

GEORGE P. LANDOW

Hypertext a kritická teorie

Stručný portrét

George P. Landow, profesor angličtiny a dějin umění na Brown University, má tituly AB, MA a PhD z Univerzity v Princetonu a titul MA z Brandeis University. Landow mezinárodně publikuje a vyučuje literaturu, umění a náboženství devatenáctého století, literární teorii a využití počítačů ve vzdělávacím procesu. Učil na několika amerických a britských univerzitách a obdržel stipendia od Fulbrightovy a Guggenheimovy nadace a početné podpory a granty Národního fondu společenských věd a Národního fondu umění.

Pomáhal organizovat několik mezinárodních výstav (např. „Fantastické umění a návrhářství v Británii, 1850 až 1930“, 1979) a mezi jeho publikace patří **Victorian Types, Victorian Shadows: Biblical Typology and Victorian Literature, Art, and Thought** („Viktoriánké typy, viktoriánské stíny: Biblická typologie a viktoriánská literatura, umění a myšlení“, Boston, Routledge & Kegan Paul, 1980), **Images of Crisis: Literary Iconology, 1750 to Present** („Obrazy krize: literární ikonologie od roku 1750 do současnosti“, Routledge & Kegan Paul, 1982), **Ruskin** (Oxford UP, 1985), **Elegant Jeremiahs: The Sage from Carlyle to Mailer** („Elegantní Jeremiášové: Mudrcové od Carlylea po Mailera“, Cornell UP, 1986), **Hypermedia and Literary Studies** („Hypermédiá a literární studia“, redigované společně s Pauliem Delanym, MIT 1991), **Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology** („Hypertext: Konvergence současné kritické teorie a technologie“, The John Hopkins UP, 1992), **The Digital Word: Text-Based Computing in Humanities** („Digitální slovo: Textově orientované využití počítačů ve společenských vědách“, s Pauliem Delanym, MIT 1993), **HyperText/Theory** (The John Hopkins UP, 1994) a **Hypertext in Hypertext** („Hypertext v hypertextu“, Hopkins UP, 1994, rozšířené elektronické verze knihy „Hypertext“).

Landowovy projekty týkající se využívání počítačů v humanitních vědách, kterých se účastnil také studenti literatury a dějin umění, vedly k několika knižním publikacím: **A Pre-Raphaelite Friendship** (JMI, 1985) uvádí nepublikované dopisy z 19. století za doprovodu odborného aparátu od Dr. Jamese H. Combe; **Ladies of Shallot: A Victorian Masterpiece and Its Context** (Brown U., 1986), bohatě ilustrovaný katalog k výstavě vytvořené online pomocí skriptu IBM, upravených maker a dalších programů napsaných na Brown University Allenem H. Reniearem a dalšími. V letech 1985 až 1992 byl členem Ústavu pro výzkum informací a vědy (IRIS), kde pracoval v týmu, který vyvinul systém Intermedia. V tomto systému redigoval, editoval a částečně napsal různé hypermediální dokumenty, využívané ve vysokoškolské výuce. Část těchto materiálů získala pod titulem „The Dickens Web“ v roce 1990 cenu EDUCOM/NCRIPAL za nejnovativnější výukovou programovou pomůcku v oblasti společenských věd. Vytvořil a spravuje „Victorian Web“, což je rozšířená WWW verze materiálů původně vytvořených v systémech Intermedia a Storyspace.

Studie *Hypertext a kritická teorie*, *Hypertextový Derrida*, poststrukturalista Nelson (*Hypertext and Critical Theory*, *Hypertextual Derrida*, *Poststructuralist Nelson*), kterou zde s autorovým laskavým svolením uvádíme, je překladem části elektronické verze Landowovy knihy *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory & Technology* (<http://www.stg.brown.edu/projects/hypertext/landow/h1ccontents.html>).

extualitě, popsané termíny jako *spojení, uzel, síť, tkanivo a cesta*: „V takovémto ideálním textu,“ říká Barthes, „je mnoho propojených sítí, z nichž žádná nemůže předčít ostatní; tento text je galaxií označujících, nikoliv strukturou označovaných; nemá začátek; je reverzibilní; přistupovat k němu můžeme z několika míst, z nichž ani jedno nelze autoritativně prohlásit za hlavní; kódy, které oživuje, sahají kam jen oko dohlédne, jsou neurčitelné; významové systémy se tohoto absolutně plurálního textu mohou zmocnit, ale jejich počet nikdy není konečný, protože vyplývá z nekonečnosti azyka.“³

Podobně jako Barthes, také Michæl Foucault pohlíží na text v termínech sítě a jednotlivých spojení. V *Archeologii vědění* zdůrazňuje, že „hranice knihy nejsou nikdy přesně dané,“ protože „je chycena v systému referencí na jiné knihy, jiné texty, jiné věty: je to uzlík v síti... v síti referencí.“⁴

Jako téměř všichni strukturalisté a poststrukturalisté, popisují Barthes a Foucault text, svět písmen, stejně tak jako mocenské a společenské vztahy v textech obsažené, v termínech, jakými je popisována problematika počítačového hypertextu. *Hypertext, termín vytvořený a zavedený Theorem H. Nelsonem v 60. letech, se vztahuje také k formě elektronického textu, k radikálně nové informační technologii a k typu publikační činnosti. Pod hypertextem,“ vysvětluje Nelson, „rozumím nesequenční (nelineární) psaní – text, jenž odbočuje a dává čtenáři možnost volby. Nejlépe je číst jej na interaktivní obrazovce. Ze zjednodušeného pohledu jde o skupinu textových bloků propojených různými spojeními a nabízejících čtenáři různé čtecí dráhy.“⁵ Hypertext, tak jak je tento termín použitý v mé práci, označuje text složený z textových bloků – ty nazývá Barthes *lexie* – a elektronická spojení mezi nimi. Termín *hypermédiá* jednoduše rozšiřuje pojem textu v termínu „hypertext“ o zahrnutí obrazových informací, zvuku, animace a dalších datových forem. Jelikož hypertext spojuje jednu část slovního diskurzu s obrázky, mapami, diagramy a zvukem stejně dobře jako s jinou slovní částí, a rozšiřuje proto pojem textu za jeho čistě verbální aspekt, *nerozlišují mezi hypertextem a hypermédií. Hypertext označuje informační médium, které spojuje verbální a nonverbální informace. Proto budu používat termíny hypermédiá a hypertext jako vzájemně zaměnitelné. Elektronická spojení (linky) spojují lexie vzhledem k dané práci „externí“ – třeba komentář o dané práci z pera jiného autora či jiné paralelní nebo oponující texty – stejně tak jako lexie vnitřní, a vytvářejí tudíž text, jenž je vnímán jako nelineární nebo lépe řečeno multilineární či multisequenční. I když se v rámci každé jednotlivé lexie uplatňují pravidla konvenčního čtení, jakmile člověk opustí hranice jakékoli textové jednotky, nastupují nová pravidla a nové zkušenosti.**

Anotace v tištěném textu

Běžný odborný článek z oblasti společenských věd nebo fyziky výborně tělesňuje podstatné rysy hypertextu jako multisequenčně čteného textu. Například při čtení článku o *Odysseovi* Jamese Joyce čteme to, co je konvenčně označováno za hlavní text, ale nacházíme tam mnoho symbolů, jež nás upozorňují na různé poznámky pod čarou nebo na konci článku, takže opouštíme hlavní text, abychom si přečetli poznámky, které obsahují třeba odkazy z *Odyssea* nebo podporují daný argument, popřípadě poděkování jiným autorům či naopak polemiku s odlišnými názory. Poznámka může

také shrnovat informace o zdrojích, vlivech a paralelách v jiných literárních textech. V každém případě může čtenář následovat novou linku k jinému textu a úplně tak opustit původně čtený článek. Po přečtení poznámky nebo po rozhodnutí, že jí číst není třeba, se vracíme ke čtení hlavního textu až do doby, než narazíme na další poznámku a opět opustíme hlavní text.

Tento způsob čtení představuje základní zkušenost a počáteční bod hypertextu. Předpokládejme teď, že když se jednoduše dotkneme stránek v místě symbolu, poznámky, reference či anotace, objeví se nám materiál obsažený v poznámce nebo i celistvý text – v našem případě třeba *Odysseus*, na nějž poznámka odkazuje. Vědecké články umísťují sebe samy do pole různých vztahů, z nichž většina je díky tiskovému médiu nedosažitelná a nelze je sledovat. Ve světě tištěného slova jsou totiž referenční (nebo připojené) materiály prostorově vzdálené od samotných referencí. Elektronický hypertext na druhé straně umožňuje snadno sledovat jednotlivé reference a pole vzájemných vztahů dělá pochopitelným a přehledným. Tato nová lehkost, s níž je možné orientovat se v daném kontextu a sledovat jednotlivé reference, radikálně mění čtenářský prožitek a zásadně i povahu čteného materiálu. Kupříkladu, kdybychom měli hypertextový systém, v němž by byl náš hypotetický článek o Joyceovi spojený se všemi ostatními citovanými materiály, stal by se součástí mnohem většího systému, v němž by na případném celku záleželo víc, než na individuálním článku samotném. V této formě by byl článek mnohem víc součástí svého kontextu, než by tomu bylo ve formě tištěné.

Roland Barthes a pisatelny text

Hypertext znejasňuje hranice mezi čtenářem a spisovatelem, a tudíž je příkladem další vlastnosti Barthesova ideálního textu. Z pohledu současných změn v informačních technologiích je Barthesovo kladení rozdílů mezi čitelným (*readerly, lisible* – pozn.red.) a pisatelným (*writerly, scriptible* – pozn.red.) textem v zásadě rozdílem mezi tištěným textem a elektronickým hypertextem, protože hypertext splňuje „cíl literární práce (literatury jako práce), a tím je nepohlížet už na čtenáře jako na konzumenta, ale jako na výrobce textu. Naši literaturu lze charakterizovat jako nelitostný rozvod, pod dohledem literárních institucí, mezi producentem textu a jeho uživatelem, mezi jeho vlastníkem a jeho spotřebitelem, mezi autorem a čtenářem. Tento čtenář se pak ocitá v pozici nucené nečinnosti – je prostě nepřechodný; vyjádřeno ve zkratce, je vážný: místo toho, aby sám fungoval, aby získal přístup k magii označujících, k rozkošim psaní, zůstává mu jenom ubohá svoboda text přijmout, nebo odmítnout: čtení není ničím jiným, než jakýmsi referendem. Protějškem pisatelného textu se teď stává negativní, reaktivní hodnota, jeho protihodnota: to, co může být čteno, ale ne psáno: *čitelnost. Čitelné texty nazýváme klasickými texty* [Roland Barthes, *S/Z*].

Podívejme se pro srovnání na to, jak tvůrci „*Intermedia*“⁶ jednou z nejpokročilejších hypertextových systémů současnosti, popisují aktivního čtenáře, jakého hypertext vyžaduje a zároveň vytváří:

„Systém hypertextových dokumentů je jak autorským nástrojem, tak čtenářským médiem a umožňuje autorům nebo skupinám autorů spojovat informace a vytvářet cesty systémem uzlů, nelineárních materiálů

je provedly vizualizaci toho, co je správné a žádoucí.

Je zde několik mých názorů na filmy a počítačové programy, které bych chtěl doporučit vaší pozornosti.

Interaktivní program a novým generalizovaným filmem

Film je systémem události na plátně či obrazovce, ovlivňujících srdce a mysl diváka. Počítačový program – dokonce i administrativní programy – je systémem události na obrazovce, který ovlivňuje srdce a mysl uživatele (ne už jen pouhého diváka) a s tímto uživatelem interaguje. To znamená, že program je přesně to, co film, a ještě více. Software není jenom součástí, ale generalizací filmu, a to ne metaforicky, nýbrž doslova.

Či dokonce hlavním ohledem při vytváření programů, stejně tak jako při natáčení filmu, je účinek na srdce a mysl diváka.

Či dříve, co potřebujete vědět, abyste vytvořili software, počíná staršími cíli a technikami filmového světa.

Filmová režie: sjednocení účinků

Film (a počítačový program) jsou struktury události ovlivňující srdce a mysl uživatele. Filmová režie je sjednocením různých filmových technik za účelem dosažení tohoto celkového výsledku.

Filmový režisér nemusí vědět, jak ušít kostýmy, připravit osvětlení, vložit film do kamery nebo hrát v orchestru. Nemusí dokonce mít ani herecké nadání. Ale dobrý režisér ví, jak spojit dohromady tyto různé techniky a koordinovat jejich pojený účinek na uživatele a jeho zkušenost. Když se o to filmové školy pokoušejí, nevyžaduje práce režiséra nějakou přesnou a detailní přípravu. Potřebná je odhodlanost, schopnost obrazovat, schopnost plánovat a především talent.

Software zatím nemá své režiséry

Svět počítačových programů se v současnosti nachází ve stadiu, v němž se svět filmu nacházel v letech 1893 až 1904, kdy ještě neexistovala práce filmového režiséra. V těch letech už byly krátké filmy promítány v divadlech, ale očíli je kameramani, protože prostě uměli ob-
lhubovat filmovou techniku.

Tak je tomu dnes s počítačovými programy. Dnešní programátoři rozumí technické stránce věci, ale až na několik výjimek to nejsou lidé srozumění s tím, jak spojit prezentaci myšlenek se srdcem a myslí.

Ve filmovém světě se vše změnilo v roce 1904, kdy D. W. Griffith ukázal, že talent potřebný k natočení filmu se velice liší od technické dovednosti ovládat kameru, že vyžaduje novou, sjednocující schopnost spojit mnoho částí do jednoho celku.

Ale většina dnešních programů nespojuje mnoho částí do jednoho celku. Většinou se jedná o změť izolovaných částí. Obvykle byly různé části celku vytvořeny různými lidmi a ti si většinou vytvářejí vlastní rozhraní pro tu část, kterou programují. Nikdo nemá pravomoc integrovat tyto různé části.

Výsledkem je současný programový chaos. Účelové ústupky, nezbytné v dnešním světě programových inženýrů, vytvářejí situaci „příliš mnoha kuchařů“ a výsledkem jsou zmatené kompromisy. (Je celkem možné, že někteří z jednotlivců, účastníků ze tohoto procesu, by byli schopni vytvořit dobrý software, jestliže by jim byl tento úkol svěřen jako jednotlivcům.) Videohry, a to je zajímavé, jsou mnohem více integrované a výkonnější než kancelářské programy. Myslím, že je to proto, že lidé pracující na vytváření videoher tyto hry milují a záleží jim na obsahu a vzhledu výsledného produktu. Pochybuji, že někdo z autorů textových editorů skutečně miluje psaní. A zde je hlavní rozdíl. To vše znamená, že potřebná příprava pro programového inženýra se nutně liší od toho, co se vyučuje na katedrách informatiky, ale je prakticky zajedno s tím, co se učí na filmových školách. Proto ti, kdo mají zájem o vývoj počítačových programů, by měli raději studovat filmy a filmové školy, nežli informatiku. Také to znamená, že filmové školy by se měly připravit na novou roli při výuce tvorby softwaru.

Všichni chtějí režirovat; vítězí politika

V Hollywoodu je běžné rčení, že všichni chtějí režirovat. Také se samo sebou rozumí, že jenom hrstka to umí, respektive umí dobře.

Každý chce režirovat a každý si myslí, že má talent, takže kdo nakonec skončí jako režisér? O tom je celý Hollywood. Je to vše o politice a o tom, kdo režisér a kdo má kontrolu. Udělá

film znamená sehnat peníze a pak je důležité kdo udělá tvůrčí rozhodnutí a kdo má kontrolu nad poslední verzí.

Proto se softwarový průmysl stává Hollywoodem. Protože témata jsou stejná: sehnat peníze, určit, kdo rozhodne o příběhu, kdo má poslední slovo. A proto se Hollywood v některých směrech prolíná se softwarovým průmyslem.

Překlad Vlado Paul

POZNAMKY:

1. Termín z práce Frederica C. Crewse: *The Pooh Perplex*.
2. RICHARD DAWKINS: *The Selfish Gene*, Oxford University Press.
3. Meme. Jednotka kulturního významu. S tímto termínem přišel Richard Dawkins, sverazný oxfordský zoolog a evolucionista, jenž definoval teorii „sobecké geny“, a zpopularizovali je postmoderní kritikové Jean Baudrillard a Arthur Kroker. Memetika (nauka o „mémech“) má za to, že kulturní myšlenky, ať už triviální (populární písničky, katastrofické anekdoty, módní trendy) nebo monumentální (náboženství, jazyky, filosofie), se replikují tak rychle a nemilosrdně, že je možné je srovnávat s viry. Tato myšlenka je základem práce Douglase Rushkoffa *Media Virus!* (*Mediální Virus!*, 1994). Rushkoff argumentoval tím, že moderní média jsou živými organizmy, hostiteli vytvářejícími „datasféru“, která je neustále kompromitována zaváděním nových „memů“, ať už se jedná o čepici s kšiltem dozadu, trička s politickými hesly nebo všeobjímající slogany na automobilových nálepkách. (Překladatelova poznámka stranou. To pochází z publikace *alt. culture* [HarperCollins Publishers inc., New York 1995].)
4. LEWIS CARROLL: *Alenčina dobrodružství v říši a za zrcadlem*, Aurora, Praha 1996, překlad Jaroslava Císař, s. 217.
5. Jeho hlavními třemi výtvoři byly automobil Dymaxion Car, velice účelná, i když obchodně neúspěšná tříkolka z třicátých let; Dymaxion House, velmi účelný masově vyráběný typ domu, a také obchodně neúspěšný; a několik typů geodetických kopulí, které se konečně proslavily v šedesátých letech.

ZDROJ:

THEODOR HOLM NELSON: *The Future of Informatic Ideas, Connections, and the Gods of Electronic Literature*, ASCII Corporation, Tokyo 1997, Chapter Two (*Informatic Ideas*), s. 7-10.

