to change.“

⁴⁶ Z řeckého *ergon* – práce, *hodos* – cesta.

Jak vidíme na schématu výše, Aarseth typ vnímatelovy práce textem klasifikuje pomocí čtyř typů funkcí: interpretativní, explorativní, figurativní a textonické⁴⁷. Rozlišení těchto uživatelských funkcí umožňuje odlišit míru zapojení čtenáře/hráče při pohybu kybertextem lexikonového typu od čtení hypertextu či pohybu v počítačové hře. Zuzana Husárová ve své dizertační práci *Pisanie v interaktívnych médiách. Digitálna fikcia* objasňuje Aarsethovu funkční typologii a zdůrazňuje přínos kategorizace při rozlišování typu interakce s textem:

„Podle Raineho Koskimaaho⁴⁸ byl Aarseth prvním teoretikem, který objasnil rozdíl mezi interaktivitou tradiční⁴⁹ a digitální literatury tím, že interaktivitu kategorizoval do čtyř typů funkcí čtenáře/uživatele: interpretační, průzkumnické⁵⁰, konfigurační⁵¹ a textonické. Tyto typy uživatelských funkcí mohou sloužit zároveň jako demonstrace rozdílů mezi čtením tradiční a ergodické literatury. Zatímco čtenářskou funkcí u tištěné literatury je interpretace, průzkumnická funkce jako navigace multilineárním⁵² dílem je spojená s každým druhem ergodické literatury, tištěné i digitální. Konfigurace podle jeho definice znamená možnost částečně měnit obsah díla, například přidávat vlastní linky. Funkce textonická, do které

⁴⁷ AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 64-65. „interpretative, explorative, configurative, textonic“; překlad názvů funkcí a schéma in ŠVELCH, J. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha, Mediální řada MED, FSV UK, 2007, s. 14.

⁴⁸ KOSKIMAA, R. *Digital Literature – From Text to Hypertext and Beyond*. Dostupné na <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml> [9.9.2008].

⁴⁹ Tradiční interaktivitou je zde pravděpodobně myšlena spolupráce čtenáře na utváření smyslu jakéhokoli lineárního textu formulovaná Wolfgangem Iserem v rámci recepční estetiky.

⁵⁰ My užíváme překladu explorativní.

⁵¹ My užíváme překladu figurativní.

⁵² Viz kapitola 2.3.

zahrnuje i programování, je samotná participace na psaní textu.“⁵³

Možnosti volby pohybu daným ergodickým textem, tzn. aktivace explorativní, figurativní či textonické funkce jsou samozřejmě podmíněny topologickou strukturou díla⁵⁴.

V souvislosti se strukturními vlastnostmi ergodických textů⁵⁵ se čtenář pohybuje dílem a v rámci nějakých pravidel rozhoduje o dalším postupu narativem. Přikloněním se k jedné možnosti průchodu narativem si čtenář ve většině případů „uzavírá“ ostatní možnosti postupu textem. Pokud čtenář Cortazárova *Nebe, peklo, ráj* bude ignorovat číselný kód a zvolí si lineární způsob čtení, autor mu v *Návodu k četbě*, jakýchsi „pravidlech“ čtení textu, upře přístup k desítkám kapitol, označených jako *Postradatelné kapitoly*, jež jsou při nelineárním způsobu četby součástí textu. Toto dilema odhalení/neodhalení významu označuje Aarseth jako „aporii“⁵⁶. Struktura ergodických textů (a zde především hypertextů a např. počítačových her⁵⁷) ponechává čtenáře v nejistotě, zda dokázal, či nedokázal odhalit celý význam díla. Vzhledem k vícero možným cestám textem čtenář ve většině případů neprojde všemi lexemi⁵⁸, a tudíž se počet jím přečtených lexií bude lišit od počtu lexií představených autorem Pro zachycení aporie, tohoto specifika ergodických textů, rozlišuje Aarseth ve strukturní rovině díla dva řetězce znaků, texton a skripton. Texton popisuje jako řetězec, který

⁵³ HUSÁROVÁ, Z. *Písanie v interaktívnych médiách. Digitálna fikcia*. Bratislava: Ústav svetovej literatúry Slovenskej akadémie vied, 2009, s. 17-18.

⁵⁴ Viz kapitola 2.3.

⁵⁵ Viz kapitola 2.3.

⁵⁶ AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 3.

⁵⁷ U textů lexikonového typu má autor v tomto ohledu stejné možnosti jako u ostatních druhů kybertextu – nemusí čtenáři nabídnout pro daný způsob čtení všechny fragmenty textu. Na rozdíl od hypertextu či počítačové hry je však tento fakt snadno ověřitelný prolistováním knihy a porovnáním výchozího textu a konkrétního recipovaného textu. U hypertextů či počítačových her to vzhledem k povaze média přenosu není možné.

⁵⁸ Lexie označuje v teorii hypertextu blok textu, jednotlivý fragment. Lexie jsou propojeny linky a na základě čtenářovy aktivity (klikání na vybrané linky) se realizuje průchod hypertextem.

„existuje v textu“, skripton je ten, jenž je „prezentován“ čtenáři.⁵⁹ Toto rozlišení demonstruje Aarseth na textu Raymonda Queneaua *Sto tisíc milionů sonetů* (*Cent mille milliards des poèmes*) z roku 1961, který označuje jako „stroj na sonety“. Z pouhých 140 textonů (jednotlivých veršů) se může čtenář různým kombinováním dopracovat až ke sto tisícům miliard různých skriptonů (tzn. různých sonetů).

Kybertext tedy představuje mechanismus umožňující dosáhnout pod podmínkou aktivní účasti čtenáře/hráče při čtení určitého (většinou omezeného) počtu variant jedné a téže strukturní formy. Počet funkčních složek, tzn. textonů, je omezený a ne všechny složky musejí být přítomny v každém z možných způsobů čtení (tzn. ne všechny se musejí projevat v daném konkrétním čtení také jako skriptony). Tento mechanismus, Aarsethem nazývaný aporie, pak umožňuje variovatelnost daného textu. Čtenářskou aktivitou se rozumí řazení jednotlivých funkčních složek do libovolné sekvence, jež je omezeno určitými pravidly stanovenými autorem. Míra možnosti zapojení čtenáře je různá v závislosti na typu struktury a aktivity, kterou vyžaduje po čtenáři – Aarseth proto rozlišuje čtyři typy uživatelských funkcí.

2.3 Strukturní vlastnosti ergodických textů

Základními strukturními vlastnostmi interaktivních textů, jež je činí do jisté míry texty nestandardními, jsou multilinearita – tj. množení narativních linií, fragmentárnost a multisekvenčnost. Při

⁵⁹ AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 62.

demonstraci těchto specifík budeme často odkazovat k postulátům týkajícím se hypertextu. Přestože se soustředíme primárně na interaktivní texty klasického lexikonového typu, nevnímáme to v případě demonstrace strukturních vlastností jako problém. Kromě textového média se totiž v podstatě neliší od kybertextů⁶⁰ v klasickém tištěném formátu⁶¹ a výše zmíněné vlastnosti (multilinearita, fragmentárnost, nesequenčnost) jsou společné celému okruhu ergodické literatury. Hypertext se navíc jeví pro demonstraci těchto specifických rysů nejvýhodnější, protože díky využití platformy digitální technologie – možnosti prokazování a konektivity – je variantnost větvení narativu výrazně vyšší než u ergodických textů lexikonového typu, aniž by se čtenářský prožitek při recepci hypertextu zásadně lišil. Hypertext zároveň nabízí výraznou uživatelskou úlevu – namísto zdlouhavého listování knihou stačí k pokračování v cestě kliknout na link s dalším fragmentem textu, tzv. lexie. U hypertextu navíc najdeme, na rozdíl od tohoto typu textů v tištěné podobě, relativně rozsáhlou teoretickou základnu, ze které lze vycházet.

2.3.1 Multilinearita, fragmentárnost, multisequenčnost

Základním předpokladem možnosti interakce⁶² s narativem je multilinearita, multiplikace cest, které může čtenář/uživatel kybertextu při průchodu textem následovat. V úvodu *Cybertextu* se Aarseth snaží vypořádat s terminologickým aparátem vhodným k charakterizaci této možnosti větvení narativu u kybertextu.

⁶⁰ V Aarsethově pojetí obé spadá pod nadřazený pojem ergodická literatura, viz kapitola 2.2.

⁶¹ Viz kapitola 4, kde v analýze konkrétních děl u několika konkrétních kybertextů lexikonového typu konstatujeme výraznou podobu s hypertextovou strukturou.

⁶² Interakce s topologickou strukturou textu, jak ji charakterizujeme v kapitole 1.2.

Nejprve pracuje s termínem nelineární text, jako opozitem ke klasickému lineárnímu narativu:

„Nelineární text je objekt verbální komunikace, který není jednoduše pevnou sekvencí písmen, slov a vět, ale jedná se o slova či takovou sekvenci slov, která se může při každém jednotlivém čtení lišit díky svému tvaru, konvencím či mechanismům, na nichž je text vystavěn.“⁶³

Tento termín se mu ale při dalších úvahách jeví jako nevyhovující a postupně se posouvá přes dnes běžně užívaný termín multilineární k označení těchto textů jako mnohosměrným⁶⁴. K vývoji terminologie vztahujících se k těmto vlastnostem se vyjadřuje (právě při zkoumání hypertextu) blíže Zuzana Husárová:

„Pluralita možných vztahů mezi jednotlivými lexemi reflektuje „multilinearitu a multisekvenčnost“⁶⁵ hypertextu, charakteristiky, které George Landow prosadil jako alternativy k Nelsonovým pojmům „nelinearita a nesekvenčnost“. Gunnar Liestol dodává, že „multilinearita anebo – sekvenčnost nejsou čistými negacemi linie a sekvence, ale označují komplexní struktury různých druhů a výskytu linearit, nebo přesněji multiplikací linearit.“⁶⁶ Aarseth do problematiky hypertextové struktury přináší představu

⁶³ AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 3: „a nonlinear text is an object of verbal communication that is not simply one fixed sence of letters, words, and sentences but one in which the words or sequence of words may differ from reading to fading because of the shape, conventions, or mechanisms of the text.“

⁶⁴ AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 5-6. „multicursal“

⁶⁵ LANDOW, G. *Hypertext 3.0, The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore : The John Hopkins University Press, 2006. s. 3.

⁶⁶ LIESTOL, G. *Wittgenstein, Genette and the Reader's Narrative in Hypertext*. In *Hyper/Text/Theory*. Ed. George P. Landow. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1994, s. 87-120, s. 110. „Multilinearity or – sequentiality are not pure negations of line and sequence but designate complexstructures of various kinds and occurrences of linearities or, rather, multiplication of linearities.“

o díle jako o labyrintu. Opírá se při tom o práci Penelope Reed Doob, která se zabývá studiem fyzických a metaforických labyrintů v antice a středověku, a též o Ecovu typologii labyrintů (lineární, spleť a síť). Od Doob ⁶⁷ přebírá namísto duality linearita – multilinearita propozici o binaritě „jednosměrný – mnohosměrný.“⁶⁸ Aarsethovy pojmy se však v diskurzu o hypertextech velmi neujaly a teoretici nadále hovoří o multilinearitě a multisekvenčnosti.“⁶⁹

Multilineární čtení je pak aktivováno prostřednictvím interakce s dílem. Ať již listováním stránek v tištěných dílech či interakcí s interfejsem ⁷⁰ u hypertextu, kde je čtenáři nabízena možnost výběru cesty v tzv. uzlech, lincích, které posouvají čtenáře hypertextem k dalšímu fragmentu textu, tzv. lexii. Je nasnadě, že dílo, kterým se čtenář může pohybovat do určité míry⁷¹ podle vlastního uvážení, musí být „otevřené“, přizpůsobitelné čtenářově vůli. Tištěná produkce, hypertext a do určité míry i počítačové hry tohoto dosahují právě záměrnou fragmentarizací textu. Text je rozdělen do menších relativně samostatných částí a čtenář pomocí vzájemného propojování jednotlivých částí postupuje textem, který tak teprve utváří svou strukturu. Fragmentárnost textu samozřejmě neznamená, že se text skládá z na sobě úplně nezávislých vzájemně propojovatelných fragmentů. Jednotlivé části textu, v teorii

⁶⁷ DOOB, P. R. *The Idea of the Labyrinth: from Classical Antiquity through the Modele Ages*. Ithaca: Cornell University Press, 1990.

⁶⁸ AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 5-6: „unicursal – multicursal“

⁶⁹ HUSÁROVÁ, Z. *Písanie v interaktívnych médiách. Digitálna fikcia*. Bratislava: Ústav svetovej literatúry Slovenskej akadémie vied, 2009, s. 37.

⁷⁰ Interfejs = uživatelské rozhraní.

⁷¹ Možnost materiálního způsobení textu totiž závisí na realizaci v určitém typu média. To znamená, že počítačová hra nabízí výrazně vyšší možnosti interakce než například kniha. Na jedné straně je tedy možno interaktivitu u tištěných textů považovat do jisté míry za metaforický koncept – protože je výrazně omezena vnějšími vlastnostmi média přenosu, na straně druhé zde zůstává neoddiskutovatelná možnost (a nutnost) čtenářovy volby.

hypertextu tzv. lexie, na sebe navazují jistě výrazně volněji, než je tomu u díla s lineární strukturou, ale i tak je autor většinou nucen brát kvůli sémantické návaznosti v úvahu kontext díla, spojení a návaznost jednotlivých lexií.

Z možnosti volby, ponechané čtenáři multilineárního díla, vyplývá i jeho multisekvenčnost – možnost řadit jednotlivé fragmenty textu do celků v různé sémantické souslednosti.

Pokud hovoříme o multilinearitě a multisekvenčnosti kybertextu, je nutné mít se na pozoru, k jaké rovině díla se vyjadřujeme. U většiny děl se totiž jedná o multilinearitu ve strukturní rovině díla. Strukturní multilinearita kybertextu jako by stála mezi dvěma lineárními procesy. A to jsou na jedné straně proces čtení, který je bez závislosti na struktuře díla vždy procesem lineárním a sekvenčním, a na straně druhé linearita v rovině syžetu (a fabulární sekvenčnost), která sice může být rozvinuta v syžet multilineární, ale ani u kybertextů se nejedná o běžnou praxi:

Multilinearita syžetu například v principu různých ukončení díla, jako je to v románě Milenka francouzského poručíka ⁷² Johna Fowlese, je spíše výjimkou než pravidlem. Hypertext bývá nejčastěji zobrazený pomocí formální multilinearity, přičemž samotné čtení je lineární. I když se čtenáři nabízejí možnosti v uzlech, kvůli plynulému přechodu dílem se rozhoduje pro sledování jen jedné cesty z přítomné rozvětvené struktury. Linearitu jako nevyhnutelný princip čtení hypertextů prosazuje Jay David Bolter, když tvrdí, že každé čtení hypertextu „musí být lineárním zážitkem, protože čtenář se musí pohybovat z epizody na epizodu pomocí aktivace linií a čtení

⁷² FOWLES, J. *Francouzova milenka*. Praha: Mladá fronta, 1976. Román nabízí tři různá ukončení příběhu. Viz kapitola 4.4.

prezentovaného textu.“⁷³ Avšak fakt, že čtení je lineární a struktura je multilineární, značí, že časový sled je vždy lineární, přičemž prostorová struktura může být multilineární – z čehož vyplývá i možný sémanticky ne/multisousledný charakter jednotlivých lexíí. Čtenář prochází přes lexie lineárně, multilineární je hypertextová topologie. Pro vytvoření komplexního smyslu, a též pro uspořádání syžetu, je s ohledem na hypertextovou strukturu nejbezpečnější řadit lexie do sekvenčních relací na sémantické úrovni až po přečtení celého díla. Multilinearita a multisekvenčnost jsou aspekty uspořádání formální struktury hypertextů, zatímco linearita a sekvenčnost fungují při čtenářově poznávání díla jako nástroj pro vytvoření komplexního sémantického propojení a organizaci syžetu. Linearita a sekvenčnost jsou proto atributy specifického průchodu dílem.

Navíc je nutné zmínit, že přestože jde vesměs o texty v rovině strukturní výrazně nekoherentní, nelze zapomínat na to, že ve fázi konečné interpretace jde o texty myšlenkově a významově koherentní. Formální nekoherence totiž není důsledkem snahy o sémantickou nekoherenci, ale o umělecký zážitek, který je postaven na hře, na skládačce, kterou musí čtenář poskládat.⁷⁴

⁷³ BOLTER, J. D. *Writing Space: The Computer, Hypertext and the Remediation of Print*, s. 128: „must be a linear experience, because the reader must move from episode to episode, activating links and reading text that is presented.”

⁷⁴ HUSÁROVÁ, Z. *Písanie v interaktívnych médiách. Digitálna fikcia*. Bratislava: Ústav svetovej literatúry Slovenskej akadémie vied, 2009, s. 36.

2.4 Pokus o kritické srovnání přístupu klasické naratologie a teorie kybertextu k interaktivním textům

Ke zpochybňování dostatečnosti naratologických postupů a vůbec naratologického terminologického aparátu pro deskripci interaktivních textů začalo docházet, jak vyplývá z kapitoly 2.1, se zaměřením zájmu na studium počítačových her. Narativní teorie začaly být kritizovány jako hegemonné estetický rámeček, který neumožňuje zachytit specifika interaktivních textů (hlavně počítačových her). Z těchto důvodů je většina pokusů o teoretické zachycení tohoto druhu textů demostrována na materiálu textů v digitálním formátu (hlavně počítačových hrách). Přestože je naše práce zaměřená především na interaktivní texty lexikonového typu, vzhledem k tomu, že většina „problémů“ s uchopením interaktivních textů souvisí s jejich strukturní organizací, která je v rámci Aarsethova vymezení kybertextu společná celému okruhu ergodické literatury, to nepovažujeme za problematické.

Jednotlivá pojetí a jejich vhodnost pro uchopení interaktivních textů kontrastujeme pouze na základě nejobecnějšího přístupu ke strukturním vlastnostem těchto textů. Podrobnější analýzy dopadu strukturního charakteru textů na jejich teoretické chápání – tj. kupříkladu narušování imerze do fikčního světa u interaktivních textů, proměna role autora textu, častý intermediální charakter textů a jeho důsledky apod., zůstávají mimo zorné pole této studie.

2.4.1 Naratologie versus kybertext

Za základní narativní elementy, které jsou jednotlivými naratologickými koncepty vyzdvihovány v jiném hierarchickém pořadí a uváděny do různých vztahů, jsou čas, prostor a kauzalita. Jsou obsaženy již v Aristotelově definici klasického narativu a dále přejímány v teoretických uvažováních. Jak již bylo zmíněno výše, výrazné obtíže tradičních naratologických pojetí s deskripcí interaktivních narativů vyplývají především z neschopnosti vyrovnat se s množstvím narativních linií. A není také divu, pokud se ohlédneme k základu evropského naratologického smýšlení, Aristotelově *Poetice*. Krása díla totiž podle Aristotela spočívá především v jeho struktuře a formální organizaci. Nejdůležitějším rysem narativu je podle Aristotela osnova, rozčlenění díla na základní části začátek, střed a konec (Aristoteles to dokazuje na materiálu antického dramatu):

„Celek je to, co má začátek, střed a konec. Začátek je to, co samo nenásleduje po něčem jiném; konec je naopak to, co samo přirozeně - buď nutně, nebo zpravidla - následuje po něčem jiném, ale po čem už nenásleduje nic jiného; střed je to, co samo následuje po něčem jiném a po čem následuje něco dalšího.“⁷⁵

Ostatní rysy narativu, jako jsou postavy, místo, řeč apod., lze v Aristotelově pojetí chápat pouze jako sekundární ke strukturnímu rozčlenění příběhu. O kauzální pojetí ustanovujících narativních prvků (postavy, děje, zápletky) organizovaných do schématu krize, vyvrcholení, rozuzlení (což se kryje ve strukturní rovině s tíádou začátek, střed, konec) a pojetí osnovy jako nejdůležitější složky

⁷⁵ARISTOTELES *Poetika*. Svoboda, Praha, 1996, s. 73.

narativu, oddělitelné a převeditelné, aplikovatelné na libovolné množství příběhů, jejichž postavy, prostředí a další charakteristiky se výrazně liší, se opírá celá řada analýz narativu. Například ruští formalisté prezentovaní klasickou Proppovou prací *Morfologie pohádky*, v níž se pokouší dokázat, že sto ruských pohádek představuje pouze varianty jedné a téže strukturní formy, Lévy-Strauss se svým popisem mýtů, kde kombinace jednotlivých základních jednotek *mytémů* podle pravidel transformace může vytvářet různé kombinace a generovat řadu mytických významů, aj.

I v moderní naratologii nadále převládá názor, že z výše zmíněné trojice charakteristických vlastností čas-prostor-kauzalita, hraje primární roli čas, že vyprávění určuje časově organizovaná sekvence.⁷⁶ Důraz na časovou linii umožňuje odlišit fiktivní vyprávění od jiných žánrů. Příkladem této orientace na časovost jsou např. francouzští teoretikové Paul Ricoeur či Gérard Genette.

Oproti většinovému pojetí, které se soustřeďuje na kauzalitu a čas jako organizační principy narativu a zejména na syžetové vzorce, stojí například švýcarská naratoložka Marie-Laure Ryan, která považuje za podstatnější rys vyprávění prostorové určení událostí, vztahy všech komponentů příběhu a jeho prezentace v prostorových vzájemnostech. Jako podmínku pro minimální vyprávění vidí Ryan všechny tři základní Aristotelovy kategorie.

„Marie-Laure Ryan⁷⁷ při pokusu o představení prostorové dimenze všech druhů interaktivních narativních děl rozšiřuje pole zkoumání prostorových struktur nabídnutím možnosti uchopení i jiných rozvětvených struktur než pouze struktur hyperfíkcí. Do její typologie patří devět struktur: kompletní graf, síť, strom, vektor s bočními větvemi, bludiště, usměrněná

⁷⁶ Viz poznámka č. 3.

⁷⁷ RYAN, M-L. "Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity." In *Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001, s. 246-258.

*sít anebo harmonogram, ukrytý příběh, propletený děj
a prostor akce, epické toulání a svět příběhu.*^{78,79}

Prostorovou orientaci Ryan podporují Edward Branigan nebo David Bordwell, když aplikují její stanoviska na problematiku filmové narace. Branigan dokazuje, že čas příběhu si divák sestavuje z prostorových fragmentů jemu nabídnutých příběhem, a tedy podkladem časové osy je nutně prostorová představa. Čas je tedy podle něj abstraktní kategorií, která není dána příběhem. Bordwell v diskuzi o povaze vyprávění také zdůrazňuje prostorovost narativu, když poukazuje na to, že divákova aktivita při sledování díla (snaha uchopit příběh) se realizuje výstavbou tzv. mentální mapy, která je primárně prostorová, umožňuje čtenáři/divákovi zorientovat se ve vztazích mezi postavami i ději a je zárukou pochopení příběhu.

Uznání prostorové organizace vyprávěných situací jako základního konstitutivního rysu narativu se podle našeho názoru mohou stát jednou z cest k rozšíření aplikovatelnosti naratologických postupů. Jak bylo zmíněno výše, to co komplikuje uchopení interaktivních narativů totiž není dimenze časová nebo kauzální – tyto principy, modifikované v závislosti na potřebách narativu fungují obdobně jako u narativů lineárních. Multilineární je totiž prostorová struktura těchto děl. Teoretickým konceptům

⁷⁸ „Kompletní graf“ (The complete graph) – všechny uzly se navzájem propojují, čtenář má úplnou volnost pohybu dílem. Ryan uvádí příklad z tištěné literatury: *Composition No. 1* francouzského spisovatele Marca Saporty, která se skládá z volných listů v krabici. „Sít“ (The network) je klasický příklad pro hypertext, čtenář má částečnou volnost pohybu. U „stromu“ (The tree) jsou linky jednosměrné, větve od sebe oddělené, čtenářův výběr vždy zaručuje jistý příběh. U „vektoru s bočními větvemi“ (The vector with side branches) je příběh chronologický, ale struktura linek nabízí doplňkové čtení. „Bludiště“ (The maze) je příznačné pro dobrodružné hry, cílem hry je dosáhnout konce. „Usměrněná sít“ anebo „harmonogram“ (The directed network or flow chart) umožňuje čtenáři vybrat si směřování a jeho rozhodnutí dále určují postup a směr děje. „Ukrytý příběh“ (The hidden story) sestává ze dvou narativních stupňů: fixního nelineárního příběhu a sítě možností, jejichž výběr určuje následující směr čtenáře. U „propleteného děje“ (The braided plot) fikce sestává z navzájem propletených příběhů postav a čtenář má tak možnost výběru perspektiv. U struktury nazvané „Prostor akce, epické potulky a svět příběhu“ (Action space, epic wandering, and story world) fikce sestává z cest, které otvírají další příběhy, které jsou lineární a nasměrované takovým způsobem, aby se čtenář po přečtení příběhu vrátil do počátečního bodu a mohl pokračovat v odhalování dalších příběhů.

⁷⁹ HUSÁROVÁ, Z. *Písanie v interaktívnych médiách. Digitálna fikcia*. Bratislava: Ústav svetovej literatúry Slovenskej akadémie vied, 2009, s. 21.

aplikovatelných pouze na text v podobě lineárního literárního díla by touto cestou byla umožněna interdisciplinární expanze.

Jako další možnost přístupu k interaktivním textům se nám jeví využití kognitivistických přístupů a zaměření se na recepci textu: využitím kognitivistických nástrojů lze jasněji sledovat spoje základních prostorových map v mysli vnímatele⁸⁰. Výzkum tak překračuje fenomén narativity, ale obrací se blíže k recepci. Příkladem tohoto přístupu může být třeba tzv. asociační model, jeden z možných teoretických přístupů k hypertextu, který pojímá hypertext jako asociační propojování jednotlivých lexií (prostřednictvím linků) na základě kontextu textu, v němž existují.

I přes možné cesty k „otevření“ naratologických postupů kybertextům považujeme za nutné revidovat stanoviska naratologie na jakési hlubší úrovni. Jako nevyhovující se totiž jeví již základní předpoklad naratologie, a to, že nejdůležitějším aspektem textu (jakéhokoliv typu) je příběh. A zde se opět dostáváme ke sporu ludologů a naratologů. Koncept kybertextu se s multiplikací cest, tzn. strukturní nekoherencí textů, vypořádává podložením svých postulátů ludologickými stanovisky – považováním hry, bludiště za organizační princip tohoto typu textů.⁸¹ Ani to se nám ovšem nezdá jako ideální přístup ke všem typům interaktivních textů – u kybertextů lexikonového typu je totiž nepopiratelná přítomnost příběhu, jenž má v mnoha ohledech určující dopad na podobu daného textu. Kybertexty lexikonového typu (stejně jako například hypertexty či digitální fikce) se nacházejí na jakémsi pomezí mezi hrou a příběhem. Takže v závislosti na míře rozložení „sil“ lze pohyb kybertextem vnímat například jako čtení příběhu s prvky hry či naopak jako hru s jakýmsi příběhovým podtextem. Hranice rozložení příběhu a hry jsou mnohdy nejasné a následně je komplikované

⁸⁰ Viz zmíněný kognitivní přístup Davida Bordwella.

⁸¹ Viz kapitola 2.1.

i žánrové rozlišení v rámci interaktivních textů. Například digitální fikce a počítačové hry se mohou v určitých ohledech přibližovat – míra narativity v počítačových hrách může být v závislosti na typu hry různá⁸² stejně jako míra hravosti, hry v digitální fikci či hypertextech. Za nejsmysluplnější přístup ke kybertextům, který by dovoloval postihnout jejich specifické vlastnosti, tedy považujeme kombinaci studia příběhu a hry. Henry Jenkins na základě konceptu „příběhů v prostoru“ (spatial stories) Michela de Certeaua tvrdí, že k dosažení plného porozumění počítačovým hrám (a možno aplikovat na celou kategorii kybertextu), je nutné přistupovat ke hrám interdisciplinárně – aparátem zahrnujícím naratologické postupy, studium technických parametrů her a zároveň architektonické (prostorové) organizace (tyto dvě charakteristicky lze podle našeho názoru u kybertextů lexikonového typu zahrnout pod studium strukturní organizace textu) a samozřejmě teorii hry.

Vzhledem k transmediálnímu charakteru obou fenoménů – narativity i hry – se nám vzhledem k obtížím v žánrovém vymezení jednotlivých interaktivních textů jako výhodná jeví Aarsethova koncepce kybertextu bez návaznosti na textové médium, protože, jak sami vidíme, jakékoliv vymezení na základě žánru (podložené většinou příslušností k určitému typu média přenosu) je vzhledem k proměnlivosti základních rysů textu velmi problematické. Pojetí na základě specifických rysů pak představuje i cestu k deskripci například produkce tzv. nových médií, nabízí totiž možnost, jak se vyhnout žánrové charakterizaci, která je vlivem častého transmediálního charakteru těchto děl také značně problematická.

⁸² Např. u jednoho z typů počítačových her, tzv. adventur, kde hráč postupuje hrou a pro posouvání příběhem řeší různé úkoly a hádanky, je míra zapojení narativity výrazně vyšší než u jiných typů her.

3. EXPERIMENTY SE ZAPOJENÍM ČTENÁŘE DO UTVÁŘENÍ NARATIVU V LITERÁRNÍ TVORBĚ ANEB SEZNÁMENÍ S KYBERTEXTY LEXIKONOVÉHO TYPU

Budeme-li tedy za základní charakteristiku interaktivních textů považovat jakousi hru mezi autorem a čtenářem, participaci čtenáře na utváření a podobě díla, v literární tvorbě můžeme pokusy o Svytvoření takového typu narativu sledovat již odnepaměti. Espen Aarseth ve svém *Cybertextu* konstatuje, že „psaní bylo vždy prostorovou aktivitou, a proto je logické předpokládat, že ergodická textualita se praktikovala stejně dlouho jako lineární psaní.“⁸³

Neaspirujeme samozřejmě na ucelený výčet děl, která s interaktivitou nějakým způsobem pracují, protože to by zajisté ani nebylo možné. Cílem tohoto výběrového přehledu je na textech z různých časových období a uměleckých okruhů demonstrovat, že prvky interaktivity nejsou v literárním narativu, jak by se mohlo na první pohled zdát, spojeny s technickým pokrokem posledních desetiletí, ale objevují se v literatuře v různých podobách v podstatě od jejích prvopočátků. Zároveň si zde také můžeme uvědomit, že digitální díla (hypertext, počítačové hry aj.) nejsou, co se struktury týká, novou formou psaní, nýbrž vychází z principů tradiční tištěné literatury a jsou „organickým pokračováním experimentální literatury v jiném médiu“.⁸⁴

⁸³ AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 9: „Since writing always has been a spatial activity, it is reasonable to assume that ergodic textuality has been practiced as long as linear writing.“

⁸⁴ Citujeme z Úvodu.

3.1 Kybertextový starověk a středověk

Tak jako za počátky komiksu považují komiksové teoretikové Trajánský sloup⁸⁵, Espen Aarseth vidí počátky kybertextu v textech na zdech staroegyptských chrámů psaných dvoj- (na jedné zdi) nebo i trojdimenzionálně (například na vícero zdech či v různých místnostech).

3.1.1 Orákulum východní filozofie – Kniha proměn

Za jeden z nejstarších obecně známých příkladů interaktivních textů (nebo kybertextů) bývá považována čínská *I-ťing*⁸⁶, známá také jako *Kniha proměn*, jejíž nejstarší části vznikaly přibližně v období vlády dynastie Sia, tj. v 18. století př. n. l, existující text je potom datován přibližně do 12. století př. n. l. *I-ťing* se skládá z 64 tzv. hexagramů – symbolů utvořených z šesti buď přerušovaných („proměnlivých“), nebo plných čar. Každý hexagram je dvojčlennou kombinací dvou trigramů. Než začne uživatel s textem pracovat, vysloví (nebo napíše) otázku, na niž mu má být textem odpovězeno. V důsledku házení třemi mincemi nebo dělení 49 stébel řebíčku obecného získá uživatel na základě víceméně náhodných principů podobu svého hexagramu, který obsahuje hlavní text a 6 malých textů podle čar, ze kterých je sestaven. Součástí textu je totiž seznam malých textových fragmentů – významů

⁸⁵ McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Praha : BB art, 2008.

⁸⁶ Zmiňují například: AARSETH, E. J. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997 či MONFORT, N. *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge: MIT Press, 2005.

přisuzovaných jednotlivým čarám. Díky kombinacím jednotlivých čar lze najít 4 096 možných cest textem.⁸⁷

Je tedy zřejmé, že *I-ting* nabízí výraznou strukturní multilinearitu, založenou na rozdělení textu do 64 fragmentů, jejichž kombinacemi vznikajícími na základě náhodných znamení v podobě výsledku hozených mincí či odebraných stébel, lze textem postupovat. Recipient, který si vybere jednu ze 4 096 možných cest, je navíc očividně spíše uživatelem než jeho čtenářem. Je také, vedle Queneauova „stroje na sonety“, výbornou demonstrací Aarsethovy paralely topologie kybertextů s topologií stroje⁸⁸ – jedná se totiž o jakýsi souhrn procesů, na jejichž základě dochází ke generování textu. *I-ting* je považován za jeden z velmi výrazných a vlivných textů východní kultury.

3.1.2 Středověké náboženské a filozofické texty

Za nabídku multineárního čtení lze považovat i jakékoliv poznámky v textu (poznámky pod čarou, indexy, vpisky), s nimiž se setkáme v dílech moderní literatury (např. 1962, Nabokov – *Bledý oheň*; 2000, Danielewski – *House of Leaves*), ale které už ve středověku měnily v kybertext mnohé náboženské a filozofické texty:

„Nelinearita psaní se v minulosti využívala i u náboženských a filozofických textů, kdy mniši vpisovali svoje poznámky za okraj, princpy

⁸⁷ AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 9-10.

⁸⁸ Viz kapitola 2.2.

kombinatoriky a permutací při psaní se řídili, jak uvádí Florian Cramer⁸⁹, i filozofové Rajmund Llullus, Gottfried Wilhelm von Leibnitz, Kircher Athanasius a další. Mezi nejstarší autory kombinatorické poezie od roku 330 Cramer⁹⁰ uvádí spisovatele jako Publilius Optatianus Porphyrius (4. stol.), Jean Meschinot (1461–1464), Julius Caesar Scaliger (1561), Georg Philipp Harsdörffer (1648–53), Quirinus Kuhlmann (1671). Jörgen Schäfer⁹¹ přidává příklady barokních spisovatelů poetických úvah – Martina Opitza a Philippa von Zesena.⁹²

Zde bychom rádi vyzdvihli katolického mystika a filozofa Raymonda Llulla (1232–1316), který ve svém díle *Ars Generalis Ultima* vytvořil velmi složitý a komplexní systém, jenž dovoľoval čtenáři generovat různé texty. Devíti písmenům abecedy přiřadil vlastnost, vztah, otázku, předmět, ctnost a neřest a pak na základě kombinace tří různých písmen bylo možno podle slov Andrew Bonnera zabývajícího se Llullovy odkazem: „*kombinovat tyto teologické, racionální a morální komponenty k produkování argumentů.*“⁹³ Jeho dílem se inspiroval například Gottfried Wilhelm Leibnitz (1646–1716), matematik, jehož způsob zápisu jím formulovaného integrálního kalkulu se používá dodnes a jehož

⁸⁹ CRAMER, F. *Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination*. ROTTERDAM: Piet Zwart Institute, 2005, s. 11-55.

⁹⁰ CRAMER, F. *Combinatory Poetry and Literature in the Internet*. Dostupné na: http://cramer.plaintext.cc/essays/combinatory_poetry_-_permutations/combinatory_poetry_-_permutations.html [19. 10. 2008].

⁹¹ SCHÄFER, J. *Literary Machines Made in Germany: German Proto-Cybertexts from the Baroque Era to the Present*. In *Cybertext Database*. Dostupné na: <http://cybertext.hum.jyu.fi/index.php?browsebook=5> [24. 10. 2008].

⁹² HUSÁROVÁ, Z. *Písanie v interaktívnych médiách. Digitálna fikcia*. Bratislava: Ústav svetovej literatúry Slovenskej akadémie vied. 2009, s. 33.

⁹³ MONFORT, N. *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge: MIT Press. 2005, s. 69. Citováno z: BURROUGHS, W. The „Cut-Up Metod of Orion Gysin. In *The New media Reader*, ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Komfort, Cambridge: MIT Press, 2003, s. 89-91: „...the man from nowhere proposed to create the poem on the spot by pukliny words out of a hat.“

dvojková soustava je základem veškerého dnešního počítačového programování. Stejně jako *I-ting* v kultuře východní můžeme považovat Lullovy texty (napsal cca 300 knih) za jeden z výrazných vlivů na vzdělanost západní.

3.2 Meziválečná léta – dadismus a osamělí novátoři

3.2.1 Básně z klobouku – Tzarovo dada

Ve dvacátých letech 20. století se s Tristanem Tzarou, rumunským básníkem žijícím ve Francii, jenž tvořil básně například vytahováním lístečků se slovy z klobouku, zrodil literární dadaismus. William Burroughs o něm napsal: „...muž odnikud navrhl tvořit báseň na místě prostým vytahováním slov z klobouku.“⁹⁴ Tzv. „cut-up“ metoda – realizovaná většinou rozstříháním libovolného textu na malé části (většinou slova) a jejich náhodnou kombinací – nabízí možnost četného přeskupování jednotlivých textových fragmentů, a tudíž generování různých textových výstupů, i když je jejich spojování v návaznosti na principy dadaismu čistě náhodné.

⁹⁴ MONFORT, N. *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge: MIT Press, 2005, s. 69. Citováno z: BURROUGHS, W. "The „Cut-Up“ Metod of Orion Gysin." In *The New media Reader*, ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Komfort, Cambridge: MIT Press, 2003, s. 89-91: „...the man from nowhere proposed to create the poem on the spot by pukliny words out of a hat.“

3.2.2 Apollinairovy kaligramy

Relativně jednoduchým příkladem nelineárních textů jsou některé z Apollinairových kaligramů (posmrtně 1918, *Calligrammes, poèmes de la paix et de la guerre 1913–1916*) či jiné texty založené na grafické stránce. Jak píše Aarseth: „Větvení' jako nejjednodušší figuru nelinearity jsem shledal v graficky experimentálních textech jako jsou Apollinairovy kaligramy, ve kterých jsou slova a věty na stránce rozprostřeny v mnoha směrech. „Odkazování/přeskakování“ je bezesporu dominantní vlastností hypertextu, zatímco ostatní vlastnosti jsou spojovány s ostatními formami kybertextu.“⁹⁵

3.2.3 Osamělý novátor James Joyce

Joyceův *Odysseus* (1922, *Ulysses*) je jedním z literárních děl často zmiňovaných v souvislosti s experimentální výstavbou. V osmnácti kapitolách tematicky vázaných k epizodám Homérovy *Odyssey* je s analytickou důkladností zaznamenána všední pouť pokřtěného žida Leopolda Blooma Dublinem.⁹⁶ O významu, autorském záměru či přesazích v Joyceově *Odysseovi* si pravděpodobně nikdy nebudeme moct být jisti, vždyť výklady Joyceových textů se výrazně liší téměř od badatele k badateli.

⁹⁵ AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 91: „'Forking' as the simplest figure of nonlinearity I located in graphically experimental text such as Apollinaire's 1916 *Calligrammes* (Apollinaire, 1966), in which words and sentence on a page are spread out in many directions. 'Linking/jumping' is clearly the hypertext master figure, while the others are associated with various forms of cybertext.“

⁹⁶ Slovník světových literárních děl, Díl I (A-L), Praha: Odeon, 1989, s. 403.

Joyceovy narativy nepovažujeme za kybertexty v pravém slova smyslu, jejich specifičnost (a jejich podobnost s kybertexty) pro nás tkví v jejich fragmentárnosti a zároveň bohatosti a otevřenosti. Kупením estetických obrazů a rozličných významotvorných fragmentů na základy všedního dne jednoho Dubliňana (potažmo homérského mýtu) zvládá Joyce utřídít a gradovat velmi rozmanitý materiál.

Výrazný (a v jistém smyslu nadstandardní) je u Joyceových textů požadavek na čtenáře – nejde sice o interakci ve smyslu materiálního uzpůsobení, čtenář ovšem „čelí“ velmi složitému narativu, těžko interpretovatelnému, zatěžkanému množstvím složitých informací, narativu neustále se měnícímu, zdánlivě potvrzujícímu a následně vyvracejícímu čtenářovy předpoklady, že je nucen být neustále „ve střehu“. A jako by na čtenáři Joyce ponechával do jisté míry i soudržnost narativu, jako by čtenář svou schopností utvářet v mysli mentální mapu – souvislosti a odkazy mezi jednotlivými nesourodými prvky rozestými na stovkách stran románu – byl jakýmsi pojítkem mezi jednotlivými fragmenty.

J. D. Bolter charakterizuje Joyceův způsob psaní jako topografické psaní v jednorozměrném, nepochybně statickém médiu⁹⁷, což jej řadí mezi „obtížně čitelné“ autory. Touto topografičností chápeme právě nutnost „rozprostříit“ Joyceův narativ do velké prostorové mapy, v níž je čtenáři umožněno zachytit jednotlivé vztahy a souvislosti.

Také pocit po ukončení čtení Joyceova *Odyssea* se liší od standardního lineárního narativu. Čtenář velmi pravděpodobně skončí s „hypertextovým“ pocitem, že ukončil jeden z mnoha možných způsobů čtení textu, prošel textem jednou z možných cest, kde ovšem mnoho dalších nepoznaných stále zbývá. A velmi pravděpodobně dá zapravdu Josephu Frankovi a jeho slavnému

⁹⁷ BOLTER, J. D. *Writing Space: The Computer, Hypertext and the Remediation of Print*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2001, s. 136.

výroku: „Joyce nemůže být přečten – může být pouze čten znovu a znovu.“⁹⁸

Zmíněné konstrukční principy Joyce dále rozšiřuje ve velmi iluzivní a interpretačně nejasné próze *Plačky nad Finneganem* (1939, *Finnegans Wake*), „románu-mýtu“, pokusu o univerzální mytologický svod lidské kultury.⁹⁹

3.3 Velký vizionář Jorge Luis Borges

Jorgeho Luise Borgese lze považovat za velkého vizionáře, jakéhosi praotce milovníků digitálních technologií. Již ve 40. letech, dlouho před vznikem či obecným uživatelským přístupem širší veřejnosti k počítačům, ve svých prózách předjímá hypertext či moderní systémy jako internet.

Ke krátkým prózám *Zahrada, v které se cestičky rozvětvují* (1941, *El Jardín de senderos que se bifurcan*) a *Babylónská knihovna* (1941, *La biblioteca de Babel*), které byly následně zařazeny do výběru *Ficciones* (1944), se dodnes vracejí mnozí teoretici nových médií. *Babylónská knihovna* například posloužila jako výrazná inspirace a zdroj pro *Reagan Library*, kybertext publikovaný v roce 1999 Stuartem Moulthropem, výraznou osobností nejen ve světě tvorby v digitálních médiích, ale i jejich teorie. Přestože Borgesovy texty neshledávají žádné z vlastností interaktivních textů,

⁹⁸ BOLTER, J. D. *Writing Space: The Computer, Hypertext and the Remediation of Print*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2001. Citováno z FRANK, J. *The Widening Gyre: Crisis and Master in Modern Literature*. New Brunswick: Rutgers UP, 1963, s. 19: „Joyce cannot be read – he can only be reread.“

⁹⁹ Slovník světových literárních děl, Díl I (A-L), Praha: Odeon, 1989, s. 403.

jejich místo v tomto přehledu je neoddiskutovatelné – ať již jako ideových předchůdců či inspiračních zdrojů mnoha kybertextů.

První ze zmíněných textů *Zahrada, v které se cestičky rozvětvují* bývá považován za vůbec první text, jenž operuje s myšlenkou hypertextu, a je citován mnoha teoretiky především digitální fikce.¹⁰⁰ Z hlediska příběhu jde v podstatě o prohlášení podepsané čínským profesorem angličtiny Dr. Yu Tsunem, který žije v době 2. světové války v Anglii. Tsun je, jak píše ve svém prohlášení, špiónem spolupracujícím s německou armádou. Podaří se mu zjistit polohu britského dělostřelectva a snaží se ji vzhledem k aktuální hrozbě zatčení a smrti sdělit svým spojencům. Tsun zosnuje plán, jak polohu sdělit a vydá se do domu Dr. Stephena Alberta. V domě Dr. Alberta Tsun a jeho „nepřítel“ diskutují o nedokončeném románu učenice Ts'ui Pena, jenž měl být velmi složitým románem a zároveň bludištěm (tj. princip kybertextů), v němž se každý ztratí. Ts'ui Penův román-bludiště má ovšem být textem, který se nevětví v prostoru, ale v čase, a eliminuje tak Aarsethovu aporii, nutnost vybrat si jednu z alternativ za cenu nedostupnosti ostatních. Ts'ui Penův text má zachycovat svět, kde všechny možné alternativy nastanou současně, svět nekonečného rozpínání a šíření možností. Dr. Albert navíc konstatuje, že v bludišti-textu se lze různými způsoby vracet, děje a činy mohou nabývat v jediném časovém okamžiku různé platnosti – a tak i Tsun podle dr. Alberta může do jeho domu přijít jako přítel i nepřítel zároveň. Tsun Dr. Alberta, přestože je pohnut jeho poznatky a láskou k dílu čínského učenice Ts'ui Pena, zabije. Jednotky totiž sídlí u města Albert a zabití člověka nesoucího toto příjmení a následné zprávy v tisku se jeví jako jediný možný způsob, jímž může sledovaný Tsun lokalizaci

¹⁰⁰ WARDRIP-FRUIIN, N.; MONFORT, N. (eds.). *The New Media Reader*. Cambridge: MIT Press, 2003. Či MOULTHROP, S. "Reading From the Map: Metonymy and Methaphor in the Fiction of 'Forling Paths'". In DELANY, P.; LANDOW, G.P. *Hypermedia and Literary Studies*. Cambridge: MIT Press, 1991.

dělostřelectva ozřejmit německé armádě. Část názvu povídky (v anglickém překladu *forking path*) se stal běžně užívaným termínem k teoriích moderních digitálních médií k popisu hyper- a kybertextových postupů.

V druhém z téměř kultovních textů – *Babylónská knihovna* – zobrazuje Borges vesmír, který se skládá z nekonečného počtu propojených místností šestiúhelníkového půdorysu, jež obsahují pouze to nejnútnejší pro přežití člověka a jejichž čtyři stěny jsou vyplněny knihovnamí plnými knih. Je zřejmé, že zde Borges čerpá z vlastních zkušeností – několik let pracoval jako knihovník v Buenos Aires a knihovna se mu bezesporu minimálně na jistý životní úsek stala samostatným vesmírem.

Hlavní principy interaktivních textů – záměrné využívání specifických strukturních vlastností textu (jako jsou fragmentarizace či nesequenčnost), následná komplikovanost narativu a jistá dezorientace čtenáře napomáhající dosažení uměleckého záměru – jako by se zrcadlily v Borgesově *Babylónské knihovně*. Obyvatelé v jeho knihovně jsou přesvědčeni, že obsahuje vysvětlení jakékoliv lidské otázky, zároveň jsou ale dezorientováni a frustrováni, odsouzeni k věčnému hledání, když nejsou s to najít požadované knihy, jejich významy, souvislosti. V jistém smyslu může být i Borgesovo podobenství všeobjímající knihovny chápáno jako kybertext, který ovšem podobně jako Joyceovy texty nenabízí možnost fyzické participace – čtenář musí projít složitostí textu a utřídit všechny linie, které text nabízí, aby mohl pochopit Borgesovu ideu knihovny jako vesmíru. Aarsethem formulované netriviální úsilí při práci s textem zažívá jak čtenář, tak i obyvatelé Borgesovy knihovny nuceni vnímat ji (stejně jako kybertext) jako artefakt i proces zároveň.

Myšlenkově spřízněný je i Borgesův další text – román *Knihy z písku* (1975, *El libro de arena*). Od nekonečné knihovny se dostává

k jakési nekonečné knize, která je s neurčitým počtem stran, abescí číslování a jejich neustálou proměnlivostí, nemožností určit začátek a konec opět jakousi funkční metaforou vlastností internetu, sítě World Wide Web. Kniha je kromě jiného napsána neznámou abecedou a její obsah rozhodně není náhodný, jak by se mohlo na první pohled zdát. Tomuto Borgesovu dílu se dostalo i vcelku povedeného hypertextového zpracování, ke kterému jako by přímo vybízelo: <http://artificeeternity.com/bookofsand/> [28. 4. 2010].

3.4 Avantgardní šedesátá léta

Vzhledem k diskuzím o budoucnosti románové formy a výrazným avantgardním tendencím jsou šedesátá léta typická hojným vznikem textů s experimentální narativní strukturou. Není tedy divu, že kromě debutu současného autora Marca Danielewskiho pocházejí všechna díla, jimž se budeme blíže věnovat v následující kapitole obsahující podrobnější analýzy, z let šedesátých.

3.4.1 Nabokovův Bledý oheň

Na počátku 60. let vychází román Vladimira Nabokova *Bledý oheň* (1962, *Pale Fire*). Román je psán jako báseň o 999 verších, rozdělených do 4 oddílů, nazvaná *Bledý oheň*, jejímž autorem je fiktivní John Shade. Součástí díla je *Předmluv* před básní a po básni

následující *Komentář* a *Index*. Tyto části jsou podepsány autorovým přítelem, Charlesem Knibotem. Dílo se tedy skládá z jakéhosi základního textu (báseň) a fiktivně metaliterárního textu náležícího k básni. Tyto dvě roviny pak společně utvářejí výrazně nelineární narativ, v němž jsou oba autoři hlavními postavami.

Jako báseň opatřená komentářem nabízí Nabokovův *Bledý oheň* různé možnosti čtení. Poznámka pod čarou je totiž, jak již bylo zmíněno výše, typickým příkladem textové multilinearity. Poznámka pod čarou čtenáře hypertextovým způsobem odvádí od hlavního textu, kam jej ihned po jejím přečtení vrací. Nabokovův *Bledý oheň* ponechává volbu způsobu čtení na čtenáři – čtenář může lineárně číst báseň (s cílem recepce básně Johna Shadea) nebo se rozhodnout pro komentované čtení (s komentáři Charlese Knibota) a „skákat“ mezi textem básně a poznámkami. Podle Aarsetha by mohla být v *Bledém ohni* poznámka pod čarou chápána jako mnohosměrná¹⁰¹ na mikrostrukturní úrovni díla a jednosměrná na jeho makrostrukturní úrovni.¹⁰²

3.4.2 Saporta: Composition No.1

Z počátku šedesátých let pochází také *Composition No. 1* francouzského autora Marca Saporty, publikovaná ve Francii v roce 1961. Text nemá podobu knihy – jedná se o 150 samostatných nečíslovaných stran uložených v krabičce. Jedna ze stran románu je

¹⁰¹ Aarsethova terminologie, viz kapitola 2.3.1.

¹⁰² AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 7-8.

označena jako titulní strana, zbylých 149 vypráví příběh postavy nazývané jako X. Dozvídáme se o jeho milostných pletkách, katastrofálním manželství, službě ve francouzské armádě v průběhu okupace Německa atd. Každá část textu popisuje ucelený moment v životě X a zároveň poskytuje dostatek kontextu, aby byla čtenářem pochopena (čehož autor dosahuje mnohdy opakováním skutečností ve vícero textech podobného zaměření). Některé kapitoly jsou jasně časově ukotveny – například do dětství či dospělosti X, ale u některých panuje v tomto ohledu jistá mnohoznačnost. V mnoha případech je nejasná i kauzalita příběhu. Sktrukturními vlastnostmi Saportova románu se zde zabývat nebudeme, protože stejnou (pouze nejde o samostatné strany, nýbrž kapitoly) strukturní výstavbu volí v roce 1969 B. S. Johnson pro své *The Unfortunates*, jimž se budeme podrobněji věnovat v následující analýze vybraných děl¹⁰³.

3.4.3 Ouvroir de littérature potentielle neboli Dílna potenciální literatury

I přes hojný výskyt interaktivních textů v 60. letech se většinou jedná o osamělé experimenty se zapojením recipienta literárního díla. Konkrétně takto koncipovaných děl můžeme najít u umělců sdružení OuLiPo (akronym z Ouvroir de littérature potentielle neboli Dílna potenciální literatury), jež vzniklo ve Francii 20. listopadu 1960 jako podvýbor Patafyzické akademie. Mezi základajícími členy najdeme nejen spisovatele, jako byl Raymond Queneau, ale také matematiky či inženýry. Nejznámějším byl bezesporu bývalý dadaistický básník, člen Patafyzické akademie,

¹⁰³ Viz kapitola 4.2.

chemik a matematik François Le Lionnais. Do sdružení, které má dodnes své příznivce a od nějž se během let odštěpilo mnoho specializovaných odnoží (např. skupina OuCiPo založená v roce 1974, jež se věnuje tvorbě filmů v duchu myšlenek OuLiPa), vstoupilo během let mnoho významných spisovatelů a umělců. Za všechny uveďme ty nejznámější – Georgese Pereca, Itala Calvina či Marcela Duchampa. Cílem uskupení hlásícího se hrdě k odkazu Alfreda Jarryho bylo hledat nové metody literární tvorby pomocí tzv. omezení. Jednalo se o uměle zadaná omezení pro psaní textu, jakási pravidla ustanovující podobu textu. Za klasické omezení je považován tzv. lipogram, způsob psaní textu, kdy je záměrně vynecháváno nějaké písmeno abecedy. Mistr lipogramu, Georges Perec, touto metodou napsal 300stránkový román *Mizení* (1969, *La Disparition*), jenž se zcela obejde bez samohlásky E. Omezení jako základní konstrukční princip textu sice nutně nezaručuje interaktivitu, nicméně nehledě na fakt, že mnohé texty z dílny OuLiPa jsou interaktivního charakteru, v rovině stuktuní tato omezení připomínají základní charakteristiku jiného typu kybertextů, dnešních počítačových her s jejich pravidly. Navíc mnoho z autorů okruhu OuLiPa později programově zapojovalo čtenáře do utváření narativu svých děl.

Za určitý typ ergodického textu bychom mohli považovat například i *Stylistická cvičení* (1947, *Excercises de style*) Raymonda Queneaua. Jedná se o 99 různých verzí jediného triviálního příběhu – setkání s neznámým člověkem odehrávajícího se nejprve v prostředku hromadné dopravy a posléze v jedné z pařížských ulic. Opakování banální historky, která je zřejmá po přečtení první kapitoly, nutí čtenáře věnovat pozornost právě stylovým odlišením. Jednotlivá zpracování stejného narativního vzorce zde vytvářejí jakousi mnohvrstevnost. Nejde sice o strukturní multilinearitu, jak je tomu u většiny ostatních zmíněných ergodických textů, protože jednotlivé texty nám nenabízejí různé možnosti čtení, pokud se

ovšem podíváme na dílo jako celek, soubor nabízí multilinearitu v rovině stylového zpracování.

Neméně zajímavé je další dílo Raymonda Queneaua, básnická sbírka *Sto tisíc miliard sonetů* (1961, *Cent mille milliards de poèmes*), která je skvělým naplněním oulipovské poetiky a které se budeme blíže věnovat v následující analýze vybraných interaktivních textů¹⁰⁴.

3.5 Od šedesátých let po současnost

3.5.1 Perecovo bludiště: Život návod k použití

Jedním z výrazných pokračovatelů tradic uskupení OuLiPa je „geniální hračičkář“¹⁰⁵ Georges Perec. Za vrcholné dílo jeho experimentální tvorby bývá považován *Život návod k použití* (*La Vie mode d'emploi*) z roku 1978. Román rozčleněný do šesti částí (popisuje šestipatrový dům) je vystavěn na základě velmi komplikovaných pravidel a opatření, která si Perec v návaznosti na oulipovské principy předem stanovil. Na konci textu obsahuje kniha mapu domu (po němž se čtenář společně s textem pohybuje), sedmdesáti stránkový rejstřík a chronologický přehled důležitých událostí odehrávajících se v životech postav a přehled přibližně stovky hlavních příběhů, s nimiž se čtenář setkává v textu. Čtenář se tedy může (aniž by ho ovšem autor nějak instruoval) rozhodnout

¹⁰⁴ Viz kapitola 4.3.

¹⁰⁵ JAMEK, V. "Geniální hračičkář a jeho mistrovské dílo." In PEREC, G. *Život návod k použití*. Praha: Mladá Fronta, 1998.

mezi lineárním čtením a čtením, jež zahrnuje přeskokování do mapy, rejstříku a přehledů, jež usnadňují orientaci v textu.

Kromě možného multilineárního postupu textem Perec za ustanovující principy pro psaní považuje principy, o nichž jsme výše hovořili ve spojení s kybertexty – např. topografická organizace textu jako bludiště, zásadní platnost principu hry aj. Lze ovšem namítnout, že omezení činí text interaktivním především v rovině autorské „práce“ s textem (autor je nucen pro dodržení omezení hrát jakousi hru). K tomu jako by se Perec vyjadřoval v úvodu zasvěcenému skládačce puzzle: „[...] přes všechno zdání to není hra samotářská; každý úkon, který sestavovatel puzzle provede, už před ním učinil jeho tvůrce [...]“¹⁰⁶

Podněty, které vedly Pereca k ustanovení velmi složitého systému pravidel a omezení, zachytil autor v sešitu. Hlavním zdrojem struktury Percova románu byl „*záměr literárně uplatnit matematickou strukturu latinského dvojčtverce, jednak náčrt popisu pařížského domu, jehož čelní stěna by byla odebrána, a konečně náčrt příběhu Bartlebootha a jeho skládačky*“.¹⁰⁷ Průřez domem je rozdělen do šachovnice políček a i pohyb po domě se uskutečňuje v závislosti na systému šachových tahů. Do složitého systému Perec nadále zavádí různé odchylky. Autor se ovšem nespokojuje s omezeními pouze na strukturní úrovni díla a stanovuje si systém omezení i pro obsah jednotlivých kapitol. Na základě těchto omezení vznikají „předpisy“ jednotlivých povinných motivů a dějů, které se v jakékoliv podobě musejí objevit v určité kapitole.

Sešit skýtající všechny podstatné informace o struktuře díla byl následně publikován. Jako další způsob čtení, jenž by se nám jevil jako neméně zajímavý, je „hypertextová“ kombinace knihy *Život*

¹⁰⁶ PEREC, G. *Život návod k použití*. Praha: Mladá Fronta, 1998.

¹⁰⁷ JAMEK, V. "Geniální hračičkář a jeho mistrovské dílo." In PEREC, G. *Život návod k použití*. Praha: Mladá Fronta, 1998.

návod k použití se sešitem, v němž autor stanovil principy výstavby textu. Tato možnost by odkrytím principů a umožněním čtenáři hledat jejich „dodržení“ v každé jednotlivé kapitole dala textu (a s ním čtenářskému zážitku) další (podle našeho názoru výrazně hravý) rozměr.

3.5.2 Italo Calvino a jeho typologie čtenáře

Důraz na čtenáře jsme v souvislosti s interaktivitou zmiňovali v rámci práce bezpočtukrát. Pokud se ohlédneme k dílu Itala Calvina, zjistíme, že jako by se tímto řídil po celou dobu své tvorby: čtenáře považuje za nejdůležitější fenomén v historii literatury vůbec (což zřetelně vyjádřil například v *Hradu zkřížených osudů*, *Neviditelných městech* či *Když jedné zimní noci cestující*).¹⁰⁸

Přestože román *Když jedné zimní noci cestující* (1979, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*) nenabízí čtenáři možnost multilineárního čtení či podílení se na utváření narativu, zmiňujeme jej v tomto přehledu, protože jde o text s výrazně experimentální strukturou, který se svému Čtenáři svým způsobem přizpůsobuje, přestože jde o Čtenáře fiktivního, Čtenáře-postavu zahrnutého do diegetického univerza příběhu. Jak píše o textu Espen Aarseth: „[...]Calvinův *Když jedné zimní noci cestující* předstírá zapojení čtenáře, ale pro reálného čtenáře nezbývá nic víc než pouhé čtení.“¹⁰⁹ Calvino zde zároveň stejně jako například John Fowles relativizuje

¹⁰⁸ PELÁN, J. "Dlouhá cesta Itala Calvina." In CALVINO, I. *Když jedné zimní noci cestující*. Praha: Mladá Fronta, 1998, s. 279.

¹⁰⁹ AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, s. 63: "[...] Calvino's *If on a Winter's Night a Traveler...* pretends to involve the leader as a participant, but there is nothing for the real reader to do but read."

jednotu autora a textu (alter-ego autora vstupuje na scénu jako postava Autora – Silase Flanderyho) a přemítá o povaze literatury vůbec, o možnostech daných autorovi k zobrazení světa. Podobně jako Joyceovy experimentální texty je Calvinův román zahlcen všemožnými mýty souvisejícími s literaturou, jež nadále problematizují nejen recepci daného textu, ale i přemítání o podstatě literatury – na jedné straně pravý status literární tvorby svou fiktivností (a právě povahou mýtu) zpochybňují, na straně druhé stále odkazují k významným reáliím.

Text se otevírá zjevením Čtenáře, hlavního hrdiny příběhu, dvojníka skutečného čtenáře, jemuž se ovšem záhy dostává autonomní identity románové postavy.¹¹⁰ Ke Čtenáři se postupně přidává Čtenářka s jinými čtenářskými očekáváními a okruh potenciálních čtenářů Calvinova románu se dále rozšiřuje. Zároveň s jednotlivými čtenáři Calvino konstruuje jakousi čtenářskou typologii – čtenářská očekávání a zhodnocení textu se u jeho jednotlivých recipientů velmi liší a na základě nich Calvino proměňuje i text samotný:

„Do stále složitější rámcové konstrukce, jejímiž protagonisty jsou Čtenář a Čtenářka, se od jednoho nedočteného románu k druhému postupně začleňuje deset samostatných textů, které jsou prezentovány jako fragmenty či „incipity“ větších celků. Jejich inzerovaná fragmentárnost je ovšem součástí hry[...]

Omezená autonomie vložených próz ve skutečnosti není dána ani jejich zdánlivou fragmentárností, ani jejich parodickým charakterem. Sám Calvino odkryl její důvody [...] Upozornil na to, že tyto incipity jsou poplatné experimentům, jež realizovalo pařížské

¹¹⁰ PELÁN, J. "Dlouhá cesta Itala Calvina." In CALVINO, I. *Když jedné zimní noci cestující*. Praha: Mladá Fronta, 1998, s. 280.

Oulipo: všechny jsou vybudovány na bázi jednotného narativního vzorce, a jsou tedy něčím na způsob Queneauových Stylistických cvičení. [...] Ve hře jsou tedy typické oulipovské permutační postupy a jejich aktuální pravidlo je vždy ohlášeno Čtenářkou, když hovoří o tom, jaký román by chtěla příště číst.“¹¹¹

Zaujetí pro experimentální povahu literárního textu spojujeme u Calvina především s pozdější tvorbou, formovanou pobytem v Paříži a seznámením jednak s Raymondem Queneauem a oulipovskou poetikou, jednak s barthesovkou sémiotikou.

3.5.3 Srbský experimentátor Milorad Pavić

Do společnosti autorů, pro něž není experimentování s narativem a upření pozornosti na čtenáře pouhým náhodným a ojedinělým postupem, ale jakýmsi vyšším principem, se bezesporu řadí srbský autor Milorad Pavić. To demonstroval již ve svém prvním románu *Chazarský slovník* (1984, *Hazarski řečnik, Хазарску речник*), jenž je koncipován jako fiktivní slovník, obsahující přesně 100 000 hesel. Text má být podle autora rekonstrukcí původního slovníku Chazarů, který měl být v roce 1691 vydán polským tiskařem Daubmannem a poté zničen jezuitou.

Román je v podstatě komentovaným souborem mýtů, legend a vyprávění, které se týkají národa Chazarů, který žil kolem r. 1000 mezi Kaspickým a Černým mořem (a o němž se nedochovaly žádné

¹¹¹ PELÁN, J. "Dlouhá cesta Itala Calvina." In CALVINO, I. *Když jedné zimní noci cestující*. Praha: Mladá Fronta, 1998, s. 281.

informace). Román se skládá ze tří knih – červené (založené na křesťanských pramenech), zelené (založené na muslimských pramenech) a žluté (založené na židovských pramenech) – většinou bývají odlišeny i barvou papíru jednotlivých knih, což usnadňuje čtenáři orientaci v textu. Kniha dále obsahuje dvě přílohy – *Apendix I a II*.

Jedná se o text, který nabízí výraznou strukturní multilinearitu. Možnosti čtení svého díla naznačuje Pavić v tzv. *Pokynech pro uživatele slovníku*:

„Lze ji (Chazarský slovník – pozn. AL) právě tak jako první vydání číst nejrůznějšími způsoby. Je to kniha otevřená, kterou je možno po sklapnutí dopisovat: tak jako má svého někdejšího a nynějšího lexikografa, může v budoucnu získat nové autory, pokračovatele a doplňovatele. Obsahuje hesla, konkordance a heslová slova jako svaté knihy nebo křížovky a všechna jména nebo pojmy označené v ní malým křížkem, půlměsícem, Davidovou hvězdou či jinými znaménky je třeba hledat v příslušné knize tohoto slovníku, kde o nich lze nalézt podrobnější poučení. [...] Čtenář může k této knize přistupovat podle vlastního uvážení. Jedni v ní budou jako v každém jiném lexikonu hledat slovo nebo jméno, které je právě zajímavá, zatímco jiní ji mohou brát jako souvislé čtení, které si musí přečíst od začátku do konce a najednou, aby získali celkový obraz o chazarské otázce a s ní souvisejícími osobami, věcmi a událostmi. Stránky lze v našem vydání obracet zleva doprava anebo zprava doleva – jak tomu bylo u lexikonu tištěného v Prusku nejčastěji (hebrejské a arabské prameny). Všechny tři knihy – Žlutá, Červená a Zelená – mohou být čteny v pořadí, jakého se uživateli zachce: nejdříve snad ta,

... která se mu při otevření svazku nabídne jako první. [...] Chazarský slovník lze číst i diagonálně a získat tak průřez všemi rejstříky – islámským, křesťanským i hebrejským.“

Zároveň ovšem poznamenává, že navrhované způsoby četby nejsou ničím závazným a čtenář se může rozhodnout sám a číst v podstatě jakkoliv, pouze podle své vlastní vůle. Specifický vztah, který vzniká mezi čtenářem ergodického textu a textem pak Pavić v pokynech komentuje:

„Každý čtenář si sestaví svou knihu do celku sám jako při partii domina nebo karet a od tohoto slovníku dostane jako od zrcadla tolik, kolik do něho vloží, protože od pravdy – jak stojí na jedné stránce chazarského lexikonu – ani nelze získat víc, než do ní dáte. Kniha se ostatně nikdy nemusí přečíst celá, je možné vzít si z ní jen polovinu nebo ještě menší část a u toho zůstat; takový je koneckonců osud většiny slovníků. Čím víc však žádáš, tím více dostaneš, a v naší knize se šťastnému hledači za odměnu vyjeví všechny souvislosti mezi jmény a událostmi. Zbytek připadne ostatním.“

Další (i když v podstatě téměř zdánlivou) multilinearitou je souběžné vydání knihy ve dvou verzích – pro muže a pro ženy. Je praktickou aplikací teorie, že muži a ženy mají rozdílný způsob čtení (se kterou se setkáme ve slovníku), a proto se i texty určené jednotlivým pohlavím musí lišit – obě verze se ale liší pouze v jediném odstavci, v jedné pasáži hesla o dr. Dorotě Schulzové ve žluté knize.

Experimentů se milovník Borgese Pavić nevzdává ani v dalších textech *Krajinka namalovaná čajem* (1988, *Предео сликан чајем*) s podtitulem *Román pro milovníky křížovek* je psána "křížovkovým"

stylem. Vodorovně psané kapitoly sledují dějovou linii a svisle psané kapitoly jsou věnovány postavám. A románovou strukturu a vnímání čtenáře atakuje Pavić i v románu *Vnitřní strana větru aneb Román o Héře a Leandrovi* (*Унутрашња страна ветра или Роман о Хери и Леандру*) z roku 1991, který, obsahujíc dva příběhy – ženský (Héřin) a mužský (Leandrův) – a tištěn jako klepsydra (příběhy jsou tištěny proti sobě), vytváří text mající zdánlivě dva začátky a žádný konec. Tento text navíc sám o sobě čtenáře vybízí k přeskokování mezi jednotlivými příběhy a jejich porovnávání.

4. ANALÝZA VYBRANÝCH INTERAKTIVNÍCH TEXTŮ SE ZAMĚŘENÍM NA SPECIFICKÉ STRUKTURNÍ VLASTNOSTI

Z relativně širokého okruhu interaktivních literárních textů¹¹² jsme jednotlivá díla pro tuto analýzu vybírali podle typu čtenářského zážitku, podle toho, jakým způsobem interakce se čtenářem probíhá, co způsobuje a jak se projevuje do struktury daného díla. Cílem bylo představit texty, v nichž fungují rozličné mechanismy, na základě nichž je aktivována interakce se čtenářem a v nichž jsou zároveň tyto mechanismy zastoupeny v různé míře. Dále se budeme snažit v analýze odkazovat k výše formulovaným teoretickým postojům. Důraz na tyto specifické, především strukturní vlastnosti textu vedle sebe staví díla, jež vznikala v různých epochách a historických okolnostech, pod záštitou různých uměleckých sdružení či naprosto osaměle. V mnoha případech se však tyto "vnější" okolnosti promítly do struktury daných textů – například u *Francouzské milenky* Johna Fowlese, jejíž experimentální narativ očividně vyrůstá z živné půdy diskuzí o budoucnosti románové formy. Z těchto důvodů se v některých případech před hlubším nahlédnutím do mechanismů díla lehce dotkneme literárněhistorického kontextu spojeného se vznikem daných textů. Mechanismy fungující v jednotlivých dílech budeme mezi sebou porovnávat, tzn. informace o určitém textu se budou vyskytovat i v ostatních částech analýzy.

¹¹² Viz kapitola 3.

4.1 Symptomatická románová volba - Cortázarův číselný kód

Za výborný příklad díla s experimentální výstavbou je považován dnes již klasický román argentinského spisovatele Julia Cortázara *Nebe, peklo, ráj* (1963, *Rayuela*). Dílo nabízí čtenáři volbu přímo symptomatickou - volbu mezi tradičním, lineárním a experimentálním, nelineárním čtením románu.

Román je rozdělen do tří základních částí - *Odtamtud, Odtud* a *Odjinud* s podtitulem (nebo spíše funkčním popisem) *Postradatelné kapitoly*. Na počátku textu autor čtenáři nabídne v tzv. *Návodu k četbě* různé možnosti čtení. Jak sám autor předznamenává: „*Svým způsobem sestává tato kniha z celé řady knih, především pak ze dvou. Je na čtenáři, aby si zvolil jednu z možností.*“¹¹³ Pomineme-li možnosti, jež autor zmiňuje spíše v rovině obecného zdůraznění čtenářovy svobody - jako například začít číst knihu kdekoliv a postupovat textem naprosto podle vlastní vůle, prvním nabízeným způsobem je číst text, jenž je rozčleněn do 155 kapitol obvyklým způsobem, tedy lineárně. Při volbě lineárního čtení ovšem autor ukončí čtenářovu cestu u kapitoly č. 56, bez již zmíněných 98 *Postradatelných kapitol* (č. 57-155) se musí čtenář obejít. Při vysvětlení této možnosti v *Návodu k četbě* jako by se Cortázar vysmíval čtenáři, jenž je, polapen v Aarsethově aporii¹¹⁴, odsouzen k uvědomování si nemožnosti projít všechny textové fragmenty daného celku: „*Čtenář se tudíž bez výčitek svědomí obejde beze všeho, co pak následuje.*“¹¹⁵ Druhou, experimentální možností čtení je následovat číselný kód, sestávající z čísel kapitol, podle nějž lze

¹¹³ CORTÁZAR, J. *Nebe, peklo, ráj*. Praha: Mladá Fronta. 2001, s. 13.

¹¹⁴ Viz kapitola 2.2.

¹¹⁵ CORTÁZAR, J. *Nebe, peklo, ráj*. Praha: Mladá Fronta. 2001, s. 13.

"skákat"¹¹⁶ mezi jednotlivými kapitolami, pohybovat se románem nelineárně a číst jiný příběh, než v případě, že čtenář nepřijme nabízený kód a postupuje textem lineárně. I v tomto případě však, Cortázar, s humorem sobě vlastním, vynechá z číselného kódu kapitolu 55, aby snad čtenář nenabyl dojmu, že tímto způsobem se mu text podařilo obsáhnout v celistvosti. V posledních kapitolách nelineárního čtení nechá Cortázar čtenáře „viset“ v jakési smyčce mezi kapitolami č. 131 a 58. Číselný kód totiž končí kombinací 131-58-131.

Co se týká strukturních vlastností je Cortázarův text v podstatě hypertextem, který má ovšem pouze omezenou možnost větvení – čtenář může o povaze příběhu rozhodnout v jednom jediném bodě¹¹⁷. Jediným rozdílem je zde jiné textové médium. Je ovšem zřejmé, že lexikonová podoba textu není důsledkem pouhé nedostatečnosti digitální technologie šedesátých let. Cortázarův román totiž musí být hypertextem v tištěné podobě – působivost románu vychází především z neustálého napětí mezi jeho strukturou a čtenářovým očekáváním. Těžiště čtenářského zážitku zde nepochybně tkví v "pohybu" knihou, fyzickém hledání následující kapitoly, při němž je čtenář neustále konfrontován s textem, který ještě nečetl, s textem určeným k "pozdějšímu" čtení, u nějž si ovšem nikdy nemůže být jist, zda jej k němu autor opravdu zavede a zda jej bude moci obsáhnout¹¹⁸. Nehledě na to, že pokud bychom strukturní vlastnosti textu nahlíželi jako mikrostrukturní rovinu díla, neustálé listování knihou nachází svou zjevnou paralelu i v makrostrukturní rovině. Výrazně napomáhá vyznění základních motivů a podporuje

¹¹⁶ Zde v anglickém překladu název *Hopschotch* (skákat) lépe vystihuje strukturu nelineárního čtení románu. V českém jazyce se z názvu dětské hry, skákacího panáka, vytrácí ona přímá motivovanost pohybem, který při jejím hraní dotyčný činí. Pozornost se tak upírá k obecnější rovině, výraznému principu tohoto románu – tj. principu hry. Ve španělštině je název knihy Rayuela odvozen od slovesa rayar, v překladu dělat čáry, takže souvisí spíše s vizuální stránkou této dětské hry.

¹¹⁷ Viz Aarsethova typologie, kapitola 1.3.

¹¹⁸ Uvědomování si Aarsethovy aporie, viz kapitola 2.2.

utváření významu díla – jako by neustálé listování knihou a hledání odpovídajících kapitol čtenáře sblížovalo nejen s hledajícími postavami, ale například i obrazem Paříže jako labyrintu ulic, v němž se Bosorka s Horaciem ztrácejí, potkávají a hledají. Přenosem do digitálního média s možností "nenásilného" proodkazování by se toto kouzlo Cortázarovy hry naprosto vytratilo.

Formální výstavba Cortázarova románu je velmi úzce provázána s významovou rovinou díla. Jedná se o případ kybertextu, kde se v závislosti na způsobu čtení mění i konečný význam díla. Jak budeme demonstrovat v následující analýze ¹¹⁹, zdaleka nejde o samozřejmou charakteristiku všech kybertextů lexikonového typu. Při lineárním postupu textem sledujeme příběh vyprávěný vesměs Horaciem Olivierou, jehož, i přes občasně komplikace – kapitoly vyprávěné jinou postavou (Bosorka, Osip) či kapitoly psané v er-formě, vnímáme po celou dobu čtení vcelku bez problémů jako narátora příběhu, rozděleného do dvou částí. První části *Odtud*, odehrávající se v Paříži, jež končí smrtí syna Horaciovy milenky Bosorky Rocamadoura a jejím následným zmizením, a kapitol souhrnně označených jako *Odjinud*, odehrávajících se po Horaciově návratu do Buenos Aires, jejichž nosným bodem je hrdinův vztah s přítelem Travelerem a jeho ženou Talitou. Ani při tomto způsobu čtení není Cortázarův text jednoduchý, ovšem při nelineárním postupu knihou se nadále komplikuje. Do příběhu se totiž „vmíchávají“ *Postradatelné kapitoly*, jejichž přítomnost výrazně mění povahu textu. Jedná se o kapitoly, které převážně nesouvisejí s dějovou gradací příběhu. „... *postradatelné kapitoly patří především apokryfnímu spisovateli Morellimu a metaliterárnímu diskurzu, ale také fragmentům, doplňujícím „životní“ příběhy hrdinů a posouvajícím je po pomyslné horizontále času od minulosti k budoucnosti, případně*

¹¹⁹ Viz kapitola 4.3.

od časovosti k bezčasí.“¹²⁰ Výrazně zde do textu vstupuje postava nadějného spisovatele a filozofa Morelliho, miláčka a guru Horaciových přátel, pařížské umělecké bohémy, sdružující se v tzv. Hadím klubu. V kapitolách nazvaných *Morelliana*¹²¹ vyjadřuje Morelli své filozofické a umělecké názory a zakomponovány do dějové linky Horaciova příběhu, se svým způsobem dotýkají jeho podstaty a mění jej v jiný příběh v těch nejzákladnějších rovinách. Uvádějí totiž čtenáře v pochyby, kdo je vlastně narátorem příběhu, zda čte román z pera Horaciova či Morelliho. Postava Morelliho navíc Cortázarovi umožňuje díky metafikčním postupům vyjadřovat své umělecké názory na podobu románu, a tak ještě podpořit a zesílit čtenářský zážitek z neobvyklého strukturního uspořádání. Přestože se nelineární čtení z formálního hlediska jeví v podstatě jako pouhé rozšíření lineárního, protože čtenář čte prakticky stejný lineární příběh, do nějž jsou vloženy tzv. *Postradatelné kapitoly*, jsou zakomponovány tak, že závěrečné texty k interpretaci se v obou případech výrazně liší.

Principy výstavby ergodických textů (především hypertextu) jako by Cortázar explicitně vyjadřoval v posledních kapitolách nelineárního čtení, když nechá čtenáře "viset" mezi dvěma kapitolami a celý román tak působí dojmem jisté neukončenosti, neuzavřenosti. Zde dochází k rozporu s obecným vnímáním ukončenosti jako základního předpokladu koheze a významu narativu, jak jej známe (v návaznosti na aristotelskou definici narativu) například od Waltera Benjamina¹²². J. Y. Douglas v knize s příznačným názvem *The End of Book – Or Books without End?:*

¹²⁰ VYDROVÁ, H. "Svět pod víčky." In CORTÁZAR, J. *Nebe, peklo, ráj*. Praha: Mladá Fronta. 2001, s. 598.

¹²¹ Některé z *Postradatelných kapitol* jsou takto pojmenovány. Jinak kapitoly názvy kromě titulků u přetisků novinových článků nemají.

¹²² DOUGLAS, J. Y. *The End of Books – Or Books without End?: reading interactive narratives*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2000. Citováno z: BENJAMIN W. *The Storyteller In Illuminations*. New York: Schocken, 1969.

*reading interactive narratives*¹²³ dochází k závěru, že touhu po ukončení recipovaného textu nelze oddělit od čtenářské potřeby utvořit kontext pro recepci daného textu, který umožňuje bezprostředně předvídat, co by mohlo následovat. Tyto cíle jsou podle ní společné jak recepci klasických literárních tištěných narativů, tak například hypertextů.¹²⁴ U hypertextů ovšem podle Douglas ukončení nevyplyne z textu samotného, což osvětluje, co naplňuje naši potřebu ukončení příběhu, pokud tento konec fyzicky chybí. Čtenář se spoléhá na význam textu a pocit ukončení v rovině syžetu supluje jednak fyzické skončení (tj. dosažení poslední stránky knihy, lexie hypertextu), jednak jakési „vyřešení“ určitého narativního napětí (pochopení organizačního principu z textu) a minimalizace mnohoznačnosti – tj. například vyřešením určité hádanky, začleněním co největšího počtu narativních prvků do utváření konečného významu apod.¹²⁵

Strukturní multilinearita textu jako by u Cortáзара (a nejen u něj, jak pochopíme v následujících analýzách) byla důsledkem jakéhosi vyššího tvůrčího principu. „*Výzva ke čtenáři, skrytá v hravém návodu k četbě, aby se aktivně podílel na utváření díla a stal se tak autorovým "spoluvínkem", má povahu subverze nejen literární, ale také – a především – ontologické a gnozeologické.*“¹²⁶ V díle se odráží hlavní osa celé Cortázarovy tvorby – hledání autenticity, opravdovosti a důraz především na hledání samotné, jež je komplikováno jakousi nezachytitelností, neuchopitelností skutečnosti. Toto vědomí nezachytitelnosti skutečnosti vede Cortáзара k přikládání minimální důležitosti dějové gradaci příběhu

¹²³ DOUGLAS, J. Y. *The End of Books – Or Books without End?: reading interactive narratives*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2000.

¹²⁴ Výhodiskem pro studium interaktivních textů jsou pro Douglas především hypertexty. Věnuje se ovšem i tištěným interaktivním textům.

¹²⁵ DOUGLAS, J. Y. *The End of Books – Or Books without End?: reading interactive narratives*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2000, s. 120-122.

¹²⁶ VYDROVÁ, H. "Svět pod víčky." In CORTAZÁR, J. *Nebe, peklo, ráj*. Praha: Mladá Fronta. 2001. s. 598.

(ve smyslu aristotelské výstavby příběhu vedeného od expozice ke katarzi), což mu poskytuje volnost potřebnou k experimentování s narativem. Jak píše Jiří Kratochvíl v předmluvě ke druhému českému vydání románu *Nebe, peklo, ráj*: „'Hlad po struktuře' se v Cortázarových knihách (a především v románu *Nebe, peklo, ráj*) nesyťí výstavbou dějového příběhu, nýbrž hrami, obřady, rituály, operacemi a průniky, jež autor nepochybně vnímal jako opravdovější a autentičtější než zkonvenčené příběhové postupy.“¹²⁷ Cortazár jako by ve svém textu naplňoval vlastnosti přisuzované kybertextu – hra, orientace na čtenáře, multilinearita a s ní související fragmentarizace a nesequenčnost textu – nejen v rovině strukturní, ale i na jakési vyšší rovině. Už název románu a jeden ze stěžejních motivů – dětská hra nebe, peklo, ráj se v textu explicitně objevuje v mnoha podobách a ve strukturní rovině podporována návodem k četbě, ustanovuje princip hry za organizační princip celého textu.

Pokračování ideje započaté v románu *Nebe, peklo, ráj* Cortazár dále výrazně rozvíjí ve svém pozdějším díle *62: Model k sestrojení* (*62: Modelo para amar*, 1968), které explicitně navazuje na kapitolu číslo 62 z románu *Nebe, peklo, ráj*. Zde je čtenáři ponechána ještě výraznější volnost organizace čtení, tzn. je ještě méně instruován autorem.

4.2 Totální chaos – B. S. Johnsonovi *The Unfortunates*

Na první pohled čtenář Johnsonových *The Unfortunates* z roku 1969 neshledá nic podezřelého. To se ovšem změní, pokud knihu

¹²⁷ KRATOCHVÍL, J. "Cortázarův románový mnohostěn." In CORTÁZAR, J. *Nebe, peklo, ráj*. Praha: Mladá Fronta, 2001.

uchopí do ruky. Jedná se totiž o samostatné listy papíru uložené v dřevěné krabici, již od knihy na první pohled nelze rozeznat.¹²⁸ Obsah krabičky se skládá z 27 samostatných svazečků, jednotlivých kapitol. Autor určuje pouze první a poslední kapitolu (označením listu *First and Last*), řazení ostatních 25 kapitol, označených namísto čísel pouhými grafickými symboly, ponechává zcela na vůli čtenářově. V poznámce, která je součástí pevného obalu románu, autor čtenáře instruuje, jak číst, a nabízí, že pokud nebude chtít akceptovat náhodné pořadí, ve kterém kapitoly románu obdržel, může si jednotlivé svazečky před čtením libovolně přeskupit.



Obrázek č. 1: B. S. Johnson: *The Unfortunates* (London: Panther Books, 1969)



Obrázek č. 2: B. S. Johnson: *The Unfortunates* (London: Panther Books, 1969)

Jedná se o autobiografický příběh, jehož narátorem je žurnalista, který je vyslán do města ve střední Anglii, aby zachytil sobotní fotbalový zápas. Z historického kontextu víme, že se jedná o autentický příběh autora B. S. Johnsona. Ostatně, když čtenář vyjme listy s textem z krabičky, objeví se pod nimi reportáž ze zápasu podepsaná B. S. Johnsonem. Můžeme sice pouze odhadovat, zda se jedná o autentický text, který Johnson napsal jako sportovní reportér, nicméně minimálně autobiografické vyznění románu výrazně podporuje. V první kapitole se reportér rozvzpomíná, že město, do něhož byl vyslán, je mu dobře známé. Žil zde totiž jeho dávný přítel Tony, který zemřel na rakovinu. Zároveň se mu

¹²⁸ Stejného formálního řešení využívá Marc Saporta ve svém románu *Composition No. 1*, viz kapitola 3.3.3.

vybavuje dávná láska, již má také spojenou s městem. Poté co se vypořádá s náležitostmi ohledně zaznamenávání fotbalového zápasu, začne se postupně vracet k Tonymu, jejich mnohdy rozporuplnému vztahu, vzpomínkám spojeným s městem. Právě centrální postavení žurnalisty a forma zachycení vzpomínek a asociací spojených s městem dává Johnsonovi potřebnou volnost k ponechání sledu kapitol pouze na čtenáři. Zásadním poselstvím a motivací k výrazné nahodilosti utváření příběhu je paralela s lidskou pamětí – nahodilost evokuje nepředpověditelnost a nezachytitelnost fungování lidské paměti a vzpomínání. Stejně vlastnosti – nahodilost a nepředpověditelnost vývoje jsou představeny jako charakteristická vlastnost jednoho ze základních motivů díla – rakoviny. Jak píše sám autor: *„Román tímto způsobem odráží náhodnost materiálu: je v podstatě konkrétní tělesnou metaforou nahodilosti a povahy rakoviny. [...] Tato nahodilost se zdála v přímém rozporu s technickým faktem knižní vazby: vázaná kniha přímo vyžaduje přesné seřazení materiálu.“*¹²⁹ Struktura je tedy jednak odkazem k náhodnosti nemoci, jednak odrazem boje žurnalisty s vlastní pamětí, s relativitou vlastních vzpomínek – na jedné straně stojí nezachytitelnost, subjektivnost a proměnlivost lidských vzpomínek, na straně druhé zoufalá snaha žurnalisty o chronologické seřazení událostí, jejich pochopení, propojení fragmentů promluv, které si z jemu nepochopitelných důvodů vybavuje. Samotné mechanismy paměti – vzpomínání a zapomínání, metamorfózy jednotlivých vzpomínek v mysli člověka a nutkání rekonstruovat a porozumět minulosti, jsou přítomny nejen jako motivace struktury díla, ale jsou i výrazně tematizovány v textu.

¹²⁹ JOHNSON, B. S. 'Introduction' to *Aren't You Rather Young to be Writing Your Memoirs?* London: Hutchinson, 1973, s. 25: „In this way the whole novel reflected the randomness of the material: it was itself a physical tangible metaphor for randomness and the nature of cancer [...] This randomness was directly in conflict with the technological fact of the bound book: for the bound book imposes an order [...] on the material.“

Oproštěním od knižní vazby se dostáváme do bodu, kde se na rozdíl od jiné tištěné ergodické literatury přeneseme přes většinou využívané větvení textu (například Cortázarův román *Nebe, peklo, ráj* či tzv. gamebooky¹³⁰), kde v určitých uzlových bodech rozhodujeme o dalším vývoji příběhu volbou z několika možných variant postupu. Zde přicházíme k dílu, jež lze v závislosti na Aarsethově pojetí¹³¹ multilineárních narativů charakterizovat jako „fragmentární dílo, kde není žádných pravidel či špatných cest, kde je úkolem čtenáře, ztraceného v labyrintu, vykonstruovat význam podle nejlepšího vědomí a svědomí.“¹³²

Na první pohled by se zdálo, že míra ergodickosti je u Johnsonových *The Unfortunates* výrazně vyšší než například u Cortázarova románu *Nebe, peklo, ráj*. Jistě je zde výraznější multisekvenčnost díla – možnost řazení jednotlivých fragmentů do různých sekvencí je v závislosti na úplné nahodilosti řazení rovna permutaci všech 25 kapitol, stejně jako u Cortázarova *Nebe, peklo, ráj* je ovšem libovolné přeskupení kapitol textu na začátku čtení jediným momentem, který nabízí čtenáři interaktivitu na strukturní úrovni díla. U Cortázarova románu je ovšem navíc čtenář při listování knihou neustále nucen si tuto "výsadu" uvědomovat a interakce se zde objevuje jaksi i v dalším plánu, jako fyzická interakce s dílem, nadstandardní běžné manipulaci s knihou. I u Johnsonových *The Unfortunates* můžeme shledat fyzickou manipulaci s dílem jako nadstandardní běžné vázané knize, na straně druhé se nám u Cortázara tato fyzická interakce jeví zásadnější, významotvorná.

Navíc je nutno poukázat na fakt, že přestože autor čtenáři nabízí naprostou volnost v utváření narativu, jedná se pouze o část středu

¹³⁰ Kniha, v níž funguje utváření narativu díky větvení na základě čtenářovy volby. Jako gamebooky bývají obvykle označovány knihy žánru fantasy či sci-fi.

¹³¹ Viz kapitola 1.3.

¹³² Citujeme z kapitoly 1.3.

v aristotelském pojetí strukturní organizace textu. Označením první a poslední kapitoly románu totiž autor v podstatě naplňuje nejobecnější strukturní požadavek na podobu literárního díla. Jejího „narušení“ se dopouští pouze na nižší úrovni.

Johnsonovi *The Unfortunates* jako by paralelou strukturního uspořádání a principů fungování paměti přímo demonstrovali výše zmíněný možný přístup ke kybertextům z hlediska kognitivních teorií. Například tzv. asociační model, jeden z prvních pokusů o teoretické uchopení hypertextů je inspirovaný paralelou propojování jednotlivých textových fragmentů a vzniku asociací (propojování obsahů a utváření vztahů mezi nimi) v lidské mysli.

4.3 Stroj na sonety Raymonda Queneaua

Velmi zajímavým a výborným příkladem kybertextu lexikonového typu je sbírka *Sto tisíc miliard sonetů* (1961, *Cent mille milliards de poèmes*), francouzského experimentátora Raymonda Queneaua. Tuto sbírku Aarseth nazývá "strojem na sonety" a užívá k demonstraci podobnosti kybertextu s topologií stroje.¹³³ Sbíрка obsahuje deset sonetů. Každý řádek v každém sonetu odpovídá svou gramatickou i logickou strukturou řádku se stejným pořadím v jiném sonetu. Kniha navíc běžně vychází ve francouzských vydáních s vodorovně nařezanými listy, takže si každý čtenář může dohromady složit libovolný sonet. Počet možných dosažitelných kombinací je tedy celkem 10^{14} .

¹³³ Viz kapitola 2.2.



Obrázek č.3: Raymond Queneau: *Cent mille milliards de poèmes* (Paris: Librairie Gallimard, 1961)



Obrázek č. 4: Raymond Queneau: *Cent mille milliards de poèmes* (Paris: Librairie Gallimard, 1961)

I u tohoto textu je fyzická interakce s knihou stejně jako u výše zmíněných románů nadstandardní běžnému otáčení stran. Již v manuálním utváření jednotlivých sonetů je patrný princip hry, základní organizační princip textu a jedna z výrazných charakteristik oulipovské poetiky¹³⁴.

Jak *Sto tisíc miliard sonetů*, tak například výše zmíněná *Knihy proměn I-ting*, přestože nabízejí čtenáři stejně jako většina ostatních ergodických textů lexikonového typu participaci pouze v rovině Aarsethovy explorativní funkce, se nám mohou jevit v určitém směru interaktivnější. Jde o závěrečný textový výstup a jeho význam. U většiny ergodických textů pracujeme totiž pouze s přeskupením pozic jednotlivých textových fragmentů. V některých případech, např. Cortázarův román *Nebe, peklo, ráj*, má rozdílné pořadí jednotlivých částí textu dopad na konečný význam díla, tzn. závěrečná interpretace textu se při následování jednotlivých cest může výrazně lišit. Přesah do významové roviny textu (tj. schopnost textu generovat při různých způsobech čtení různé významy) bývá ovšem (minimálně v rámci textového média) vykoupen omezením

¹³⁴ Zde neuvádíme historický kontext vzniku díla – příslušnost Raymonda Queneau k uměleckému uskopení OuLiPo. OuLiPem se blíže zabýváme výše v textu. Viz kapitola 3.3.4.

volnosti poskytované čtenáři. A tudíž u lexikonového typu literatury omezeným počtem možností postupu textem. Jak bylo zmíněno výše, nelineární čtení Cortázarova románu *Nebe, peklo, ráj* se v rovině strukturní jeví jako pouhé rozšíření čtení lineárního realizované vložení dalších kapitol. To je praktickou demonstrací jakési metaforické přímé úměry – čím odlišnější jsou ve významové rovině textové výstupy, tím složitější je pro autora zvládnout soudržnost textu v rovině strukturní, a proto se uchyluje k "jednoduššímu" řešení. Pokud se na druhé straně setkáme s velkou volností při utváření narativu (př. Johnosonovi *The Unfortunates*), bývá vesměs vykoupena „zklamáním“ v rovině významové – textem sice můžeme projít mnoha různými cestami, v rovině utváření významu ovšem autor musel zvolit téma tak volně organizovatelné, aby čtenáři tuto volnost mohl poskytnout. To má ale za důsledek, že čtenář při různých postupech textem pouze čte jednotlivé textové fragmenty v jiné sekvenci (jedná se pouze o změnu pozic), ale na výslednou interpretaci to v podstatě nemá vliv. Nick Monfort sice poznamenává, že u tohoto typu textu¹³⁵ při každém jednotlivém čtení vstupují textové fragmenty v závislosti na pořadí do různých vztahů a čtenář utváří různá spojení mezi jednotlivými událostmi, zároveň ovšem v čase dokončení čtení je obtížné tyto rozdíly identifikovat a nezdá se tedy, že by tyto texty byly schopny produkovat různé významy.¹³⁶ Texty jako *I-t'ing* či *Sto tisíc miliard sonetů* mají výrazně vyšší generativní potenciál. Každá nová konfigurace totiž produkuje nový sonet či hexagram s vlastním významem. U Queneauových sonetů je takto široká významová rozmanitost možná díky minimálnímu rozsahu jednotlivých textových fragmentů (řádek sonetu) a jejich přesnému funkčnímu vymezení (pevná gramatická a významová struktura pro každý

¹³⁵ Dokazuje na románu Marca Saporty *Composition No.1.*, který volí stejnou strukturní organizaci jako B. S. Johnson ve svých *The Unfortunates*.

¹³⁶ MONFORT, N. *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge: MIT Press. 2005, s. 72.

řádek). U *Knihy proměn* se jedná o odpověď na čtenářem položenou otázku. Tato odpověď se rovněž skládá z malých textových fragmentů a zároveň není cílem, aby text generovaný interakcí s knihou tvořil ucelený textový výstup nesoucí význam. Výsledkem je kombinace nerozsáhlých fixně daných textových fragmentů, jež je pak interpretována ve vztahu k položené otázce.

Queneauovy sonety jsou v dostupné i na internetu: např. <http://www.growndodo.com/wordplay/ouliipo/10%5E14sonnets.html>, <http://www.bevrowe.info/Poems/QueneauRandom.htm> [oba odkazy, 28. 4. 2010] a to v mnoha různých podobách. Tento fakt potvrzuje ideální předpoklady a jakousi „předurčenost“ takovýchto textů k digitálnímu zpracování v závislosti na tendencích současné společnosti k maximální uživatelské pohodě.

4.4 Fowlesova Francouzská milenka - multilinearita v rovině syžetu

Z konce šedesátých let pochází také vrcholný román Johna Fowlese – *Francouzova milenka* (1969, *French Lieutenants woman*). Román vznikl v době velkých diskuzí o budoucnosti románové formy, jež na sklonku šedesátých let probíhaly především v Paříži. Předmětem diskuzí soudobých literátů bylo, zda je románová forma vyčerpaná. Na první pohled se zdálo, že v limitech této formy nelze překonat velká románová díla minulosti, na straně druhé se objevovala díla experimentující s možnostmi románové formy. Fowles přestože si uvědomuje kritickou situaci, do níž se poválečný román dostal, patří k jeho zastáncům. V eseji *Poznámky*

k nedokončenému románu¹³⁷ píše: „Robbe-Grilletův polemický esej *Za nový román je povinná četba pro všechny spisovatele, byť třeba jen proto, aby s ním člověk vyslovil zásadní nesouhlas... Je přece zjevné, že jeden z jeho závěrů – chceme-li překonat staré spisovatele, musíme objevit novou formu psaní – je naprosto mylný.*“ Fowles ve své *Francouzově milence* hledá možnosti vzkříšení románové formy v jejích naprostých základech, v příběhu. Možná i proto se v této historizující próze vracíme do 19. století, do doby velkých romanopisců. Otázky týkající se problematiky psaní románu jsou tematizovány i v textu (například kapitola č. 13).

Francouzovu milenku charakterizuje v kontextu Fowlesova díla Marie Moravcová: „*Tento příběh – viktoriánská milostná romance, která se odehraje mezi chudou guvernankou poznamenanou hříchem a osvíceným anglickým džentlmenem – není ve Fowlesově próze osamocen, vlastně tvoří jen jednu a dosti málo samostatnou vrstvu složitější a stylově heterogenní kompozice, díky níž romanopisec dociluje těsného propojení fiktivního obrazu s historizujícím esejem, kdy průběžná oscilace mezi dokumentem a fiktivním dějem nabývá takřka experimentálního charakteru. Mnohé události, skutky, myšlenky i zcela intimní hnutí postav osvětluje autor (dokresluje, interpretuje apod.; formou glosy či delší úvahy) z hlediska historických a sociologických poznatků.*“¹³⁸ Jedním z velkých Fowlesových témat je hledání autenticity, pravdivosti. Zároveň ale vzhledem k postupům, jichž využívá ve své románové tvorbě, jako by upozorňoval na to, že autor není bohem, kterému je radno všechno věřit, a pozici autora i vypravěče do jisté míry zpochybňuje. Ona autenticita, která jej zajímá, má totiž těžiště někde jinde –

¹³⁷ NAGY, L. *Román je mrtev, ať žije román*. Dostupné na http://www.lidovky.cz/roman-je-mrtev-at-zije-roman-dpv-/ln_noviny.asp?c=A080119_000092_ln_noviny_sko&klic=223495&mes=080119_0 [15. 4. 2010]. Citováno z FOWLES, J. *Wormholes: Essays and Occasional Writings*. London: Vintage, 1999.

¹³⁸ MRAVCOVÁ, M. "Francouzova milenka. Pokus o filmový ekvivalent antiiluzivní románové montáže, oživující viktoriánskou romanci." In *Od Oidipa k Francouzově milence. Světová literatura ve filmu. Interpretace z let 1982-1998*. Praha: Národní filmový archiv, 2001, s. 295-282, s. 296.

v autorově schopnosti podat příběh tak silný, aby čtenáře strhl a zároveň v něm zanechal hlubší stopu, aby byl podnětem k zamyšlení a hledání vlastního významu (což je ve *Francouzově milence* realizováno již na úrovni strukturního uspořádání závěru textu).

Ve *Francouzově milence* nabízí autor čtenáři multiplikaci zakončení příběhu. Zároveň ovšem čtenáře neinstruuje, jak daná zakončení číst či zda si ke čtení vybrat pouze jedno z nich. Pravděpodobným scénářem čtení tedy je, že čtenář projde všechna tři nabízená zakončení. Přestože je narativ (nebo alespoň jeho závěr, kde dochází k větvení do tří různých možností) bezpochyby multilineární, funguje zde poněkud jiný mechanismus než například u Cortázarova *Nebe, peklo, ráj*. Volnost poskytovaná čtenáři se totiž nerealizuje ve volbě způsobu čtení – čtenář projde textem v celistvosti a lineárně, přičemž v poslední části si prostě na základě významu, který by příběhu rád přisoudil, vybere jedno z autorem nabízených zakončení a jeho zahrnutím utvoří význam příběhu. Nebo se s ohledem na výše zmíněnou možnost „suplování“ ukončení příběhu¹³⁹ spokojí s příběhem v jeho mnohoznačnosti a ukončením pro něj bude například konstatování nejednoznačnosti a nahodilosti životních osudů hrdinů románu či života obecně. Jedná se tedy o jiný typ multiplikace – multilinearity v rovině syžetu. A protože zde nefunguje Aarsethova aporie, čtenář se při práci s textem ocitá v diametrálně jiné pozici – po přečtení celého textu (včetně všech možností v bodě větvení) na základě vlastní vůle rozhodne o zakončení příběhu. Vzhledem k významu přisuzovanému zakončení příběhu¹⁴⁰ je pomyslná „moc“, kterou Fowles v rukou čtenáře ponechává, v určitém směru zásadnější. Autor totiž nechá čtenáře vědomě (a ne na základě rozhodnutí v bodech větvení textu,

139 Viz J.Y. Douglas, kapitola 4.1.

140 Viz kapitola 3.1.

jejichž dopad nelze předem odhadnout) rozhodnout o konečném textovém výstupu k interpretaci. Otázkou ovšem zůstává, nakolik vnímání čtenáře, naprosto nevědomě a přirozeně formovaného aristotelským strukturním rozčleněním příběhu, hraje roli i v tomto rozhodování. Nezdá se nám naprosto intuitivně, že poslední z nabízených ukončení je tím, které autor opravdu považoval za ono ukončení, a proto jej zařadil na úplný, fyzický konec textu? Pravděpodobně i tohoto si byl Fowles vědom, a aby se možné otázky vyvaroval, mezi prvním a druhým ukončením si jeho vypravěč¹⁴¹ určí pořadí následujících dvou možných konců hozením mince. Demonstruje tedy, že fyzická pozice jednotlivých ukončení je čistě náhodná, jejich platnost a věrohodnost stejná, a nemá tedy být předmětem jakékoliv úvahy při utváření významu.

Stejně jako u předchozích děl, jako by i zde byla volnost, kterou autor ponechává čtenáři, jakýmsi vyšším organizačním principem. U Fowlese jako by se projevovala nejen ve vztahu ke čtenáři, ale i ve vztahu k postavám. Jako by vytvářel paralelu mezi vztahem autor-postava a autor-čtenář, kde v obou vztazích odmítá zastávat direktivní pozice a účastníkům nabízí vyšší míru autonomie, než je obvyklé. U postav samozřejmě pouze zdánlivě, autonomie formulovaná autorem je pouze optickým klamem, u čtenáře vzhledem k strukturní organizaci díla a možnosti volby jeho závěru, je větší míra autonomie, než je obvyklé, neoddiskutovatelná. V kapitole č. 13 si Fowles v metarománových komentářích vztahujících se k problémům tvůrčího psaní stěžuje, jak těžké je psát román, když postavy žijí svým vlastním životem a nechovají se podle jeho nařízení: „*Když Charles opustil Sarah na okraji útesu, poručil jsem mu, aby se vrátil nejkratší cestou do Lyme Regis. Ale neudělal to, o své vůli se otočil a šel dolů k Mléčnici.*“¹⁴² Úlohu autora (stejně jako roli vypravěče v celém textu) dále problematizuje: „*To*

141 O problematizaci role vypravěče v tomto momentě viz níže.

142 FOWLES, J. *Francouzova milenka*. Praha: Mladá fronta, 1976, s. 86.

je zajisté určité vysvětlení toho, co se stalo. Ale mohu jedině vypovědět – a jsem nejspolehlivější svědek –, že ten nápad se mi zdál přicházet od Charlese, nikoli ode mne.“¹⁴³ Vypravěč (v tomto momentě dochází k výraznému sblížení roviny autorské a vypravěčské¹⁴⁴) připouští, že časy se změnilы a tradiční román je podle některých z módy. Jako cesta k větší životnosti románové formy se mu jeví, pokud se postavy nebudou chovat jako loutky a vypravěč jako bůh. Na druhé straně občas uvádí čtenáře v naprosto protichůdný pocit, že postavy jsou jenom jakési loutky, jimiž narátor v závislosti na své vůli pohybuje: „Nenechám ji váhat na hraně okenní římsy, nebo vrhnout se vpřed a pak se v pláči zhroutit na prochozený koberec v pokoji.“¹⁴⁵ Tyto postupy stírají pomyslné hranice mezi autorem, vypravěčem a postavou. Vypravěč se mnohdy ocitá v diegetickém univerzu příběhu, když dokazuje jakousi *observátorskou pozici*¹⁴⁶ – mnohé je v románu přímo viděno (například oknem) či alespoň zahlédnuto nejen postavou, ale také vypravěčem. Mezi prvním a druhým možným ukončením se navíc vypravěč objevuje jako marginální postava, která s Charlesem, hrdinou příběhu, sdílí kupé ve vlaku. Zde je moment přiblížení těchto tří rovin velmi patrný, když si postava ve vlaku a zároveň vypravěč hází mincí, aby určil pořadí dvou následujících možných zakončení, což je úkon náležející rozhodně do kompetencí autorských.

Podobnost s interaktivními texty je patrná i v míře vnoření (imerze) do příběhu. V případě interaktivních textů imerzi narušuje právě požadavek čtenáře určitým způsobem se podílet na utváření příběhu, což jej samozřejmě vytrhává z fikčního světa příběhu. Ve Fowlesově románu je toto narušení způsobeno jinými mechanismy,

¹⁴³ FOWLES, J. *Francouzova milenka*. Praha: Mladá fronta, 1976, s. 86.

¹⁴⁴ O tom blíže viz níže v textu.

¹⁴⁵ FOWLES, J. *Francouzova milenka*. Praha: Mladá fronta, 1976, s. 84.

¹⁴⁶ MRAVCOVÁ, M. "Francouzova milenka. Pokus o filmový ekvivalent antiiluzivní románové montáže, oživující viktoriánskou romanci." In. *Od Oidipa k Francouzově milence. Světová literatura ve filmu. Interpretace z let 1982-1998*. Praha: Národní filmový archiv, 2001, s. 295-282. s. 302.

specifickým autorským přístupem k textu. Marie Mravcová ve své studii *Francouzova milenka. Pokus o filmový ekvivalent antiiluzivní románové montáže, oživující viktoriánskou romanci* vypočítává způsoby, kterými Fowles možnost „plné čtenářské identifikace s fiktivním dějem (jeho spoluprožití)“ narušuje:

- *uvádění dokumentárního materiálu ve formě citací předsunutých před každou kapitolu;*
- *zařazení sociologických glos i delších výkladů, vycházejících z odborné historické literatury a dobových dokumentů;*
- *zvýraznění autorské účasti, projevující se nejen připomínáním chvíle, kdy je kniha psána, také ale „pohledy do dílny“ – zveřejňování tvůrčích problému, pochybností, nejistot ...;*
- *a několika návrhy zakončení.¹⁴⁷*

Je tedy patrné, že hlavní příčinnou destrukce iluzivnosti fikčního světa Fowlesova románu jsou metafikční postupy, které jsou v závislosti na prolínání rovin fikce a dokumentárního textu hojně využívány.

Jak autor-vypravěč zmiňuje ve vyjádření svých názorů na podobu moderního románu, kapitole č. 13, vynalézavost vyprávění, u Fowlese nesporně obrovská, předpokládá čtenáře inteligentního, nezávislou bytost, jež si zaslouží víc než manipulativní iluze reality poskytované tradičním románem.

¹⁴⁷ MRAVCOVÁ, M. "Francouzova milenka. Pokus o filmový ekvivalent antiiluzivní románové montáže, oživující viktoriánskou romanci." In *Od Oidipa k Francouzově milence. Světová literatura ve filmu. Interpretace z let 1982-1998*. Praha: Národní filmový archiv, 2001, s. 295-282, s. 308.

4.5 Nejen grafický román - House of Leaves Marca Danielewského

Debut amerického spisovatele Marca Danielewského, román *House of Leaves* (2005) se nedlouho po vydání v Americe stal bestsellerem a následně byl přeložen do mnoha cizích jazyků. Kniha vzbudila velkou pozornost především díky experimentální struktuře, jež je pro netradiční grafické řešení patrná na první pohled. Danielewského román je složitý vícevrstevný příběh ještě dále „zatěžovaný“ velmi komplikovaným systémem typografických prvků (barvy, různé fonty apod.), nekonzistentním rozložením stránek či komplikovaným a objemným systémem poznámek pod čarou, které mnohdy obsahují své vlastní poznámky pod čarou.



Obrázek č. 5: Marc Danielewski: *House of Leaves* (New York: Panther Books, 2000)



Obrázek č. 6: Marc Danielewski: *House of Leaves* (New York: Panther Books, 2000)



Obrázek č. 7: Marc Danielewski: *House of Leaves* (New York: Panther Books, 2000)

Text začíná příběhem Johnyho Truanta vyprávěným v ich-formě. Johny hledá nové bydlení a jeho přítel Lude mu doporučí byt v budově, kde žije, který donedávna obýval slepý stařec Zampanó. V Zampanóvě bytě Johny objeví starcův rukopis, studii věnující se dokumentárnímu filmu jménem *The Navidson Record*. Rukopis rozebírá film, který natočil Will Nadvison a který popisuje události následující po přestěhování Willa Nadvisona a jeho partnerky Karen

Green s dětmi do nového domu ve Virginii. Po návratu z výletu do Seattlu totiž zjistí, že se jejich dům změnil – objeví se dveře a prostory, které v domě předtím nebyly. Rodina je nucena konstatovat fakt, že dům je zevnitř jaksi větší než zvenku. Postupem času zjistí, že se dům uvnitř nadále rozpíná, aniž by se měnil jeho exteriér. Uprostřed obývacího pokoje se navíc objeví chodba, která by podle fyzikálních zákonů měla končit v zahradě Nadvisonových, ale není tomu tak. Chodba vede do bludiště začínajícího velkou místností, které je tvořeno neosvětlenými místnostmi s šedivými stěnami a stropy bez jakýchkoliv specifických rysů.

Kniha je rozčleněna do vícero částí. Po předmluvě editorů, kteří jsou jedním z narátorů příběhu, následuje *Úvod* – již zmíněný text Johnyho Truanta. Tělo knihy tvoří kapitola *The Nadvison Record*, Zampanův rukopis věnující se rodině Nadvisonových opatřený nespočetnými poznámkami Johnyho Truanta, často v rámci strany objemnějšími než Zampanův text samotný. Poznámky Johnyho jsou mnohdy opatřeny vlastními poznámkami, například od editorů. Po Zampanově rukopisu následuje kapitola *Exhibits One – Six*, která je soupisem instrukcí k deskám, které Zampanó plánoval zařadit na konec *The Nadvison Record*. Rozsáhlou část Danielewského románu pak tvoří tři rozsáhlé přílohy, k nimž je často odkazováno z textu. První *Appendix: Zampanó* obsahuje různé materiály spojené se Zampanovým rukopisem – například dopis editorům, několik obrázků rukopisné podoby textu apod. Druhá příloha – *Appendix II: Johnny Truant* je věnována, jak upozorňují v jejím úvodu editoři, doplňkovým materiálům, které při práci s textem shromáždil Johnny Truant. Obsahuje například sbírku básní, polaroidové fotografie. Dopisy od Johnyho matky a jeho různé poznámky k textu, které jsou dále opoznámkované editory. Je výrazně věnovaná Johnymu a seznamujeme se zde nejen s jeho současným životem, ale prostřednictvím matčiných dopisů například i s dětstvím. *Appendix III* je jakousi obrazovou přílohou. Následuje objemný *Index*, který na

první pohled podrobně odkazuje ke všem slovům užitým v textu, včetně například předložek, při bližším ohledání zjistíme, že mnoho důležitých slov chybí, častokrát jsou odkazy na stránky mylné či jsou slova označena značkou DNE – zkratkou z anglického *does not exist* (neexistuje), která je běžně užívána i v textu. Následuje již pouze seznam dřívějším přetisků částí textu (Danielewski jednotlivé části publikoval před vydáním *House of Leaves*) a závěrečná strana nazvaná *Yggdrasil*, graficky zobrazující strom a odkazující k severské mytologii.

Text, v němž se objevuje více narátorů (Johny, jeho matka, Nadvisonova rodina atd.) osciluje mezi dvěma základními rovinami – Zampanovým rukopisem věnovaným filmu o domě rodiny Nadvisonových, který podle slov rukopisu natočil Will Nadvison, a Johnyho vstupy a připomínkami k textu. Zpočátku jsou poznámky k textu běžného rozsahu, věnující se Zampanově textu a s ním spojeným pozorováním, v průběhu textu ovšem poznámky nabývají na objemu a je patrné jakési „přetlačování“ mezi rukopisem a Johnyho vlastním psaním.

Jedná se o text, který významným způsobem zapojuje i grafickou složku díla, a tak nepřekvapí, že již obal knihy je svým způsobem významotvorný. Přebal je o něco menší než stránky knihy a odkazuje tak k hlavnímu tématu *The Nadvison Record* – domu, který je uvnitř větší než venku. Jednotliví narátoři mají přiděleny své vlastní fonty (např. Johny píše Courierem, zatímco Zampanovým fontem je Times), v nichž jsou jejich části textu tištěny. Jde o prvek výrazně funkční, protože usnadňuje orientaci ve velmi komplikovaném textu. Neotřelá je také nekonzistentní organizace textu na stránkách, která není náhodná. Většinou slouží k jakési simulaci aktuálního děje odehrávajícího se v románu nebo třeba pocitů postav. Takže pokud se například postava pohybuje chodbou, působící na ni klaustrofobickým dojmem, je text jakoby zmatečně a šíleně nahuštěn

v malých textových blocích v rozích stran, přičemž když postava zoufale utíká před tušeným, ale neviděným nepřitelem, objevuje se na každé straně pouze pár slov, což čtenáře nutí ve vypjatém momentu, kdy touží rychle si přečíst pokračování, ke zběsilému listování více než dvaceti téměř prázdnými stranami a fyzicky navozuje pocit jakéhosi úprku.

Danielewki do textu ukrývá nespočet malých skládaček a hádanek, které čtenář nemá šanci v celé jejich komplexitě a složitosti objevit při prvním čtením, některé z nich možná neobjeví nikdy. Například první písmena poznámek 24-42 dají dohromady autorovo celé jméno, první písmena poznámek 46-54 jeho příjmení. Text častokrát obsahuje zdánlivě náhodné části tištěné kapitálkami, které produkují další text, většinou významově nosný. Výjimkou nejsou utajená sdělení v Morseově abecedě. Typograficky komplikovaný text je nadále zatěžován využitím barev (kde například slovo dům je ve všech výskytech ve všech jazycích včetně obálky tištěno modře), četnými cizojazyčnými vsuvkami či náročnými aluzemi na jiné texty či umělecká díla a citacemi.

Danielewskiho *House of Leaves* je narativem, který v mnoha ohledech, co se nároků kladených na participaci čtenáře týká, převyšuje interaktivitu hypertextů či některých počítačových her. Vykazuje vlastnosti – zjevná složitost, hierarchizace, výrazná rekurzibilita –, které přisuzujeme spíše počítačovým systémům než tištěným textům. Nabízí se zde také srovnání s výše zmíněnými náboženskými texty využívajícími rozsáhlý poznámkový aparát, anotace, citace, mnohdy grafickou symboliku. Ergodicitu *House of Leaves* ovšem nezaručují pouze poznámky v textu (tj. možnost volby čtení textu buď jako Zampanova rukopisu, či s Johnyho poznámkami) nebo možnosti v průběhu textu zkoumat přílohy zahrnuté v apendixech. Výrazně se na ní podílí také několik rovin

narátorů¹⁴⁸, grafická podoba díla¹⁴⁹ a rozčlenění (v návaznosti na nosné téma topografické struktury domu) jako prostorového labyrintu¹⁵⁰. Interakci román ovšem vyžaduje i na jakési vyšší rovině – strukturní multilineárnost narativu ve spojení s hravostí, kterou Danielewki přináší na mnoha úrovních, čtenáře přímo nutí, aby se zapojil více než při běžném čtení, aby text zkoumal, hledal v něm autorovy léčky a překvapení, aby se snažil najít všechna možná odbočení a všechny cesty textem.

Román je hrou cílící na různé potenciální čtenáře a atakující velmi širokou škálu jejich vědomostí – v rovině gramatické struktury textu věty kolidují od absurdně krátkých větných útvarů po monstrózně dlouhé, jako by na úrovni gramatické vyplňoval celé spektrum od naprosto běžných, základních konstrukcí po výjimečné a velmi zvláštní. V textu se objevují číselné matice či číselné vzorce hodné oka matematika, některé strany jsou vyplněny notovým zápisem.

Hlavní přitažlivostí románu je jeho vícevrstevnatost založená na neobyčejně složitém konstrukčním provedení (více rovin narátorů, objemný poznámkový aparát, velmi propracovaná grafická podoba díla, prostorová koncepce textu, mnoho „bonusů“ patrných na první pohled i důmyslně ukrytých), kde čtenář, přestože se mnohdy v Danielewského labyrintu ztrácí, nikdy nenabude dojmu, že jsou postupy, jež autor volí, nahodilé či artistní. A není bez důvodu, že celý román začíná klamnou floskulí „*This is not for you*“ (Tohle není pro tebe). Naopak! Danielewského román se mnoha různými možnostmi čtení, odkazy, jenž možná zůstanou čtenáři navždy ukryté, a především schopností vzbudit ve čtenáři zvědavost a touhu odhalovat jeho skryté možnosti stává něčím navýsost osobním,

¹⁴⁸ Což s sebou přináší problematizaci v rovině vypravěčské – jako například u Cortázarova *Nebe, peklo, ráj* či Fowlesovy *Francouzské milenky*.

¹⁴⁹ Viz např. Aarsethovy poznámky k Apollinairovým kaligrafům, viz kapitola 3.3.2.

¹⁵⁰ Podobný princip využívá i Georges Perec ve svém románu *Život návod k použití*. Viz kapitola 3.4.1.

vlastní hrací plochou, vlastním bludištěm, z něž každý nalezne svou neopakovatelnou cestu.¹⁵¹

¹⁵¹ Zde se vracíme k již zmíněné metaforické přímé úměře – viz kapitola 4.3. Struktura, jež nabízí čtenáři zážitek a textový výstup liší se v podstatě při každém konkrétním čtení, je organizována na základě velmi složitých principů a mnohdy může Danielewského narativ na čtenáře působit přehnaně složitě či až překombinovaně.

ZÁVĚR

Vzhledem k neoddiskutovatelnému vlivu moderních technologií na život současné společnosti a stále sílících tendencí k přesunu umělecké tvorby do prostředí digitálních technologií a především internetu, se nám jeví jako neodvratné i metamorfózy literárních forem, žánrů a textuality vůbec. Jak jsme předeslali v úvodu, nelze si totiž nevšimnout tendencí moderního umění k intermedialitě, ke kombinaci jak různých tvůrčích postupů, tak materiálních charakteristik jednotlivých médií. Za základní vlastnost umělecké produkce realizované v digitálním prostředí považujeme interaktivitu.

V práci se zaměřujeme především na narativy lexikonového typu a jejich specifické strukturní rysy, které jsou následkem aplikace interaktivity se čtenářem jako základního organizačního principu textu. Pokud vedle sebe postavíme koncept kybertextu Espena Aarsetha, jenž jsme v práci představili, a tradiční naratologické postupy, trůfáme si tvrdit, že cestou k zachycení specifických vlastností tohoto typu narativů není výhradní aplikace ani jednoho z těchto teoretických rámců. Zdá se, že interaktivní texty v tištěné podobě se nacházejí kdesi na půli cesty mezi tradičním lineárním narativem a hypertextem či počítačovou hrou. Fungují v nich sice principy srovnatelné s ostatními kybertexty, na straně druhé je zde stále zásadní role narativu, kdežto u jiných typů kybertextu (např. počítačové hry), lze o důležitosti narativity a vůbec narativitě polemizovat. Přestože jsou v naší práci mnohé tradiční naratologické koncepce shledány jako nevyhovující pro popis interaktivních narativů a je napadán především koncept strukturního uspořádání díla v aristotelském smyslu, nelze popřít, že respektování aristotelského strukturního rozčlenění díla můžeme

sledovat i u výrazné části textů lexikonového typu, které jsou označovány jako kybertexty. Například v Johnsonových *The Unfortunates*, kde je rozčlenění textu na začátek, střed a konec ošetřeno fixním označením první poslední kapitoly.¹⁵² Toto chápeme jako důsledek materiálního charakteru tištěného média. Hlavní charakteristikou interaktivního textu (kybertextu) zůstává nadstandardní aktivita, kterou text po čtenáři vyžaduje, tj. zapojení čtenáře do utváření narativu, a možnost materiálního přizpůsobení daného textu.

V přehledové části tištěných interaktivních narativů se nám, přestože jde o velmi stručný a výběrový abstrakt, podařilo demonstrovat, že experimenty se zapojováním čtenáře do utváření narativu literárního díla nejsou v literatuře žádnou novinkou. Ale že, jak jsme nastínili v úvodu práce: „...*interaktivní texty (či kybertexty) realizované v různých médiích (či intermediální) vycházejí z principů tradiční tištěné literatury a jsou pouze organickým pokračováním experimentální literatury v jiném médiu.*“¹⁵³ Z analýz konkrétních děl vyplývá, že strukturní vlastnosti charakteristické pro ergodické texty nejsou pro většinu autorů lexikonových interaktivních narativů pouhým experimentováním s formou. Ve většině případů jde o naplňování jakéhosi vyššího tvůrčího principu, o výběr strukturní organizace textu, jež je schopna na makrostrukturní úrovni díla podepřít autorův umělecký záměr. Není tedy náhodou, že po volné, otevřené organizační struktuře textu sahají velcí experimentátoři, autoři vesměs zpochybňující jedinečnou úlohu spisovatele, autoři orientovaní na čtenáře a jeho zážitek.

V práci jsme nastínili jakýsi úvod a možné cesty vedoucí k začlenění marginalizovaného fenoménu interaktivních textů do

¹⁵²Viz kapitola 4.2.

¹⁵³ Viz Úvod.

studia literární vědy. Výrazná část práce byla věnována představení v českém prostředí neznámého konceptu kybertextu. Bližší pozornost by ovšem zasloužila recepce tohoto typu textů z hlediska naratologických postupů – například u teoretičky sémantiky fikčních světů Marie-Laure Ryan, teoretičky digitálních médií Jannet H. Murray či kognitivistických naratologů jako jsou David Bordwell či Edward Branigan. My se vzhledem k rozsahu práce omezujeme na náčrt problémů s popisem ve strukturní rovině textu. Svou „otevřeností“, umožněním aktivní účasti průzkumníka/čtenáře podílet se na výstavbě narativní linie, ovšem vyvolávají tyto texty, jak již bylo zmíněno, i mnohé další otázky a ukazují limity tradičních koncepcí textuality i v jiných směrech. Jedním z příkladů je důraz klasické naratologie kladený na roli autora, jež se v různé míře komplikuje nutným zapojením čtenáře/uživatele do utváření narativu interaktivního díla.

Interaktivita je stejně jako narativita fenoménem transmediálním, proto by jistě bylo zajímavé srovnání možnosti realizace interaktivity v závislosti na typu média, protože různost vyjadřovacích technik jednotlivých médií samozřejmě ovlivňuje i možnosti a míru realizace interaktivity s příjemcem sdělení. Což se nám vzhledem k zásadnímu (a předpokládáme, že nadále rostoucímu) významu materiální povahy média přenosu jeví jako velmi zásadní.

Zabývat se v rámci literární vědy novým typem textuality vznikající v závislosti na již zmíněných mechanismech charakteristických pro dnešní společnost, jako jsou hravost či interaktivita, se nám jeví jako nezbytné. Vzhledem k návaznosti na digitální technologie a jejich rozvoj je možné předpokládat stále častější vznik textů, s nimiž si tradiční naratologické postupy nedokážou poradit. Jako cesta k popisu tohoto transmediálního fenoménu se jeví „otevření se“ literární vědy interdisciplinárním

přesahům, využívání poznatků získaných při studiu interaktivity na platformě jiných médií – např. filmu, počítačových her, a především využívání postupů a poznatků mediálních studií.

LITERATURA

Primární literatura

APOLLINAIRE, G. *Básně – obrazy*. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1965.

BORGES, J. L. *Ficciones*. London: J. Calder, 1985.

CALVINO, I. *Když jedné zimní noci cestující*. Praha: Mladá Fronta, 1998.

CORTÁZAR, J. *Nebe, peklo, ráj*. Praha: Mladá Fronta. 2001.

DANIELEWSKI, M. Z. *House of Leaves*. New York: Pantheon Books 2000.

FOWLES, J. *Francouzova milenka*. Praha: Mladá fronta, 1976.

FOWLES, J. *Wormholes: Essays and Occasional Writings*. London: Vintage, 1999.

QUENEAU, R. *Cent mille milliards de poems*. Paris: Gallimard, 1961.

QUENEAU, R. *Stylistická cvičení*. Praha: Volvox Globator, 1994.

JOHNSON, B. S. *The Unfortunates*. New York: New Directions, 2008.

JOYCE, J. *Odysseus*. Praha: Argo, 1993.

JOYCE, J. *Finnegans Wake*. London: Faber and Faber, 1975.

NABOKOV, V. *Pale Fire*. New York: G.P. Putnam, 1962.

PAVIĆ, M. *Chazarský slovník*. Bratislava: Slovart, 2003.

PAVIĆ, M. *Vnitřní strana větru aneb Román o Héře a Leandrovi*. Praha: Mladá fronta, 2009.

PEREC, G. *Život návod k použití*. Praha: Mladá Fronta, 1998.

Sekundární literatura

AARSETH, E. J. *Blog entry on Umea Aarseth/Jenkins Debate*. Dostupné na <http://www.ludonauts.com/index.php/2005/02/27/p208> [30.5.2005].

AARSETH, E. J. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, E. J. "Computer Game Studies, Year One. In *Game Studies*." 2001, č. 1. Dostupné na <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [12. 4. 2010].

ARISTOTELES. *Poetika*. Praha: Svoboda, 1996.

BÍLEK, P. A. "James Bond a Major Zeman: sémantika narativní ideologie." In *James Bond a Major Zeman: Ideologizující vzorce vyprávění*. Praha, Pistorius & Olšasnká, 2007.

BÍLEK, P. A. *Hledání jazyka interpretace: k modernímu prozaickému textu*. Brno: Host 2003.

BOLTER, J. D. *Writing Space : The Computer, Hypertext and the Remediation of Print*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2001.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2001.

DOUGLAS, J. Y. *The End of Books – Or Books without End?: reading interactive narratives*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2000.

ESKELINEN, M. *Cybertext Theory and Literary Studies, A User's Manual*. 2001. Dostupné na <http://www.altx.com/ebr/ebr12/eskel.htm> [12.4.2010].

FRASCA, G. *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*. 1999. Dostupné na <http://www.ludology.org/articles/ludology.html> [10. 4. 2010].

FRASCA, G. "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place." In *Level Up : Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: DiGRA and University of Utrecht, 2003. Dostupné na <http://www.digra.org/dl/db/05163.01125> [12. 4. 2010].

HERMAN, D.; MANFRED, J.; RYAN, M-L. (eds.). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London, New York: Routledge, 2005.

HORÁKOVÁ, J. "Hypertext – Index a symbol postmoderního diskurzu; Počítačová hra jako postmoderní divadlo; Performance art v kyberprostoru – postmoderní fúze vědy, technologie a umění." In *Toronto Slavic Quarterly* . Spring 2003, č. 4. Dostupné na <http://www.utoronto.ca/tsq/04/horakova04.shtml> [12.4.2010].

HORÁKOVÁ, J. "Myslet interaktivitu." In *Entermultimediale 2*. Praha : CIANT-Mezinárodní centrum pro umění a nové technologie, 2005, s. 69-70.

HUHTAMO, E. "Od kybernetizace k interakci: příspěvek k archeologii interaktivity." *Teorie vědy*, 13, č. 2, 2004, s. 5-24.

HUSÁROVÁ, Z. *Písanie v interaktívnych médiách. Digitálna fikcia*. Bratislava: Ústav svetovej literatúry Slovenskej akadémie vied, 2009.

CHATMAN, S. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008.

INGARDEN, R. "Několik úvah o filmovém umění." In *Aluze*, roč. 11, 2007, č. 3, s. 141-150.

INGARDEN, R. *O poznávání literárního díla*. Praha: Československý spisovatel, 1967.

ISER, W. *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978.

ISER, W. "The Reading Process." In *The Implied Reader*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1974, s. 274-294.

JENKINS, H. "Game Design as Narrative Architecture". In WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance, Game*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004. Dostupné na <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> [12. 4. 2010].

JUUL, J. "The Game, the Player, the World : Looking for a Heart of Gameness." In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht : Utrecht University, 2003, s. 30-45. Dostupné na <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> [12.4.2010].

KLUSZCZYŃSKI, R. "Umění pohyblivého obrazu tváří v tvář elektronické výzvě." In MAREŠ, P.; SZCZEPANIK, P. (eds.). *Tvořivé zrady. Současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře*. Praha: NFA, s. 435-457.

KOSKIMAA, R. *Digital Literature – From Text to Hypertext and Beyond*. Dostupné na <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml> [9.9.2008].

KUBÍČEK, T. *Vypravěč. Kategorie narativní analýzy*. Brno: Host, 2007.

LAUREL, B. *Utopian Entrepreneur*. Cambridge: MIT Press, 2001.

LÉVY, P. *Becoming Virtual : Reality in the Digital Age*. New York : Plenum Trade, 1998. 207p. ISBN 0-306-45788-1.

LÉVY, P *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2000.

MANOVICH, L. *Avant-garde as Software*. 2002. Dostupné na <http://www.uoc.edu/artnodes/eng/art/manovich1002/manovich1002.html> [25.4.2009].

MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2001.

McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art, 2008.

McLUHAN, M. *Jak rozumět médiím: Extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991.

MONTFORT, N. "Cybertext Killed the Hypertext Star." In *Electronic book review*, 2000. Dostupné na <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/cyberdebates> [12.10.2010].

MONTFORT, N. *Interfacing with Computer Narratives : Literary Possibilities for Interactive Fiction*. 1995. Dostupné na <http://nickm.com/writing/bathesis/srth3.html> [12.4.2010].

MONFORT, N. *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge: MIT Press, 2005.

MOULTHROP, S. "Beyond the Electronic Book : A Critique of Hypertext Rhetoric." In *Proceedings of the third annual ACM conference on Hypertext*. New York: ACM, 1991.

MURRAY, J. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1998.

MURRAY, J. *Last Word on Ludology v Narratology in Games Studies*. 2005. Dostupné na <http://www.lcc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf> [6.4.2010].

RYAN, M-L. "Digital Media." In *Narrative Across Media*, Ed. RYAN. M-L., Lincoln, London: Nebraska Press, 2004, s. 329-330.

RYAN, M-L. "Introduction." In *Narrative Across Media*, Ed. RYAN, M-L., Lincoln, London: Nebraska Press, 2004, s. 1-40.

RYAN, M-L. *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

RYAN, M-L. "Will New Media Produce New Narratives?" In *Narrative Across Media*, Ed. RYAN, M-L., Lincoln, London: Nebraska Press, 2004, s. 337-361.

SZCZEPANIK, P. "Intermedialita." In *Cinepur*, č. 22, 2002 Dostupné na <http://www.cinepur.cz/article.php?article=5> [12.4.2010].

SKOPAL, P. "Některé narativní tendence současného hollywoodského filmu." In *Cinepur*, č. 40, Praha: Sdružení přátel Cinepuru, 2005.

ŠVELCH, J. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Mediální řada MED, FSV UK, 2007.

Sekundární literatura pro účely analýz

JAMEK, V. "Geniální hračičkář a jeho mistrovské dílo". In PEREC, G. *Život návod k použití*. Praha: Mladá Fronta, 1998.

KRATOCHVÍL, J. "Cortázarův románový mnohostěn." In CORTÁZAR, J. *Nebe, peklo, ráj*. Praha: Mladá Fronta. 2001.

PELÁN, J. "Dlouhá cesta Itala Calvina." In CALVINO, I. *Když jedné zimní noci cestující*. Praha: Mladá Fronta, 1998.

VYDROVÁ, H. "Svět pod víčky." In CORTÁZAR, J. *Nebe, peklo, ráj*. Praha: Mladá Fronta. 2001.