

ZDENĚK MEZIHORÁK

Počátek digitální revoluce

(několik slov k tématu Hypertext)

Největší změny přicházejí potichu. Zatímco noviny, časopisy a televize jsou plné článků a pořadů o virtuální realitě, o fenoménu, který má silu opravdu změnit naši kulturu jako takovou (a reálně ji měnit začal), se téměř nemluví ani nepíše. Hypertext se těžko medializuje, není možné jej dát na přední stránky magazinů, nelze z něj udělat ikonu, která by publikovala z televizních obrazovek. Milióny lidí jej používají v internetu, ale zatím nepronikli do obecného povědomí fakt, že umožňuje jiný způsob psaní, než na jaký jsme dosud byli zvyklí. Digitální revoluce, to není barevný a nekonečný virtuální svět, ve kterém se člověk – jak říkají věrozvěstové – rozpustí. Pravá digitální revoluce (evoluce) v kultuře začala počátkem šedesátých let, když Douglas Engelbart v Statford research institutu přivedl na svět první hypertextový systém.

Snilek a smolař Ted Nelson

Intelektuál, snilek, sociální kritik, vizionář, designér Theodor Holm Nelson dal v roce 1965 světu koncepci pro nový fenomén – text psaný v prostředí počítače – a pojmenoval jej hypertext. Nelson také formuloval to, čím se digitální text liší od tištěného – jeho základní vlastností je neposloupnost, má schopnost být složitě strukturován.

Slávu autora slova hypertext by Nelson pravděpodobně rád vyměnil za větší úspěch svého celoživotního projektu Xanadu. Xanadu je projekt systému, je to něco, co by, jak Nelson rád zdůrazňuje, mohlo změnit lidský život k lepšímu. Kdo se dnes hlásí k takovým cílům? Tento program je za prvé hypertextovým nástrojem, jak by se od autora ideje hypertextu čekalo, ale hypertext je zde především součástí systému pro spravování a výměnu dat. Xanadu není pouhým hypertextem, je o tom, čím vším by hypertext, respektive systém na jeho principech založený, mohl být.

„Links“ by měly kromě textů spojovat cokoli digitálního. Dokumenty by se měly navzájem prolínat, jeden by mohl být součástí druhého, měly by být uchovány i minulé verze, osobní poznámky atd. Transclusion, pro Xanadu klíčový pojem, znamená, „že části dokumentů mohou být na různých místech, v jiných dokumentech mimo originál, bez toho, aby se tam kopirovaly.“ Individuální propojení dokumentů by mělo být automaticky ponecháno pro ostatní. Pohled na kulturu jako na jeden diskurz by se v Xanadu stal skutečností. Integrovaná literatura zitrka, řekl by Nelson. Nelsona ale zajímají i sociální souvislosti, a tak systémově řeší i otázku autorských práv. Nelsonův systém rozlišuje mezi privátními dokumenty a publikovanými dokumenty – cokoli, co není vymezeno jako privátní, se automaticky stává součástí systému spojení, alternativních a historických verzí. Platby za použití dokumentu by probíhaly přímo mezi autorem a uživatelem dat.

Na svém projektu Nelson pracoval v šedesátých letech sám, později vystřídal řadu spolupracovníků. Několikrát už byl projekt Xanadu blízko realizace, vždy ji však nedostatek peněz nebo technické problémy odsunuly...

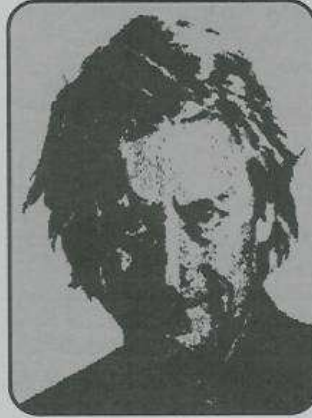
Nelson nese už třicet let úděl tvůrce, jehož nápady jsou realizovány velmi pomalu, je však také tvůrcem, jehož myšlenky nepřestávají provokovat a inspirovat.

Xanadu je ostatně neúspěšný projekt jen co se týče vlastní realizace, na jeho myšlenkách je alespoň zčásti založen mimo jiné World Wide Web. (Pro Nelsona je však Internet velmi nedokonalým systémem.) Jeho vliv se projevil i na mnoha softwarových produktech, např. Lotus Notes nebo HyperWave. Projekt Xanadu, jeho historie a principy byly shrnuty v několika vydáních knihy *Literary Machines*. Nelsonovo myšlení v době globální sítě a osobních počítačů představuje kniha *The Future, Information, Ideas, Connection, and the Gods of Electronic Literature*. Naše ukázka je z druhé kapitoly této knihy. Nelson ve svém díle nepřejímá principy běžné pro stávající média, byť by byly funkční, ale hledá původní, originální koncepty pro médium nové.

* V době uzávěrky čísla se konal v Praze dvoudenní seminář Literatura v síti pořádaný Goethe institutem.

THEODOR HOLM NELSON

Myšlenky versus informace



Theodor Holm Nelson

■ Informační mýtus

Technicky založení lidé mají často natvrdí představy o informacích a jejich využití.

„Informace“ je fikce, alespoň ve smyslu informací jako zboží, jak se o nich často mluví.

Mluvit o „informacích“ není většinou ten nejlepší nápad. Lidé mluví o informacích, jako by představovaly nějakou látku, například vodu, jako by bylo možné nabrat „trochu informací“ tak, jako je možné natočit si sklenici vody. Ale sklenice vody jsou si velice podobné, zatímco informace jsou velice různé a specifické.

Informace netečou z vodovodu, ale přicházejí k nám v *balíčcích*, založených na myšlenkách a nápadech lidí, kteří je vytvořili – ať už si pod takovýmto balíčkem představíme rozhlasový program, článek v časopise nebo dobrodružný film.

Informace „nezískáváme“ tak, jako získáváme jiné věci, třeba „sklenici vody“ nebo „krabici kukuřičných lupinků“. Snažíme se získávat *specifické* informace, informace určitého druhu, informace o určitém předmětu, informace dávající odpověď na určitou otázku, ale nejčastěji se snažíme získat informace, jež nám pomohou lépe se orientovat, které něco objasňují a vysvětlují – a obvykle jsou založeny na určitém specifickém náhledu či názoru, který očekáváme.

Informace k nám přicházejí pouze v balíčcích s určitými náhledy (*points of view*). (Když si to nemyslíte, znamená to, že nechápete můj náhled.) *Neexistuje* možnost nemit náhled.

Mezi techniky – ale i mnoha jinými lidmi – panuje mýtus, že existují „fakta“ neovlivněná jakýmkoli náhledem. Ale i když se lidé snaží velice pečlivě zaznamenat pouze fakta, která vnímají, pořád ještě vybírají fakta podle vlastního náhledu.

Toto je velice důležitá, i když často opomíjená skutečnost. Jestliže čtete něco, co podle vás neobsahuje žádný náhled, je to proto, že tento náhled je stejný jako váš – podobně jako osoba, jež podle vás nemá cizí nebo zvláštní přízvuk, pravděpodobně mluví stejně jako vy.

■ Filozofie myšlenek

Myšlenky jsou vzájemně propojeny všemi možnými způsoby. Myšlenky mohou být strukturovány a měněny všemi možnými způsoby.

Myšlenky mohou být měněny, přestavovány a upravovány v nekonečně mnoha směrech. Ale naše tradice nakládání s myšlenkami nám brání tomu porozumět a brání nám nakládat s myšlenkami tak, jak bychom měli.

■ Iluze pořádku

Lidé se podívají na World Wide Web a řeknou si: „Není v tom pořádek!“

Takže vítejte ve skutečném světě informací.

Lidé byli naučeni zastávat názor, že informace jsou už ze své podstaty organizované, zatímco ve skutečnosti je takováto organizace informací fikcí – je to jako dívat se přes cizí brýle.

Skutečnou formou většiny informací je to, co rád označuji pojmem *perplex*, tedy změř

ých položek a vztahů, fakt, částečných fakt, názorů, výroků a stanovisek, jež si mohou navzájem mnoha různými způsoby odporovat. Způsob, jak zjednodušit perplexe a znázornit jej uspořádaně, je prezentovat jej z určitého náhledu. (viz obr.)

Jakýkoli objekt či téma jsou perplexe, jestliže nejsou prezentovány z určitého náhledu.

„zprávy“ jsou perplexe, jestliže je pro vás těžko nezrediguje a nevtiskne jim tak náhled. Existují velké perplexe a malé perplexe a ohromné perplexe. Lidská náboženství jsou ohromným perplexe.

Svět informací je přímo obřimým perplexe, a celnihovny a jejich systém kategorizace vytvářejí dojem, že se jedná o svět organizovaný (což je zcela komické, když si uvědomíme, kolik existuje ve světě rozporů).

Systémy uspořádání

Jspřádání informací není zaručeno a nelze jej dokonce ani očekávat. Uspořádání informací může být abstrahováno (jinými slovy, bylo v těchto informacích skutečně do určité míry obsaženo) nebo vnuceno (tvrzení o uspořádání informací, jež ve skutečnosti jakoukoliv organizaci postrádají). Problémem zůstává, že může být obtížné tyto situace oddělit. Je obtížné říct, zda se jedná o uspořádání abstrahované, nebo vnucené. Nejspolehlivějším předpokladem je, že většina uspořádání je imaginárních.

Máme tendenci vidět vše uspořádaně, protože je to v naší přirozenosti. Trvání na uspořádanos-

ti a řádu je součástí našeho myšlení.

Každý má určitý smysl pro řád, jenom se velice lišíme v názorech na to, jaké řády či uspořádání existují nebo by existovat měly.

Systém uspořádání je oknem, jímž se díváme na perplexe – zamíčuje nebo znevídětelňuje ty jeho části, jež se nehodí do daného systému nebo uspořádání. Je to prezentační zjednodušení, usnadňující naše pochopení perplexu, protože vytěšňuje ty části, které se nám nehodí.

Rozsáhlý systém uspořádání, supermyšlenku dominující jiným myšlenkám, nazýváme *paradigmatem*. Paradigma je myšlenka, díky níž jsou nějakým způsobem uspořádány a propojeny jiné myšlenky.

Myšlenky mají různou velikost, od paradi-gmat až po drobná zjištění, hypotézy a prostá fakta. Ale jakákoliv myšlenka může být zvětšena na paradigma a umístěna na vrchol této pomyslné pyramidy. Jestliže si ve světě myšlenek představíme atmosféru soutěživosti – podle Dawkinsovy hypotézy „memů“² – lze říci, že každá myšlenka chce být na vrcholu.

Každá myšlenka obsahuje zárodek ohromného náhledu, jenž může opanovat všechny ostatní náhledy. Kupříkladu představitelé téměř všech vědeckých disciplin věří, že ta jejich disciplína je nejdůležitější a že jejich teorie, nebo teorie, které přijali za své, jsou ty nejdůležitější.

Násilná struktura

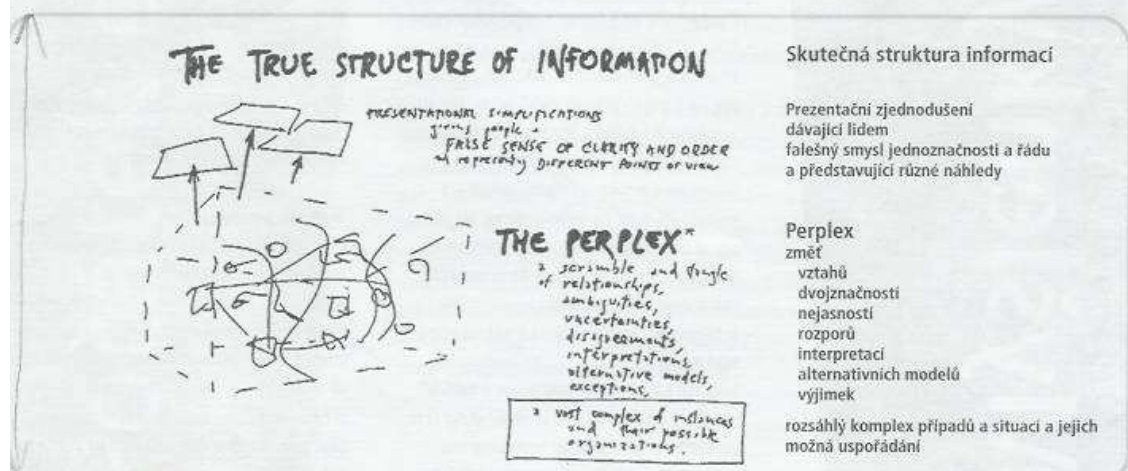
Informace nejsou jednoduché a je chybou snažit se vnutit jim strukturu nebo je svévolně

zjednodušovat. Bohužel jsou zde různé tradice, vnucující pojmové struktury i tam, kam nepatří. Je nezbytné nevyjadřovat informace přesněji, než zamýšlíte, nenutit lidi říkat věci způsobem, který nezamýšleli, a netrvat na nevhodných popisných strukturách jenom proto, že je jednodušší je vyjádřit. Jestliže si vypůjčím vtipné slovo, používané představiteli společenských věd, je příliš snadné „zhmotnit“ tyto myšlenkové struktury, tedy mylně se domnívat, že jsou skutečnější, důležitější, výraznější a významnější, než skutečně jsou. (Myslím, že toto bylo hlavním tématem práce často oěřňovaného a zesměšňovaného filozofa Alberta Korzybského.)

Hierarchie a kategorie

Hierarchie – to je velmi špatný nápad, jehož základem je naivní pohled na lidské myšlení. Jelikož některé věci mají hierarchické uspořádání, vytvořily se zde tradice zavádění hierarchie prakticky do všeho. Jednoduchost až strohost hierarchického uspořádání je pro některé lidi prostě neodolatelná.

Stejně zavádějící mohou být kategorie – pokud si myslíme, že ostrými hranicemi rozdělují svět kolem nás, přestože tomu tak není. Kategorie nás mohou lehce svést na scestí. Ne že by byly kategorie samy o sobě špatné, ale málokdy jsou tak přesné, jak si myslíme. Jakmile rozdělíme věci do kategorií, získáváme představu, že jsou tyto věci ostře odlišitelné, i když často nejsou. Toto přílišné zjednodušení nám často brání vidět věci takové, jaké jsou. Jestliže jsou



umělé vytvořené kategorie použity při administrativním dělení a u dalších forem společenské činnosti, mohou vést k výsledkům, jež jsme nezamýšleli.

Většina věcí, které lidé popisují a zobrazují v rámci hierarchií a kategorií, se překrývá a je vzájemně propojena, což hierarchické a kategoričké popisy většinou ignorují. Vždy je zde větší pravděpodobnost, že je daná věc spojena, propojena, propletena či smíchána s jinými. Hierarchie kategorií mohou být zajímavé, ale většinou jsou umělé – i když příležitostně předtávají skutečnou strukturu (Mendělejevova abulka, Linného systém) – to jsou ale šťastné případy.

Většinou lidé skutečně věří v oprávněnost hierarchického a kategoričkého myšlení a trvají na oddělení a strukturování všeho, co vidí. Nutí jiné lidi vyjadřovat se s větší přesností, než je pro daný výrok nutné, a rozdělovat věci do daleko jednodušších kategorií, než tito lidé zamýšlejí. (Příkladem rozdělení mezi vyučovacími „předměty“ je umělé. Jedná se o libovolné dělicí čáry a možnosti vzájemného propojení. Také hierarchie výukového procesu a osnovy výuky – tedy pořadí, v němž mají být jednotlivé věci vyučovány – jsou z větší části umělé a nadbytečné. Vráťme se k tomu, co hierarchie a kategorie – konkrétně umělá struktura souborů – udělaly ve světě počítačů.)

Dokumenty

Dokumenty jsou mediálními objekty s určitým náhledem. (Termín „dokument“ používám v širším smyslu pro označení jakéhokoliv mediálního balíčku, který někdo vytvořil a dal mu určitý náhled. Může to být film, hudební symfonie, jídelní lístek v restauraci, deník, fotografie, časopis atd...) Dokument často představuje náhled na určitý perlex.

Neexistuje možnost *nemít* náhled, ať už si jej uvědomujete nebo ne.

Důrazňuji to proto, že někteří lidé považují za samozřejmou existenci objektivních a faktických dokumentů, dokumentů, jež jsou prostým záznamem. Musím nesouhlasit.

Mnoho autorů si neuvědomuje náhled, jenž vyjadřují, protože si myslí, že jsou upřímní a objektivní. Při čtení současných textů to nemusí být příliš zřejmé, protože s autorem vidíte jeho náhled do značné míry sdílejte. Je

mnohem snazší uvědomit si cizí náhled ve starých textech, například náhled v 500 let starém textu, který zní současnému čtenáři podivně. Vždy můžeme doufat a věřit, že jsme objevili pravdu, ale v praktické rovině musíme umožnit vyjádření každého nového náhledu a zvážit jej. I když je hezké doufat, že váš dokument vyjadřuje jakousi formu finální pravdy, jakou můžeme kdy poznat, mnohem rozumnější je předpokládat, že pozdější dokumenty budou neustále a donekonečna měnit lidské názory a náhledy. Přístup knihovníků by se měl řídit podle hesla: „Sem s tím, my už se o to postaráme.“ Děsivou alternativou je diktátorský stát, třeba v čele s náboženskými fanatiky, vnucující jediný náhled a potlačující náhledy jiné.

Ale jsou zde i méně extrémní alternativy, na něž jsme zvyklí a ani si je neuvědomujeme. Cílem je zakrývat rozpory snahou zabudovat rozdílné náhledy do umělého náhledu vyššího řádu a vytvořit tak dojem jejich kompatibility. To se děje v knihovnách. Knihovny vytvářejí iluzi řádu tím, že umístí knihy do řad a rozdělí je do kategorií, i když tyto kategorie nemusí odpovídat smýšlení autorů. Knihovna je také náhledem na perplex, protože umísťuje autory na místa, která se jim nemusí líbit. Většinou jsou ale knihovny užitečné, především díky chytrosti a odhodlání jejich pracovníků, čelících naprostě a kategoričké nemožnosti dosáhnout toho, co zamýšlejí.

Filosofie slov

Slova jsou skvělými nástroji a hračkami, ale je také možné se o ně poranit. Je důležité poznat jejich ostré hrany a pochopit jejich zálužnost. Slova, v menším měřítku nežli dokumenty, jsou vyjádřením náhledu.

Je důležité často vytvářet nová slova.

Důvod je prostý: existující slova vytvářejí pojmové či koncepční zátky. Je velice těžké přijít na novou myšlenku za použití starých slov, protože tato slova jsou již obnošena a vyskytují se v příliš zaběhaných výrazech.

Stávající slova slouží k převodu myšlenek, deformaci vnímání a hypnotizování lidí.

Problémy jsou vždy formulovány starými slovy a lidé se marně snaží najít řešení formulovatel-ná sadou starých slov.

Ale řešení tohoto letitého problému nemůže být nalezeno starým myšlením. Řešení vyžaduje

v nalezení nových způsobů myšlení a nových myšlenek.

Myšlením se myšlenky a nápady postupně mění.

Své myšlenky se musíte snažit vyjádřit přes a neusilovat o přizpůsobení nové myšlenky svým slovům. (K tomuto problému se budu v budoucnu viditelně vracet.)

Vaše koncepce se v červnu může lišit od vašeho nápadu z října a říjnové poznámky se vám mohou ve světle nových červnových význačků zdát podivnými.

Je nutné si toho povšimnout.

Nejlepším pravidlem je: když změníte myšlenku, změňte i slovo. (viz obr.)

Dobrou strategií je vymyslet slovo, jež předtím nebylo použito.

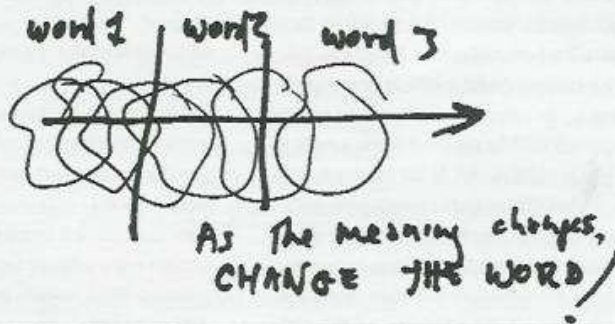
Znamená to, že se s vámi o významu tohoto slova nikdo nebude hádat, protože vy, jako jeho vynálezce, *oznamujete* ostatním, co to slovo znamená. Je to vaše privilegium. Jak i Hupity Dupity v Carrollově „Alence“: „Když užívám slovo, tu značí právě to, co chci, aby značilo — ani více, ani méně.“⁴ Takže pravky které doporučuji, tedy vymyslet pro každý význam nové slovo, by mohlo být nazváno „Pravidlo Hupity Dupityho o nových slovech“ (nazýváme je též neologismy).

Velkým problémem s novými slovy je samozřejmě to, že lidé je odmítají. Je to docela pochopitelné: lidé vidí nová slova jako ohrožení svého náhledu, čímž tato slova také jsou. Nalézt přesná slova je navíc obtížné. Jak řekl Mark Twain, „rozdíl mezi přesným výrazem a téměř přesným výrazem je jako rozdíl mezi bleskem a světluškou“. Platí to, ať už hledáte známá slova během psaní nebo se snažíte vymyslet nová vhodná slova pro určitou myšlenku.

Vymyšlení slov je nelehké: jde vám o ty správné konotace a nechcete, aby slovo vyvolávalo nesprávné reakce. Chcete zasáhnout přesný střed nového významu.

Tyto problémy jsem řešil v šedesátých letech, kdy jsem vytvořil termín „hypertext“. Myslím, že tenhle termín se mi podařil. Slovo „transmission“ (zhruba „vzájemné zahrnování“), které používám asi od roku 1987, mě těší méně, takže v této knize namísto něho používám termín „hyper-sharing“ (hyper-sdílení). Jeho ko-

tyto problémy jsem řešil v šedesátých letech, kdy jsem vytvořil termín „hypertext“. Myslím, že tenhle termín se mi podařil. Slovo „transmission“ (zhruba „vzájemné zahrnování“), které používám asi od roku 1987, mě těší méně, takže v této knize namísto něho používám termín „hyper-sharing“ (hyper-sdílení). Jeho ko-



slovo 1, slovo 2, slovo 3

Se změnou významu změní i slovo!

objasnit některé myšlenky.

Jiří z počítačové branže nesprávně zvolili hned několik slov. Kupříkladu „počítač“ je velice špatnou volbou a lidé máte prakticky dodnes. Von Neumann jej mnohem vhodněji nazýval „strojem pro všechno“ (All-Purpose Machine.) nebo „word processing“, tedy doslova „zpracovávání slov“. Slova se nezpracovávají, nýbrž řídí, odnímají nebo se mění jejich pořadí. „Desktop publishing“ (vydavatelství na pracovním stole) je romantické, ale nepřesné označení pro činnost, které se v rámci normální vydavatelské praxe dodnes říká layout (návrh úpravy), zatímco „publishing“ je termínem pro úplně jinou, ale velice důležitou činnost vydavatelů, totiž pro vydávání, tedy zveřejňování.

Daleko nejhorší volbou v celé počítačové oblasti jsou podle mne výrazy „cut“ (vyjmí, či vystřihni) a „paste“ (vlep neboli vlož) v rámci zábleského nástroje „clipboard“.

„Cut and paste“ je termín používaný spisovatelem po desetiletí, možná i staletí a označuje proces výběru části rukopisu a jejich vkládání na jiné místo. Je to paralelní proces, během něhož musíte prohlednout mnoho kusů textu rozložených na zemi nebo na stole. Pojmenovat odporu opakovací funkce „clipboardu“ těmito zosvátými slovy, představujícími to nejlepší na lidském myšlení, je znesvěcením jazyka a výboru funkce by bylo lepší nazvat „hide and slug“ (skryj a zařaď), ale já bych navrhol ještě méně příjemné termíny.

Většina lidí nezachází se slovy příliš opatrně, takže jejich význam se značně rozvolňuje. Slova se snažíme vyjádřit, co si myslíme, ale co si myslíme se neustále mění a proto se mění i slova.

Myšlenky a slova a kategorie procházejí neustálým procesem změny: v rámci vědeckého vývoje, v rámci společenských změn, v rámci svévolných a náhodných změn v jazyku, se změnami mód a stylů a se změnami způsobu myšlení. Očekávat, že myšlenky, slova a kategorie budou neměnné, nebo si představovat, že „kontrola slovní zásoby“ může udržet myšlenky na místě, je naivní. Neměnný slovník je výrazem zmraženého náhledu.

■ Filozofie tvorby (a psaní)

Tvorba je snad nejdůležitější činností lidské mysli. Tvorba znamená skládat věci dohromady za určitým účelem. Můžete vymyslet dům, vládu, sedací soupravu nebo plány na prázdniny. Ve všech případech se obvykle současně díváte na alternativní kombinace možností – i když si ani nemusíte být vědomi možností, které vybíráme a vyřazujeme.

Základním problémem je přijít se správnými myšlenkami. A to je těžké.

Psaní je také příkladem tvorby, stejně jako filmářství a další tvůrčí aktivity. (Nicméně „psaní“ je velmi důležitým a zvláštním příkladem tvorby, protože je ho všude tolik, podílíme se ním všichni a konce to nemá.)

Možnosti a magie

Už od dětství jsem byl fanouškem Buckminstera Fullera, unikátního návrháře tohoto století. Jeho ústřední myšlenkou, alespoň jak jsem ji já chápal ve věku jedenácti let, bylo to, že dobré provedení (*design*) může věci zlepšit tím, že je udělá velice odlišnými. Věřil, že i když jsou předmětem vaší práce konvenční cíle (jako doprava nebo bydlení), je nutné uvažovat také o nekonvenčních provedeních.

Počítač jsem vždy vnímal jako šanci odtrhnout se od starého způsobu dělání a pozorování věcí. Vyšší cíle lidské komunikace a projasnění lidského myšlení podle mého názoru vyžadovale počítačové nástroje, tolik odlišné od do té doby běžných papírových nástrojů. Počítače nám umožňují budovat nové struktury informací, nové topologie, které lépe poslouží našim starým potřebám. (Toto se velice liší od „metaforického“ přístupu většiny programátorů, v jejichž programech je papír vlastně imitován.) Přidal jsem ještě druhý předpoklad: že existují magické kombinace, unikátní struktury, jež mají nestejné vlastnosti.

Většina technických řešení je unikátních. Čtyři kola automobilu, horizontální křídla letadla – to jsou řešení, jejichž vlastnosti jsou unikátně spolehlivé – zřídka kdy existuje důvod je měnit. Ale magické kombinace představují rovnováhu, poskytující ještě výraznější zlepšení. Kupříkladu kolo.

Dalším fascinujícím příkladem, o němž jsem čet na střední škole, bylo superhetové rádio. Před jeho vynalezením během 1. světové války majorem Edwinem Armstrongem bylo nutné naladit rádio na dvou místech zároveň a provést přesné sladění. Ale Armstrongovo řešení vyžadovalo jenom jedno ladění díky tomu, že zdvojnásobil použité obvody.

Byla to unikátní a magická kombinace, řešení používané dodnes ve všech rádiích.

■ Filozofie filmů

(a počítačových programů)

Filmy jsou uměleckou formou dvacátého století. Vytvořily toto století, staly se oslavou našich snů a záznamem našich krutostí. Filmy

e provedly vizualizaci toho, co je správně žádoucí.

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

Interaktivní program

o novém generalizovaném 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 vlivňuje srdce a mysl uživatele (ne už jen pouhého diváka) a s tímto uživatelem interaguje. To znamená, že program je přesně to, co film, ještě více. Software není jenom součástí, ale generalizací filmu, a to ne metaforicky, nýbrž doslova.

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

čse, 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 ušit 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 spojený 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 zobrazovat; 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 oční byli kameramaní, protože prostě uměli ob-
živovat 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 zmet 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 se 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.

Pochybují, 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 radši 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 říci, 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 režisérovi kdo má kontrolu. Uhládat

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 Paulini

POZNAMKY:

- 1 Termin z práce Frederica C. Crewse *The Poolh Perplex*
- 2 RICHARD DAWKINS: *The Selfish Gene*, Oxford University Press
- 3 Meme. Jednotka kulturního významu. S tímto termínem přišel Richard Dawkins, sverázný odrodský zoolog a evolucionista, jenž definoval termín „sobeckého genu“, a zpopularizovali jej postmoderní kritické Jean Baudrillard a Arthur Kroker. Memetika (nauka o „mémích“) má za to, že kulturní myšlenky, ať už triviální (populární písničky, katastrofické anekdoty, módní trendy) nebo monumentalní (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 „datosféru“, která je neustále kompromitována zaváděním nových „mémů“, ať už se jedná o čepici s kšiltem dozadu, trička s politickými hesly nebo všeobjímající slogany na automobilových nalepkách. (Překladatelova poznámka stranou. Text pochází z publikace *alt: culture* [HarperCollins Publishers inc., New York 1995].)
- 4 LEWIS CARROLL: *Alenčina dobrodružství v říši divů a za zrcadlem*, Aurora, Praha 1996, překlad Jaroslav Císar, s. 217.
- 5 Jeho hlavními třemi výtvoři byly automobil Dymaxion Car, velice účelná, i když obchodně neúspěšná tříkolka z třicátých let; Dymaxion House, velice účelný masově vyráběný typ domu, a také obchodní neúspěch; a několik typů geodetických kupolí, které se konečně proslavily v šedesátých letech.

ZDROJ:

THEODOR HOLM NELSON: *The Future of Information. Ideas, Connections, and the Gods of Electronic Literature*, ASCII Corporation, Tokyo 1997, Chapter Two: *Using Information*, 7-18.