

Janez Strehovec

Digitálny literárny text v ríši nových médií: Text ako jazda

V dnešnej dobe sme svedkami spôsobu, akým digitálne médiá vytvárajú veľmi špecifický mód zažívania zmiešaných a hybridných realít, vďaka čomu môžeme identifikovať aj jednotlivé spôsoby vnímania, spoznávania a vytvárania kultúry v komplexnejšej realite, ktorá zahŕňa tak fyzickú realitu, ako aj virtuálne svety. Užívatelia digitálnych technológií formujú svoj priestorový a časový zážitok prostredníctvom škály/rozmanitých dát. Zmiešaná realita, do ktorej vstupujú, vkladá virtuálny obsah displeja do reálneho prostredia. Ak zameriame/sústredíme pozornosť na stret inteligentných technológií a človeka – čo/ktorý vytvára špeciálne podmienky a atmosféru, umožňuje nové, technikou formované vnímanie a je otvorené skúmaniu ozajstnej podstaty videnia, sluchu a hmatu v kultúre interfejsu – môžeme dospieť k mnohým zisteniam (Johnson 1997).

Ak chceme priblížiť súčasný stav augmentovanej a hybridnej reality hraničných priestorov a časov, ktorú vytvárajú digitálne technológie ako nástroje kultúry, treba začať od základnej úrovne, teda od opisu fyzickej existencie dnešného jednotlivca. Aké sú jeho základné životné podmienky, čo je špecifikom jeho súčasného bytia vo svete? Základné podmienky, ktorým je vystavený človek pri vstupe do pluriversa fyzickej reality a umelých realít definujem cez koncept „nomádskeho kokpitu“. Tento termín vyjadruje/symbolizuje fakt, že človek je vyzbrojený mnohými navigačnými a kontrolnými mobilnými zariadeniami (od mobilných telefónov a palm PDA ovládačov po konzoly, GPS prijímače, kamery a rôzne prehrávače, napr. iPod touch). To znamená, že základné úkony človeka predpokladajú pevnú ruku na kontrolných tlačidlách. Dnes sa každý stáva techno-umelcom Stelarcom, čiže človekom, ktorý si „vylepšuje“ svoje telo pripojením na virtuálnu *tretiu ruku a tretie ucho*, a orientovanie v priestore si zabezpečuje cez mobilné displejové zariadenia.

Kultúra interfejsu znovuobjavuje telo a pretvára jeho vnímanie

Kým raná fáza kyberkultúry (ako sa spomína napr. v kyberpunkovej literatúre) preferovala čisté mentálne operácie ohraničenej kyborgovej identity, čo sa riešilo v spore *mysel' vs. kybermysel'*, súčasná kultúra Web 2.0 vytvorená preklenutím priepasti medzi dvoma kultúrami (termín C.P. Snowa) znovuobjavuje opozíciu *mysel'/telo* tým, že ho vkladá do kultúry interfejsu, čiže spomínanou situáciou narábania s nomádským kokpitom. Telo dnešného jedinca vybavené nomádskymi displejovými zariadeniami sa stáva stále podstatnejším pre znovuobjavenie jeho nových úloh a funkcií, hoci v kyberpunkovej ideológii sa skôr potláčalo a vynechávalo. Telo, ako „náš obecný prostredok jak mít svět“ (Merleau-Ponty 1998: 146), vstupuje do nového ontologického prostredia dnešného človeka a je podmienené hybridizáciou a splývaním hraničných priestorov a časov, čo zase podnecuje vznik nových spôsobov vnímania – spájania a združovania rozdielnych vnemových aktov a postupov. Samotná podstata zmiešanej reality plnej hybridných entít (napr.: avatarov, robotov) a predmetov, ktoré vznikajú, vyžaduje zmiešané a augmentované – tj. technikou podmienené/spôsobené vnímanie -, ktoré vzniká spoluprácou rôznych zmyslov – napr.: dotykového videnia, dotykového sluchu, nielen videnia, taktilného skenovania povrchu v pohybe. Takéto **vnímanie** zodpovedá požiadavkám a ponukám interfejsu. Avšak samotný interfejs sa tu nestáva predmetom analýzy ale ostáva len prostriedkom, spôsobom akým naše zmysly získali za určitých okolností a v určitom (konkrétnom) čase informácie (významy) o našej skúsenosti so zažívanou podobou reality. Interfejs predstavuje rámec interakcie, v ktorom ľudia ku všetkému, s čím sa stretnú, pristupujú veľmi osobitým, technikou formovaným spôsobom. Súčasná realita tvorená novými médiami je mozaikovitá, neexistujú tu čisté formy a prvky, sú iba hybridy. Stabilné a pevné hranice sú narúšané, všetko je v pohybe, a tak čelíme boju o prvenstvo v očajitých rozhodnutiach, pretože veci sa musia prezentovať tak, aby okamžite upútali pozornosť. Dnes, ako sa zdá všetky návrhy musia splňať požiadavku *efektu jazdy výťahom*. To znamená, že musia byť extrémne stručné: prezentovanie nápadu, obchodného modelu, riadenia podniku, marketingovej stratégie a konkurzného riešenia možnému investorovi, by nemalo trvať dlhšie ako pár minút, čiže dlhšie ako jazda výťahom (napr. 30 sekúnd). Prostredníctvom termínu „jazda výťahom“ poukazujeme na presné zacielenú, čo najúdernejšiu a najpresvedčivejšiu textovú, vizuálnu, sluchovú a dotykovú prezentáciu, ktorá užívateľa

zasiahne a podnieti k vnímaniu čo najväčšieho množstva informácií za čo najkratší čas. Pre dosahovanie jedincom efektu „jazdy výťahom“ je nevyhnutná schopnosť bezproblémovo prepínať medzi rôznymi módmi reality. Všetko je v pohybe a organizované do veľmi krátkych časových intervalov, teda užívateľ takejto reality je nútený zvyknúť si na často sa meniace podmienky. Môžeme dokonca tvrdiť, že užívateľ dnešných kultúrnych obsahov čelí zmenám, odklonom a posunom kultúrnych paradigiem, ktoré postupne naberajú na tempe aj stupni. Základné prostredie, v ktorom sa užívateľ nachádza, môžeme popísať ako zradnú os medzi neviditeľným vrchom a spodkom, prednou a zadnou stranou, ľavom a pravom. Stabilný uhol pohľadu je narúšaný, stabilné a pevné hranice miznú v úzadiu. V kontexte vnímania/percepcie ide o jedinca, ktorý prišiel o schopnosť koncentrovania pozornosti na dlhšie textové pasáže. Práve naopak, je zvyknutý na veľmi krátke, priame a funkčné správy, web stránky organizované do bodov, videoklipy, YouTube video formáty, jazdy výťahom, sms správy a bleskové (mimoriadne) správy. Všeobecné povedané, stráca zručnosť percipovať náročnejšie jazykové štylizácie, metaforickú mnohoznačnosť, a teda stráca zručnosť kritického a kontemplatívneho myslenia. Tento stav je výsledkom toho, že človek je donucovaný zvládať v čo najkratšom čase viacero mnohorakých, paralelné vykonávaných úkonov a činností. To má rozhodujúci dopad na spôsob akým naša myseľ pracuje a tvorí pomocou *kyberjazyka*. Dĺžka pozornosti sa skrakuje pre rýchle životné tempo v „okamžitej kultúre“, ktorá plynie rýchlosťou svetla. Jasne to vyjadruje aj príspevok v iDC: „Naozaj si myslím, že hyperlinky zmenili trvanie mojej koncentrácie, aj spôsob akým čítam. Rád by som zostal pri jednej veci, ale nechávam sa veľmi ľahko rozptýliť, takže každý mail má asi tak 1-3 sekundy na to, aby ma upútal.“ (O`Donnel: 2007) V tejto výpovedi je dôležitá práve poznámka o veľmi krátkom čase, ktorý má príjemca e-mailu na jeho prijatie, alebo odmietnutie. Pozornosť človeka je teda limitovaná mobilizáciou, akej je schopný v čase reálne vykonávanej činnosti.

Z hľadiska vzťahov v spoločnosti ide o dobu, ktorú pomenujeme ako postindustriálnu a informačnú spoločnosť post-Fordistickej „playbor“ (z anglického play – hra a labor – práca) (hra a práca postupne kvôli Webu 2.0 konvergujú), ako nový politický subjekt (napr. množstvo účastníkov smerov a praktík založených na aktivizme a hacktivizme), alebo post-politiku (termín Paola Virna).

Termínom „playbor“¹ sa označuje konvergencia práce a hry, čo je vlastne podstata práce v on-line prostredí. Tradičné rozdiely medzi oblasťou umenia a vzťahov v spoločnosti, sú v tejto etape narušené, ba, likvidované. Dnes, človek čelí dediferenciácii, čiže procesu spôsobenému implóziou viacerých, v modernej spoločnosti ešte od seba oddelených oblastí. „Kultúrna oblasť už viac nemá auru v Benjaminovskom zmysle, čo znamená, že už viac nie je systematicky oddelená od oblasti sociálnej.“ (Lash 1990: 11) Mnoho teoretikov estetiky trvalo na striktnom vydelení pojmu estetického (krásneho) od spoločenského. Sociálna a každodenná realita je jedným, oblasť estetiky druhým – toto je úvodným konštatovaním každého definovania predpokladov pre fungovanie umenia v modernej spoločnosti.

V úsilí presunúť s periférií do centra pozornosti problematiku opozície *estetické, umelecké vs. realita praxe a sociálnych vzťahov* vytláčanú v dobe digitálneho umenia a kultúry na okraj, bude vhodné pripomenúť Ingardenovo poňatie antropologických a psychologických aspektov tohto rozdielu, v ktorom sa počíta s tým, že príjemca je schopný sofistikovane prepínať medzi oboma oblasťami. Pri vstupe do oblasti estetiky musíme byť pripravení na veľmi špeciálnu a neobvyklú skutočnosť, ktorú si všíma aj Ingarden. Tvrdí, že prejav pôvodnej emócie (ako odrazového bodu estetického zážitku, poznámka autora) vyvoláva v ľudskom vedomí najmä určitú kontrolu predošlého ‘normálneho’ spôsobu vnímania a správania sa, a to vzhľadom na predmety, ktoré nás obklopujú v reálnom svete. (pozri Ingarden 1973: 191 – 192). Keďže narušenie bežného vnímania (spôsobené spomínanou kontrolou) je veľmi náročné, lebo nás odvádza od zaužívaného stavu, to ani návrat do týchto normálnych podmienok nebude ľahký. Ingarden tvrdí, že: „návrat do našej mladosti je často sprevádzaný nepríjemnými pocitmi, dojmom doliehajúcej ťahy života, od ktorej nás čiastočne oslobodila pôvodná estetická emócia.“ (ibid. 193) Preto Ingardenova záverečná konštatácia o povahe takéhoto prepínania nie je prekvapivá. „Prechod z praktického prístupu do estetického je zrejme najkomplexnejšou zmenou ľudskej psychiky.“ (ibid. 196)

Tieto Ingardenove názory môžu byť v dnešnej hybridnej (kultúrnej) realite formovanej novými médiami pochopené ako extrémne staromódne. Sú spojené s dobou, keď kultúra

interfejsu (založená na nových médiách) ešte nebola súčasťou mainstreamu, keď vypnúť každodennú realitu bolo možné iba v kontakte s pôvodnou estetickou emóciou (stretnutím s umeleckým dielom), vo vzácných situáciách spojených so špecializovaným umeleckým prostredím. Dnes, v dobe tzv. informačnej spoločnosti platí iný scenár, podľa ktorého pôsobíme v rôzne generovanej realite, v umelých svetoch, v hybridnom čase. Človek je neustále nútený prepínať medzi rôznymi módmi skutočnej a umelej reality a vykonávať odlišné druhy činností. Akoby sa náš horizont očakávaní (termín Hansa Roberta Jaussa z jeho recepčnej estetiky) už prispôbil požiadavke participovať na ontologických a technických realitách s odlišnými základmi, a preto požiadavka vstúpiť do syntetických priestorov a časov nie je pre nás žiadnou výzvou. Dokonca sme svedkami naučenej, rutinne pripravenej na takéto prepínanie, pretože súčasný jedinec trávi stále viac času v hybridných realitách a v hybridných časoch. Je ovplyvnený „hraničným módom“, čoho dôkazom je playbor. Čo sa týka problematiky umenia a literatúry, môžeme povedať, že doterajšia modernistická estetika – ktorá sa zaoberala špecifickosťou jednotlivých médií – ustupuje pred estetikou (nových) médií, ktorej prioritou je ich konvergencia, hybridizácia, ba, dokonca až zlúčenie. Na našich očiach sa množí prepájanie textu, filmu, videa, počítačových hier a dokonca aj kolotočov v zábavných parkoch, čo naznačuje trend konverencie médií ako dominantnú kultúrnu stratégiu a prax. Rovnako sa digitálne texty vzdali svojho základu v podobe tlačenej riadkov, a naopak, väčšie možnosti si našli v „textopriestore“ (z anglického textscape, text a scape – priestor, panoráma) – mozajkovitej organizácii stabilných a pohyblivých textových jednotiek, obrázkov, zvukov a videí. Ako jeden z najnovších pokrokov v oblasti digitálnej textuality môžeme spomenúť vook – video knihu (video book). Je inováciou najmä v čítaní, pretože mixuje písanú knihu s videom a možnosťami sociálnej siete do uceleného príbehu. Vook umožňuje čitateľovi nový zážitok z novomediálneho „textopriestoru“ takým spôsobom, že čitateľ číta knihu, pozerá videá, ktoré stupňujú príbeh a zároveň je cez sociálnu sieť v spojení s autorom a ostatnými čitateľmi – a to všetko na jednom displeji, bez prehadzovania platforiem.

Vook, je zakorenená v súčasnej zmiešanej realite, ktorá užívateľom umožňuje veľmi sofistikovaný prístup, ak sú online – neustále prechádzanie z jednej formy

sociálnej aktivity do druhej. Zrazu sú rôzne módy reality a niekoľko foriem aktivít v jednom celku, všetko je v plynulom pohybe a dostupné ako tzv. *pohyblivá rezerva* pre možné manipulácie. Podobným príkladom je aj webová platforma, ktorá veľmi jednoduchými navigačnými postupmi umožňuje jednoduchý pohyb medzi stránkami. Ruka v ruke spolu idú aj súčasné ľudské vnímanie a flexibilná platforma, ktorá od jedinca vyžaduje jemné oscilovanie medzi oddelenými režimami bytia a konania. Ohľadom námietok voči teleprezencii, ktorá predpokladá, že vnímanie prítomnosti sa dá pociťovať aj mimo fyzického tela, argumentuje Ingrid Richardson takto: „napriek tomu, že na jednej strane môže byť teleprezencia znepokojivá pre naše skúsenosti s priestorovým vnímaním a telesnosťou, na druhej strane vidíme, ako rýchlo sa naše reakcie na rádio, telefóny, televíziu, online a mobilné technológie stávajú niečím bežným, návykom. Telemédiá síce vytvárajú nejednoznačný nepriestor, no toto ontologické zahmlenie zjavne pomerne bezproblémovo integrujeme do našich prispôsobivých techno-tiel.“ (Richardson 2005)

Prepojenie reality a umelej reality (*Second life*) nepredstavuje veľký problém ani pre mediálnu umelkyňu Lynn Hershman, ktorá vníma život v *Second life* ako pomerne relevantný *lebenswelt* (životný priestor). S odvolávkou na projekt Life Squared opisuje svoje dojmy so slovami: „Čo znamená rozšírenie života vo svete, ktorý popiera gravitáciu? Môžu/mali by avatari zomrieť? Keď som prišla o svojho avatara menom Ssofft, mala som pocit obrovskej, podobnej smrti, straty. Keď sa avatar neskôr znovuobjavil, veľmi mi odľahlo. Vníkala som jeho prítomnosť emotívne a nebola som pripravená na to, že zmizne. Tým, že som archív svojej práce dala do Second Life, bola som schopná preniesť pôvodnú podstatu diela do novej, hybridnej, interaktívnej a participatívnej štruktúry.“ (Hershman 2010)

Zmiešaná realita informačnej spoločnosti je podmienená najnovšími technológiami, ktoré už vo svojej podstate sú kultúrne. Tieto technológie netreba chápať vo funkcii obyčajných nástrojov, ale zdôrazniť ich úlohu v kultúre interfejsu a v technológiou formovanom vnímaní. Technické prístroje vyvolávajú, alebo podnecujú určitý spôsob správania, zažívania a vnímania a nie sú len neutrálnymi nástrojmi. Náš základný vzťah k mobilným displejovým zariadeniam nie je vzdialený: každé sa

prihovára nášmu telu a formuje naše správanie a život. „Technológia by mala byť považovaná za *kultúrny* fenomén, nakoľko nám hovorí primárne o ľudských vzťahoch a o spôsobe, akým sú sprostredkované. No, naopak, to technické je považované iba za nástroj umožňujúci výskyt technológií.“ (Thomas 2002, s. 9) Viaceré technické aktivity orientované na cieľ a aktivované pokrokovými inteligentnými technológiami, vytvárajú určité spôsoby bytia-vo-svete. Klásť otázky týkajúce sa technológie taktiež znamená klásť otázky kultúrne a sociálne, vedúce k niečomu podstatnému v našej prvotnej existencii. Najmä nové, mobilné technológie determinujú a formujú spôsob, akým ľudia komunikujú a vnímajú skutočnosť. Keď sa pohybujeme v našom fyzickom prostredí vybavení mobilnými displejovými zariadeniami a súčasne vnímame dáta vysvietené na displeji tohto zariadenia, to znamená, že vizuálny aj sluchový interfejs je včlenený do zážitku z prostredia, v ktorom kráčame. K virtuálnym dátam - približujúcim sa zo vzdialeného kontextu na displeji - pristupujeme a spracovávame ich prirodzeným, nemediovaným spôsobom, akým vnímame fyzické, „tu a teraz“. Digitálna technológia „sa stáva kinetickým povrchom včleneným do zažívania a chápania rôznych miest.“ (Thrift 2004, s. 585) Sme vystavení novým podmienkam v tom zmysle, že telesný pohyb (ako chôdza, jazda, zastavenie) a zrakové (sluchové a taktilné) vnímanie fyzického prostredia v reálnom čase sú integrované s virtuálnymi dátami sprostredkúvanými cez displej.

Takéto podmienky privádzajú užívateľov k inovovaniu spôsobov vnímania, a to kombináciou ich taktilnej aktivity a zrakových procesov. Odkazovaním na bežné používanie mobilných displejových zariadení, Heidi Rae Cooley predstavuje koncept taktilného videnia s ohľadom na schopnosť aktivácie procesov videnia pohybmi rúk na kontrolných tlačidlách. Prichádzame do styku so situáciou materiálneho/hmotného a dynamického videnia, ktoré pozostáva z aktivity očí, rúk a displejových zariadení, ktoré vstupujú do nomádskeho kokpitu. V súvislosti s používaním mobilných displejových zariadení H. R. Cooley poukazuje na rozdiel medzi pozeraním z okna (ako pozeranie cez niečo, napr. cez okno) a displejovým videním, ako väčším fyzickým videním, ktoré „vyvoláva pocit stretnutia“ (Cooley 2004: 143) lebo vyvoláva takmer hmatateľný zážitok.

V technokultúre videnie prestáva byť iba kontemplatívnou víziou vzdialeného diváka, ale naopak, spája sa s taktílnymi činnosťami umožňujúcimi dynamickú osciláciu medzi vizuálnou a taktílnou spätnou väzbou. V momente ako sa niekto pozrie na obraz a je zasiahnutý tým, čo vidí, schmatne dotykové zariadenie (napr. dotykový displej, myš, joystick, stylus), aby s ním mohol narábať, alebo, aby mohol privolať novú sériu obrazov. Zrak sa aktivuje pohybom ruky, videnie (a čítanie) sa stáva taktílnym a nová generácia obrazov a obrazo-slov zobrazených na displeji pomocou navigačných zariadení vytvára nový druh taktilnej a kinestetickkej činnosti.

Literárny text vo veku digitálnej kultúry

Dokázali sme, že digitálna kultúra zapája celé telo tým, že núti naše percepčné a kognitívne činnosti, aby sa poriadne prispôbili novým podmienkam bytia-vo-svete, ktoré interfejs nastoľuje. Najznámejšie pokroky v mobilných technológiách pozývajú užívateľa do nového sveta vnímania a zoznamujú ho s novými módmi interfejsu založenými na zážitku z prostredia. Videnie sa mení na taktílné videnie, ktoré podnecuje diváka, aby rozvíjal svoj taktílny zmysel formovaný interfejsom. Podobne sa stávame aj svedkami zásadných obrátov v ďalších spôsoboch nadobúdania skúseností vedomia. Videnie v zmysle taktílného videnia je vlastne nielen-videnie. V tejto časti venujeme pozornosť nielen-čítaniu ako ďalšiemu hybridnému a interfejsom formovanému spôsobu zažívania novomediálnych textov. Tým poukážeme na to, že čitateľ vníma digitálnu literatúru ako nový spôsob prístupu a uvažovania o novomediálnej textualite. Čo máme na mysli, keď hovoríme o digitálnej literatúre?

Digitálnu literatúru nepovažujeme za pokračovanie tradičnej formy literatúry, ale vnímame ju skôr ako vynárajúci sa potenciál, formovaný prepojením na umenie nových médií, softvér a internetovú kultúru. Preto digitálnu literatúru chápeme ako strešný pojem, ktorý zahrňuje rôzne, často zmiešané diela, ktoré vznikajú prienikom digitálnej textuality, experimentálneho písania, net artu, novomediálneho inštalačného umenia, umenia textových softvérov, písania vo Webe 2.0, textových počítačových hier, ktoré sú vytvárané pomocou softvéru a kontrolované kybernetickými slučkami. Je jasné, že pri takejto definícii je potrebné rozšíriť diskusiu v tejto oblasti, z tradičnej hypertextovej

kritiky (napr. Landowova teória) a post-štrukturalistickej literárnej kritiky (Bachtin, Kristeva, Foucault, Barthes, Genette, Riffaterre), na širšiu škálu literárnych štúdií ovplyvnených teóriou nových médií, ktoré berú do úvahy softvérom a kybernetikou definované črty novomediálnej (literárnej) textuality. Ak sa na problematiku pozrieme bližšie, zistíme, že digitálna literatúra zahrňuje niekoľko experimentálnych projektov, ktoré najčastejšie sú predstavované ako hybridné entity umiestnené do hraničných poli kultúry, literatúry a umenia. Digitálny text už viac nie je stabilným, založenom na svojej aure, textovým dielom. Digitálny text, je skôr: procesom, umeleckým softvérom, zážitkom, službou venovanou riešeniu konkrétneho (kultúrneho aj mimokultúrneho) problému, výskumom, webstránkou s bodovou organizáciou interfejsu, ktorý od užívateľov vyžaduje asociatívny výber, algoritmické (logické a problémové) myslenie, alebo dokonca aj postupy týkajúce sa *DJingovej* a *VJingovej* kultúry, ako napr. remixovanie, strihanie, samplovanie, renderovanie, filtrovanie a rekombinovanie. Umenie tvorby novomediálneho textu už nie je pokračovaním textotvorných postupov nevyhnutných pre tlačenu kultúru, ale je stále väčšmi včleňované do súčasného mediálneho priestoru (aj v zmysle *cut and paste* kultúry formovanej Webom 2.0).

Premenu, s ktorou sa musíme zmieriť, možno zhrnúť takto: zatiaľ čo ostatné prvky performancie písania a čítania sa stávajú dnes nevyhnutnými, stabilné postupy štruktúrovania textu zanikajú. Digitálna literatúra je hybridné a heterogénne pole, ktoré prepája literárnu avantgardu, experimentálne písanie, umenie nových médií, textové inštalačné umenie a net art tým, že kladie dôraz na miesta, rolu a určenie verbálnej (a včlenenej verbálnej predstavivosti) v novomediálnych prostrediach. Autori takýchto textov premýšľali nad podstatou písmen a slov, ktoré sa v mediálnom priestore objavujú ako vizuálne a hmatové prvky. Preto si autori musia položiť otázku o literárnosti takýchto diel.

O čom hovoríme, keď spomíname literárnosť digitálnej literatúry? Literárnosť, nastolil ruský formalizmus, zaujímala sa oň fenomenologická literárna teória. Ale čím je vlastne literárnosť tvorená? Ako môžeme o nej premýšľať v literárnom, technickom, softvérovom, percepčnom a estetickom rozmere? Môžeme hovoriť o dôležitom posune od tlačenej literárnosti k digitálnej? Napríklad, v textových inštaláciách, VJingu využívajúcom text, digitálnej poézii a hyperfíkcii môžeme nájsť rôzne formy

ozvláštnenia („ostranenie“, ako píše Šklovskij v „Iskusstvo kak priem“, 1917, ozvláštnenie, je typickým prostriedkom, ktorý na predstavenie známeho fenoménu využíva netradičný spôsob a týmto postupom dosahuje nielen estetický efekt [napr. efekt aktivizmu a kritického prístupu k softvéru]). Ozvláštnenie znamená, že autor literárneho projektu usporiada predmety, udalosti a osoby nekonvenčne, aby navodil nezvyčajné a neautomatické vnímanie slov a ideí. V skratke, jeho cieľom je ozvlášťňovanie konvenčne vnímaných situácií, podmienok, viery, bytia postáv vo svete atď. V tomto procese autori využívajú špecifickosť nových médií a ich špeciálne efekty, rozmiestňujú slová spôsobom, aký sa nepoužíva v jazyku komerčných webstránok, on-line spravodajstva, portálov Webu 2.0 atď. Veľký dôraz sa kladie na softvérové riešenia rovnako ako na štylistické a naratívne nástroje, ktoré sa odkláňajú od konvenčných softvérových aplikácií; skratka, webové textové, umelecké projekty sa odlišujú od textových objektov na komerčných webstránkach.

Napriek tomu, že ozvláštnenie je koncept známy a prebratý z tradičnej estetickej a literárnej teórie ruskej formálnej školy, zdá sa, že do určitej miery funguje aj v novomediálnej literatúre. Avšak tu dochádza k dvojitému ozvláštneniu – diela digitálnej literatúry totiž ozvlášťňujú aj očakávania užívateľa, aj literárny žáner (v chápaní tradičnej literárnej teórie). Pri stretnutí s niektorými dielami digitálnej literatúry môžeme zažiť určité prekvapenie už na obsahovej úrovni. Napríklad dielo Natalie Bookchin *The Intruder* narúša naše očakávania ohľadom videohier, *Filmtext* Marka Ameriku ozvlášťňuje žáner filmu aj textu, *Afternoon, a Story* Michaela Joycea prináša odlišný žáner románu. A všetky tieto diela ozvlášťňujú aj svet a scénu, na ktorých sa odohrávajú. Digitálne texty jednoducho prinášajú niečo do jazyka. Tým niečím je neexistencia organizácie (napr. na Web 2.0 stránkach). v perspektíve nových médií Literárnosť patrí k emočnému kapitálu projektov, ktoré spúšťajú a stimulujú inú formu psychologickú zmeny a pocitov.

V ústrety zážitku nielen-čítania

Digitálne texty s literárnou povahou vyzývajú hybridného čitateľa-diváka-poslucháča (ako užívateľa), aby k textovému prostrediu pristupoval spôsobom, ktorý vyžaduje

niekoľko kognitívnych, ba dokonca aj telesných – napr. kinestetických – činností. Takéto texty založené na *slovách-obrazoch-telách* (Strehovec 2003) vznikajú na priesečníku literárnej avantgardy, vizuálnej kultúry (napr. počítačové a video hry, digitálne kino, vizuálne obsahy Web 2.0), a aj taktilnej kultúry, čo znamená, že oslovujú celý perцепčný aparát užívateľa. Užívateľ, sa pre samotnú podstatu digitálnej textuality necíti isto; čelí niekoľkým netriviálnym snahám a procesom, ktoré menia bežné percipovanie tlačenej textuality. Užívateľovo riešenie problémov (algoritmická aktivita) často vyžaduje naplánovanie viacerých úloh na to, aby pristúpil k textu ako k nesamozrejmému veci. Rovnako vyžaduje aj robenie poznámok v priebehu objavovania textu, prípadne aj alternatívny spôsob (jeho) dekodovania.

„Pomocou diela FILMTEXT vnášam/využívam výskumné postupy surfuj-sampluj-manipuluj priamo do jamy levovej – prepájam hollywoodsky film s hypertextom, videohry s literárnou rétorikou, interaktívny film so zobrazením aktu písania.“ Skúmaním a vyvíjaním FILMTEXTU sme prišli na to, že ak sa avant-pop hacktivistické intervencie zamerajú na masmediálne formy zábavy ako filmy a hry, podporujú tak šírenie možností, ktoré koncept písania ponúka. (Amerika 2004, s. 9).

Amerikov FILMTEXT je príkladom nového hybridného žánru na priesečníku avantgardy, hypertextu, filmu, počítačovej hry a hacktivismu založenom na mixovaní a remixovaní, prepájaní a samplovaní. Dielo dokazuje, že tvorba textu v zmysle paradigiem nových médií je výskumnou tvorbou surfuj-sampluj-manipuluj – teda tvorca „textopriestoru“ býva definovaný skôr ako výskumník (nových médií) než ako umelec alebo autor (písaný veľkými písmenami). Keď hovoríme o rozširovaní konceptu písania, hovoríme zároveň aj o rozširovaní konceptu čítania. Text, ako prienik literárnej avantgardy, (počítačových a video) hier, filmov, kódovaného písania a aktivizmu vyžaduje nový prístup a nové spôsoby kontroly a navigácie čitateľom/užívateľom. Nakoľko „interakcia so stránkou vyžaduje od návštevníka, aby sa stal divákom, čitateľom, DJom/VJom, obdivovateľom umenia, navigátorom v sieti a jej interaktívnym účastníkom, musí byť od znova naformovaný užívateľov spôsob dekodovania“. (ibid., s.13) Čitateľ je zasiahnutý týmito možnosťami, ktoré ozvlášťujú predošlé skúsenosti

s podobou textu. Čitateľ/užívateľ je konfrontovaný s bohatou škálou postupov, operácií a úloh, čo znamená, že jeho čítanie je performatívne a stáva sa procesom kreatívnej (spolu)tvorby, a preto musí aktívne vytvárať významy na základe multimediálnych znakov, ktoré zasahujú celé jeho telo. Literárne vyjadrenie v nových médiách nám umožňuje nahliadnuť na akúsi psycho-percepčnú úroveň digitálnej textuality, takže literárne pokusy sú zaujímavé aj kvôli porozumeniu novomediálneho vnímania (aistesis) a vedomia.

Na základe poznatkov a tvrdení súčasnej literárnej teórie a kritiky, ktoré nastoľujú problematiku kreatívnej role čitateľa v procese čítania (napr. *Akt čítania* Wolfganga Isera, *S/Z* Rolanda Barthesa, *Opera aperta* Umberta Eca) môžeme zistiť, že význam čitateľa pre život textu, súvisí dnes s novomediálnou podobou textuality. Počas zažívania a spoznávania „textového diela“ textualita apeluje na zapojenie celého tela.

„Jelikož žádný příběh nelze vyprávět v jeho úplnosti, je text sám rozčleněn prázdnými místy a mezerami, jež musí být při aktu čtení zaplněny. Kdykoli čtenář nějakou mezeru překlene, začíná komunikace. (...) Prázdná místa nechávají otevřené propojení mezi textovými perspektivami... Prázdná místa pak čtenáře podněcují k uspořádání těchto modelových perspektiv – jinými slovy, vybízejí recipienta, aby provedl základní operace *uvnitř* textu.“ (Iser 2009: 81, 82)

Zatiaľ čo digitálny text obohatený niekoľkými špeciálnymi efektmi viac stimuluje čitateľovu/užívateľovu telesnú aktivitu, *prázdné miesta* Wolfganga Isera v (tlačnom) literárnom texte (podobne ako Ingardenov pojem *miest nedourčenosti*) povzbudzujú najmä čitateľovu predstavivosť, aby doplnila prázdnotu. Oproti klasickému nenapĺňaniu *miest nedourčenosti* a medzier v texte, čitateľ/užívateľ novomediálnych textových inštalácií objavuje nové telesné gestá a možnosti aktivity v 3-D textovom prostredí (napr. čítanie myšou, konanie-navigovanie-čítanie dátovou rukavicou v prípade textových inštalácií založených na VR). Tradičná perspektíva odvodená z renesancie umiestňuje pozorovateľa mimo priestor udalosti a vylučuje jeho telesné vnímanie, čím sa vnímanie redukuje na jednoduchý pohľad. 3-D imerzívne textové prostredie vťahuje

čitateľa/užívateľa do objektu videnia/čítania, do telesne zažívaného sveta textových jednotiek a týmto podnecuje jeho taktilné vnímanie.

Nazeraním na špecifickosť médií z historického hľadiska dospejeme k zisteniu, že každé médium má tendenciu štruktúrovať spôsob, akým ho ľudia vnímajú. Od divákov sa očakáva, že na maľbu v galérii sa budú pozerat' jedným spôsobom, a symfonický orchester vo Filharmonickej sále počúvať iným spôsobom. Nové technológie organizovania a spracovávanía textov prinášajú vlastné konvencie a požiadavky na čítanie. Hybridný charakter novomediálnych foriem zahrňuje aj hybridný charakter vnímania formovaného novými médiami. Dôraz na špecifickosť konkrétneho média ako podstatný prvok pre modernistickú estetiku ustupuje hybridnosti a konvergencii rôznych novomediálnych foriem. Okrem hybridnej, komplexnej a heterogénnej povahy diel digitálnej literatúry môžeme postrehnúť aj podobnú komplexnosť a hybridnú povahu procesov vnímania a kognície v tejto oblasti. Čítanie v zmysle dekódovania symbolov s cieľom odvodenia významu ustupuje nielen-čítaniu, ako podstatne komplexnejšej činnosti, založenej na hybridizácii rôznych mentálnych, taktilných, motorických, vizuálnych a telesných úkonov.

Nielen-čítanie navádza pozornosť na širšiu škálu užívateľských aktivít, vyvolaných digitálnymi textami. Aká je povaha takejto aktivity? Je bohatá na performatívne prvky, dokonca i v zmysle vyhlásenia Paola Virna o virtuozi. „Pozorne zvážme, čo definuje činnosť virtuóza, performatívneho umelca. Je to činnosť, ktorá nachádza naplnenie (to znamená svoj účel) sama v sebe, bez toho aby sa objektivizovala do konečného produktu, bez usadenia sa v 'konečnom produkte', alebo v objekte, ktorý by prežil vystúpenie.” (Virno 2004: 52) Kľúčovým je tu dôraz na činnosť bez finálneho produktu, čo v prípade čítania znamená, že po dočítaní nezostáva po ňom čokoľvek hmotné, alebo fyzické. Proces čítania sa v týchto súvislostiach stáva veľmi performatívnym zážitkom, ktorý je bohatým komplexom rôznych mentálnych a telesných činností.

Nielen-čítanie je akoby bleskovým čítaním, v zmysle rozsekaného, nervózneho, či dokonca nesústredeného čítania. Takéto čítanie predpokladá „videnie-čítanie“

(“veading” z anglického viewing – pozeranie a reading – čítanie), ako hybridné pozeranie-čítanie prispôbené požiadavkám súčasnej hybridnej a vizuálnej kultúry. Zatiaľ čo tlačaná literatúra má mimoriadnu kapacitu na dlhodobé udržanie pozornosti, digitálna textualita vyžaduje, aby čitateľ vnímal na rôznych úrovniach. Čitateľ prestáva byť uväznený v reťazci príčina/dôsledok a predstierané efekty a identifikačné úlohy sú stále prerušované v prospech kinestetickkej a telesnej aktivity pri navigovaní textu, skrolovaní, a iných manipuláciách s rukami na kontrolných tlačidlách. V prípade digitálnej textuality sme vystavení textovým a lingvistickým snímkam komunikovaným pomocou jazyka plného skratiek, akronymov, písmen zbraných z umelých jazykov, či dokonca emotikonov (Crystal 2001). Za pozoruhodnú oblasť digitálnej textuality, ktorá demonštruje špecifickosť digitálnych textov, môžeme považovať texty digitálnej poézie s cieľom vytvoriť nový zážitok čítania textového materiálu, ktorý je vedený túžbou dosiahnuť veľmi lyrický efekt.

Ako príklad pozoruhodného prístupu k digitálnej poézii môžeme uviesť animované básne Komninos Zervosa, pozostávajúce výhradne z podstatných mien v pohybe, ktorý kontroluje softvér. „Prídavné mená nie sú potrebné, farbu, tvar, hrúbku, font, rýchlosť pohybu, hĺbku poľa možno dosiahnuť pomocou podstatných mien.” (Komninos 2007) Čitateľ sa stretáva s hrou podstatných mien v pohybe – ich pozícia nie je určená syntaktickými pravidlami, ale gramatikou priestoru a času. Spôsob, akým sa podstatné mená v pohybe zoskupujú, alebo oddeľujú na displeji súvisí s tým, čo demonštruje nestabilný a nebezpečný spôsob, akým sa jazyk objavuje/prejavuje v nových médiách. Slovo v riadku tlačenej poézie je umiestnené medzi predchádzajúcim a nasledujúcim slovom, umiestnené v horizontálnej línii a limitované svojou materialitou/hmotou a lingvistickými požiadavkami. Naopak, slovo v Komninosových animovaných básňach má pozíciu v strede 3-D pohybov, jeho pozícia je určená s ohľadom na slová naboku, pred ním, za ním, s ohľadom na slová zrazu sa objavujúce zhora a stúpajúce zdola.

Ako príklad básne opúšťajúcej svoju stabilnú a určenú pozíciu na 2-D tlačenej strane alebo PC obrazovke (ktorá je tiež len 2-D displej) môžeme uviesť *Open ended* od Aye Karpinskej a Daniela C. Howea. Táto textová inštalácia je tvorená tak, aby sa odhaľovala cez neprestajne sa meniace geometrické povrchy. Verše sa objavujú na povrchu dvoch

samostatných priesvitných kociek, ktoré sú uložené jedna v druhej. Čitateľ ovláda rotovanie kocky pomocou joysticku alebo dotykového displeja, čo spôsobuje, že sa riadky zobrazujú na rôznych povrchoch. Štruktúra básne umožňuje čítanie rôznymi cestami/postupmi; od jednotlivých veršov na povrchu kociek, cez sekvenčné verše naprieč povrchmi, až po juxta pozíciu veršov cez znásobenie kociek – to znamená, že sa stretávame s podmienkami celkom odlišnými od tradičného jednosmerného čítania, akým čítame román, teda spredu dozadu (a ktorý skončí keď prejdeme z jedného obalu na druhý). Prechod z 2-D tlačenej strany alebo displeja na 3-D kocku vyvoláva mnoho otázok týkajúcich sa samotnej podstaty kocky. Dokonca, je asi možné poukázať na paralelu s Heideggerovými myšlienkami v eseji *Vec*, ktorá sa týka samoživiacich a samopodporovacích znakov veci (džbán – ako Heideggerov príklad veci). Tretia dimenzia prináša väčšiu komplexnosť pôvodne 2-D objektov a vyžaduje nové spôsoby prístupu a vnímania.

Spoločným menovateľom spomínaných projektov Komninosa, Karpinskej a Howeova je posun čitateľovho zážitku poza tlačenu stránku (ako 2-D povrch, ktorý umožňuje lineárne čítanie) k najnáročnejším spôsobom čítania textu predstaveného (zobrazenom) na rôznych, aj náhodných mobilných povrchoch. Napriek tomu je stále základnou činnosťou čitateľa čítanie a snaha dekódovať význam, napokon aj nasledovanie miznúcich a rotujúcich slov a snaha zachytiť podstatu ich prepojení.

Posunuté hranice čitateľského zážitku

Digitálni básnici inšpirovaní vizuálnou a konkrétnou poéziou, net-artom a inštalačným umením, sústredia svoj výskum na oblasť s názvom „kyberjazyk“ rovnako ako na sofistikovanejšie textové prostredia ovplyvnené pokrokom v oblasti najnovšieho umeleckého hardvéru a softvéru. Snažia sa vytvoriť neobvyklý spôsob textového dizajnu, ktorý čitateľa stavia do novátorskej úlohy užívateľa a ktorému je dovolené dekódovať a manipulovať textové komponenty prostredníctvom hravej fyzickej navigácie. Zrazu stojíme pred zložitým problémom povahy textu, ktorá si vyžaduje netriviálne čítanie a zároveň manuálne ovládanie pohyblivého „textopriestoru“. Inštalácia *Text Rain* Camille Utterback je úspešným príkladom toho, ako čitateľa donútiť zrieť sa skúsenosti

založenej výlučne na tradičné prebiehajúcim procese čítania a obohatiť ho o telesné interakcie, ktoré poskytujú možnosť vnímať slovo, zhluk slov, alebo textové jednotky ako čitateľné a zároveň hmatateľné objekty. Účastníci tejto inštalácie môžu dvíhať a hrať sa s padajúcimi písmenami, ktoré skutočne neexistujú. Na obrazovke vidia zrkadlovo obrátenú čiernobielu videoprojekciu seba samých, a tá je kombinovaná s farebnou animáciou padajúcich písmen. Písmená pristávajú na hlavách a ramenách zúčastnených ako dážd'. Reagujú na pohyb zúčastnených a možno ich chytiť, zdvihnúť a nechať znova padnúť. Padajúci text „pristane“ na čomkoľvek, čo je tmavšie ako určená farba a padne kedykoľvek, keď je táto prekážka odstránená. Ak účastníci nazbierajú na svojich rukách dosť písmen, pomocou dostatočne rozpažených rúk môžu dokonca chytiť celé slovo alebo aj frázu. Písmená nepadajú náhodne, ale tvoria básne o telách a jazyku.

S odvolaním sa na svoje dielo *Text Rain*, autorka tvrdí, že pre jej prácu je kľúčové „napätie medzi abstraktnou ríšou myšlienok a hmotnou existenciou, v ktorej žijeme a kde s týmito myšlienkami interagujeme. *Text Rain* prepája pohyb padajúceho textu s fyzickými pohybmi ľudského tela. Čítanie sa v tomto diele stáva fyzickým úsilím rovnako ako úsilím intelektuálnym” (Utterback 1999). Tento nový spôsob čítania využíva čitateľovo telo ako „naš obecný prostriedok jak mít svět“ (Merleau-Ponty 1998, p. 146), t.j. čítanie nie je len otázkou pochopenia symbolických slov určených prostredníctvom verbálnych označujúcich. Pocit prítomnosti v „textopriestore“, kde si čitateľ chytá slová a dotýka sa ich ako entít s virtuálnymi telami a zároveň ich vníma ako nositeľov významu, je kľúčovou podmienkou čitateľa/užívateľa, ktorý môže zažiť text ako udalosť, napr. ako časovo podmienenú cestu pozdĺž označujúceho.

Zrazu sa slovo nejaví len z hľadiska textuálnosti, tak ako ju poznáme, ale vystupuje ako dômyselné slovo-obraz-virtuálne telo v pohybe, ktoré nám dovoľuje chytiť sa jeho fyzickej podoby. Slovo môže byť v perspektíve nových médií predstavené napríklad ako pohyblivý cieľ, čo demonštruje počítačová hra *The Trigger Happy* Thomsona a Craigheada. V tejto hre čitateľ môže strieľať na padajúce vety z eseje Michela Foucaulta *Čo je autor*. Rovnako je chytanie padajúcich slov úlohou čitateľa/hráča v umeleckej počítačovej hre *The Intruder* Natalie Bookchin. *The Intruder* je založená na príbehu Jorge Luis Borgesa, *La Intrusa*, ktorý je vyrozprávaný v sérii

desiatich hier, ktoré sa hrajú s čitateľovými očakávaniami, pričom zdôrazňujú participačný charakter čítania alebo spustenia/naštartovania procesu rozprávania. Príbeh je o dvoch bratoch, Christianovi a Eduardovi, ktorí sa zamilujú do rovnakej ženy, Juliany. Tento príbeh predstavuje nový druh rozprávania, ktoré existuje na hranici počítačových a video arkádových hier, filmu a literatúry. Interaktívne médium videohry (napr. Pong použitý v *The Intruder* a Space Invaders v *The Trigger Happy*) poskytuje bohaté prostredie na preskúmanie spojitosti medzi fyzickými telami a nespočetným množstvom možných systémov reprezentácie v digitálnej ríši. Telo nezostáva v súčasnom digitálnom umení a kultúre v pozadí, ale premostňuje priepasť medzi umelými svetmi a danou realitou.

Čo je teda funkciou padajúcich slov a ich špecifickosti? Aké sú ich rytmy, farby, rýchlosť, obrysy a hustota? Aké vplyvy, pocity alebo pohyby padajúce slová evokujú? Chyťanie kvapkajúcich a padajúcich objektov nepredstavuje žiadnu zvláštnu aktivitu, ale v prípade padania a dvíhania slov ide o niečo úplne iné. Ide tu o situáciu, v ktorej dochádza k sklamaní bežnej predstavy o vizuálnej podobe slova a jeho „správaní sa“. Počas padania slová nestrácajú svoj status nositeľov významu – označujúce - veľmi konkrétneho významu, a napokon taktiež pri ich chyťaní dostáva zúčastnený šancu zasahovať do symbolickej roviny prostredníctvom ich dvíhania a zoradovania do nových zhlukov a reťazcov.

Ako ďalší príklad textovej inštalácie, ktorá stimuluje čitateľovu/užívateľovu telesnú aktivitu, možno spomenúť projekt *Screen*, ktorý bol vytvorený v spolupráci Noaha Wardrip-Fruina, Andrewa McClaina, Shawna Greenleea, Roberta Coovera a Josha Carrolla. Toto dielo vyvinuli na Workshope písania pre CAVE na Univerzite Brown, ktorý riadi Robert Coover. Virtuálna realita, ako iluzionistické a imerzívne 3-D prostredie sa často používa na vedeckú vizualizáciu – na grafické zobrazenie komplexných objektov, súborov dát, matematických konštruktov. Avšak v prípade *Screen* je použitá na literárne experimenty, ktoré menia zaužívané prístupy čitateľa k literárnemu textu. Ako teda vyzerá projekt *Screen*? Začína sa ako skúsenosť čítania a počúvania. Texty sa objavujú na stene CAVE obkolesujúc užívateľa/čitateľa, ktorý má dátovú rukavicu a okuliare na vnímanie virtuálnej reality. Tie snímajú jeho polohu, takže je schopný v

reálnom čase kontrolovať prostredie pohybom svojho tela a ruky. Zrazu sa slová začnú pohybovať nespútane, zhlukujú sa navzájom a obkolesujú čitateľa. Práve vtedy, keď sledujeme polohu čitateľovej hlavy tak, že vieme na stenách vytvoriť vhodné obrázky, sledujeme aj jednu z čitateľových rúk, takže on sa môže natiahnuť a naraziť do pohyblivých slov, ktoré vidí pred sebou. Slová, ktorých sa dotkne, sa vrátia na steny, niekedy na miesto odkiaľ prišli, inokedy do priestoru, ktorý ostal po iných slovách. Ak nemajú dosť miesta, alebo ak sú dotykové podnety príliš silné, slová sa môžu rozpadnúť. Čítanie slovo po slove, čítanie slov, ktoré sa odlupujú a bijú, a čítanie slovných zhlukov vytvára nový zážitok čítania rovnakého textu – a mení pôvodne normálne, stabilné, nemenné texty na postupne sa meniace koláže. (Simanowski 2004) Čitatelia/užívatelia stojí oproti textu, ktorý má schopnosť automodifikácie ako odpoveď na užívateľove pohyby v reálnom čase.



Screen

Rita Raley, odvolávajúc sa na tvrdenie Wardrip-Fruina o troch stupňoch čítania, ktoré *Screen* umožňuje, predstavuje ešte štvrtý typ čítania ako *čítanie po osi z*. „To znamená, že užívateľ nečíta iba slová, ktoré okolo neho krúžia, ale navyše číta text naprieč a zároveň text na stenách. Inými slovami, ide o hĺbkové čítanie; v inom zmysle: čítanie iba do istej miery, na povrchu, odtiaľ do hĺbky a naspäť.“ (Raley 2006). Avšak čitateľova skúsenosť v CAVE nie je iba o čítaní, digitálny text vo virtuálnom prostredí je to, čo spoluvytvára čitateľovo komplexnejšie správanie, písmeňá totiž narážajú priamo do

tela čitateľa, čím stimulujú aj jeho aktivitu. Tradičná perspektíva, pochádzajúca z renesancie, umiestňuje pozorovateľa mimo prostredia deja, čím znemožňuje jeho fyzické vnímanie a čítanie, redukuje ho iba na predstavu. 3-D imerzívne textové prostredia vťahujú čitateľa/užívateľa do objektu predstavy/čítania, do slov a medzi ne a podporujú jeho dotykové vnímanie.

„Veci sveta nie sú obyčajnými neutrálnymi objektmi, ktoré pred nami stoja pre naše rozjímanie. Každý z nich symbolizuje alebo vyvoláva istý spôsob správania, provokujú nás k reakciám, ktoré sú buď žiaduce alebo nie.(...) Náš vzťah k veciam nie je chladný: každá prehovára k nášmu telu a spôsobu, akým žijeme.“ (Merleau-Ponty 2004: 63) V momente, kedy sa slová rozpohybujú v 3-D virtuálnom prostredí, stávajú sa vecami, ako o nich hovorí Merleau-Ponty. Každé z nich sa prihovára nášmu telu, naráža do neho a celkovo ho pokúša. Užívateľ *Screenu*, je čitateľ s telom a správa sa dokonale telesne. A jeho čítanie nie je len čítaním, je telesným zažívaním slov v pohybe, čo zahrňuje kinestetické a motorické aktivity, navigáciu, stláčanie, dvíhanie a posielanie slov späť rukou pomocou dátovej rukavice. Takáto skúsenosť s digitálnou básňou alebo digitálnym textopriestorom je novátorská a je možná len prostredníctvom novomediálnych technológií (napr. VR). Tie transformujú čitateľa na užívateľa imerzívneho prostredia a umiestňujú ho do „kokpitu.“ Na druhej strane, virtuálne slová-telá, ktoré sa v momente uvoľnenia a rozhábania stávajú interaktívnymi a inteligentnými vecami, umožňujú nový spôsob prístupu a interagovania. Také veci sa potom stávajú aktérmi, ktorí spôsobujú zmenu počas vnímania a čítania. Podporujú čitateľovu/užívateľovu zvedavosť toho, čo sa stane ďalej, dokonca ako následok svojej telesnej aktivity v imerzívnom textovom prostredí. A vťahujú sa na novátorské spôsoby a percepčné činnosti, ktoré vznikajú ako umelecké činnosti predstreté ako udalosť. Tieto veci si vyžadujú pripravenosť na spätno-väzbový cyklus medzi rôznymi stimulmi a vedomými odpoveďami. Text generovaný prostredníctvom nových médií je nelineárny a netriviálny, programovateľný, kontrolovaný softvérom a kybernetický. Vytvára nestále a neisté podmienky pre prijímateľa-hybridného-čitateľa-poslucháča-užívateľa.

Táto esej/štúdia poukazuje na to, že prístup založený nielen na čítaní v zmysle sofistikovanej percepcie a kognície novomediálneho textového materiálu, je tvarovaný kultúrnym obratom od tradičnej textovej a vizuálnej kultúry smerom ku kultúre interfejsu

a kyberkultúre, ktoré do určitej miery využívajú aj primárne zmysly ako dotyk a propriorepciu.

Dotyk a propriorepcia sú dokonca považované za teoretické zmysly (Marxistický výraz); nie iba oko, ale oko na dlani¹ sa stáva čoraz významnejším orgánom pri navigácii a dekodovaní imerzívneho textopriestoru (napríklad textové módy počítačových hier ako je tomu v hre *The Intruder* Natalie Bookchin).

Od súčasného užívateľa digitálneho textu sa žiada nielen zápis slova a čítanie textových častí, ale aj dotyk slov, ich vlastnenie a manipulácia s nimi pomocou hmatu. Namiesto obyčajného čítania a sledovania slova, riadku alebo vety, musí sa zaujímať o fyzický dotyk so slovom. Mať digitálne slovo v hrsti sa užívateľovi javí ako úplný zážitok s kyberjazykom a zároveň plné potešenie. O čom teda presne hovoríme, ak hovoríme o textovej imerzii? Textová imerzia predpokladá telesnú podstatu textového materiálu slova, obrazu, vety, riadku, väčších textových jednotiek a počíta s fyzickým interfejsom užívateľa-čitateľa-performera. Materialita/hmotnosť textu a jeho užívateľ musia byť pripravení na takúto interakciu. Text je zbavený centrizmu 2-D povrchu, a preto stabilizujúce priestorové koordináty strany a orientácia na ľavú a hornú časť vytlačenej strany umožňuje využiť hĺbku počítačovej obrazovky. Užívateľ prestáva byť iba čitateľom, je nútený fyzicky zasahovať do textového prostredia tak, ako demonštrujú projekty post-hypertextovej digitálnej literatúry, napríklad textové inštalácie a animovaná digitálna poézia. A tak sa jeho zážitok a čítanie textu stávajú stále viac a viac tvarované ako veľmi konkrétna jazda, ktorá predpokladá konvergenciu rôznych vnemových činností a zážitku telesnej, kinestetickkej, pohybovej a hmatovej jazdy. Zrazu sme vystavení snahe prezentovať najnovšie kultúrne/umelecké koncepty nielen v móde filmu (usporiadané ako pohyblivé časové sekvencie, napr. animovaná digitálna poézia alebo bežiaci pás či najnovšie správy vo vysielaní CNN), ale aj v móde jazdy, ktorý využíva veľmi náročné, detailné telesné činnosti (napríklad dotyk slova prostredníctvom dátovej rukavice alebo pohybom myši).

O digitálnom texte ako jazde

Medzi vnemovými vzormi, ktoré sa vyvinuli v rámci populárnej kultúry, a špeciálnymi efektmi rozvíjajúcimi sa v textuálnosti nových médií existuje významná podobnosť. Keď sa pozrieme na digitálny „textopriestor“, musíme si všimnúť zhodnú s určitým trendom súčasnej kultúry a síce, nespútanú snahu poskytovať/spôbiť nezvyčajné silné zážitky. V rámci niekoľkých projektov digitálnej literatúry rozvíjajúcich špeciálne efekty vytvorené najnovším softvérom je užívateľ/čitateľ nútený čeliť veľmi konkrétnemu zážitku vnímania *textu ako jazdy*. Toto je v súčasnej kultúre významný spôsob, ako dostať realitu do pohybu. Ak hovoríme o *jazde*, musíme si položiť aj otázku o jej podstate.

Lev Manovich v *Jazyku nových médií* (2001) tvrdí, že „tradícia tlačeného slova, ktorá spočiatku dominovala nad jazykom kultúrnych interfejsov, sa stáva menej dôležitou, zatiaľ čo časť hraná filmovými elementmi sa stáva postupne silnejšou. Toto sa zhoduje so všeobecným trendom v modernej spoločnosti, t.j. prezentovať viac a viac informácií vo forme sérií časovo súsledných pohyblivých audiovizuálnych obrázkov a nie v podobe textov.“ (2001: 78) Dnes môžeme na toto tvrdenie nadviazať argumentovaním, že série pohyblivých audiovizuálnych obrázkov sú iba prvým stupňom dnešnej úpravy umeleckých a textových obsahov. Ďalšou a kľúčovou formou ich najnovšieho spôsobu prezentácie a zážitku je *jazda* ako sekvenčná udalosť, ktorá vyhovuje existencii dnešného individuálneho života v zmiešanej a hybridnej realite - ako „pluriverzum“ fyzického sveta a virtuálnych svetov.

Jazda je intenzívny zážitok plný udalostí, ktoré sa odohrávajú v skrátenej dobe, predpokladajúc vzostupy a pády, silný rytmus, napätie a uvoľnenie, emocionálne výkyvy a dokonca pocit neistoty, keď si jazdec v určitom momente uvedomí, že jazdu nemá pod kontrolou. Prepnutie do módu jazdy rovnako znamená pripravenosť užívateľa vstúpiť do veľmi nebezpečnej situácie. Tá, je totiž plná neľahkých úloh, ktoré rozvíjajú algoritmičné myslenie (napr. riešenie problémov) a tvorbu rozhodnutí. Existujú rôzne druhy jazd a jedným z jej pozoruhodných a napínavých módov je jazda na húsenkovej dráhe, ktorá mení negatívny pocit strachu na zábavu, teda na pozitívny pocit.

Jazda predpokladá napätie medzi jej, povedané Nietzscheho terminológiou, apolónskym módom (ako spôsob racionálneho rozhodovania sa a kontrolovania aktivít) a jej iracionálnym a euforickým dionýzovským módom (aj dionýzovskou tendenciou alebo princípom). Ten možno dokonca vysvetliť prostredníctvom konceptu *ilinx*, ktorý Caillois rozoberá v knihe *Hry a lidé*. Prvý (napr. apolónsky) sa vzťahuje na užívateľove ruky počas ovládania a na vedomé procesy jazdenia efektívnym spôsobom. Druhý sa spája so situáciou, kedy užívateľ prestáva mať jazdu pod kontrolou, a zažíva excitáciu. Prepojenie týchto dvoch princípov je to, čo robí súčasné jazdy takými atraktívnymi (napr. počítačové hry ako jazdy v digitálnych arkádach a zábavných parkoch).

Jazda, ktorá sa posudzuje z hľadiska percepčných znakov, vytvára túžbu nasmerovanú na odhalenie jej konkrétnych charakteristík a užívanie si ich pozoruhodnej a neobyčajnej atmosféry v čistej forme. Takáto túžba je vyvolaná hladom po vzrušujúcom a bohatom zážitku, čo zvyčajne vyžaduje dokonca kontrolu nášho normálneho postoja k realite, tvorenej každodennými cieľmi. Na vyvolanie čistého jazdeckého zážitku v obyčajných podmienkach bolo vynájdených množstvo technických prístrojov (od kolotoča cez húsenkovú dráhu až po simulátora pretekov), ktoré sú špecifické pre veľmi konkrétne miesta (napr. zábavné parky, digitálne arkády). Dnes sa množstvo takýchto jazdeckých zážitkov vyvinulo v iných oblastiach zábavného priemyslu (napr. 3-D filmy a počítačové hry), avšak niektoré z nich sa nájdu dokonca aj v novomediálnom umení a kultúre.

Manovichove sekvencie pohyblivých audiovizuálnych obrázkov v móde jazdy sa objavujú vo veľmi špecifickom priestore a čase. Takisto možno hovoriť o konkrétnom ľudskom priestore, ktorý je obklopený stredne veľkými (ani nie malými, ani nie veľkými) objektmi. Tie odpovedajú na ľudskú potrebu rutinného pohybu a plynulej priestorovej manipulácie. Možno nadviazať na konkrétne časové jednotky, ktoré sú prispôsobené požiadavkám ľudského konania. Dá sa tu teda, metaforický hovoriť, o stredne veľkom čase, ktorý korešponduje s dĺžkou pozornosti súčasného jednotlivca. Takýto čas je navyše veľmi obmedzený, netrvá dlhšie ako moderná jazda zábavným parkom, jazda výťahom, digitálne arkádové preteky alebo hudobné video.

Zážitok čítania novomediálneho textu obohacujú:

- Špeciálne digitálne grafické efekty (text zobrazený ako slučka, tunel, zákruta dostihovej dráhy, kocka)
- Ozvláštnenie (rus. *ostranenie*) percepcie
- Procesy prevzaté z digitálneho umenia (napr. v net arte zlyhávanie technológie a efekt škvrny, prepožičané z filmovej teórie a praxe)
- Organizácia označujúcich podľa vizuálnej a časovej gramatiky
- Nedokonalosti nových médií (noise, glitch)
- Zahrnutie špecifickosti internetového jazyka: znaky prevzaté z programovacích a skriptovacích jazykov, emotikony, neologizmy špecifické pre Web

Jazda je vo svojej podstate skôr rozprávaním a organizáciou cesty ako iba presunom pasažierov a ich dopravou, povedzme, z miesta A do miesta B, (na súkromnom alebo verejnom dopravnom prostriedku alebo

koňovi). Odlišuje sa teda od jednoduchej pohybovej aktivity šliapania do pedálov alebo pohybu na dvoch, či štyroch kolesách. Pozostáva z intervalov pohybu v krátkych časových jednotkách, ktoré vstupujú do zorného poľa jazdca. Zorné pole je však zúžené a limitované pohybovými a navigačnými aktivitami jazdca, ktoré sú tvarované jeho proprioreceptívnou a kinestetickou aktivitou. Jazda, je v dnešnom slova zmysle radosťou alebo vzrušením. Takáto jazda sa potom nenachádza len v zábavnom parku, ale je to často forma, v ktorej sú vyobrazené kľúčové kultúrne obsahy súčasnosti. Možno ju chápať aj ako výzvu pre súčasnú kinematografiu; v tejto oblasti sme svedkami zrodu hybridného žánru filmu – jazdy, ktorý je založený na konvergencii (najprv sci-fi) filmov a jázd v zábavnom parku.

Jazda zahrňuje jazdecké ako aj účastnícke aktivity a každý jej účastník sa podieľa na danej udalosti veľmi konkrétnym spôsobom. Jazdcovo vnímanie aktu jazdy sa odlišuje od ostatných, čo závisí od špecifickosti prostriedkov (hardvérových a softvérových). V prípade cestovania autom je takéto vnímanie umeleckejšie a kontemplatívne, no ak ide o digitálny text, ktorý si vyžaduje navigačné schopnosti jednotlivca, táto percepcia sa stáva veľmi motorická a náročná. Text ako jazda predpokladá činnosť jazdenia, ktorá sa tu chápe ako druh komplexného zážitku. Ten nie je iba mentálnou aktivitou dekódovania významu a riešenia problémov, ale je to telesná, fyzická aktivita, ktorá cez podstatu digitálneho textu tvorí druh telesnej štruktúry založenej na bohatosti vzťahov medzi

textovými časťami. Digitálny text môže byť nepredvídateľný a neostáva iné než jazdiť a voziť sa.

Ako bolo povedané v úvodnej časti v momente, kedy digitálny text vstupuje do súčasnej populárnej kultúry, čiže kultúry ovplyvnenej Webom 2.0, sprostredkovaním najnovších správ, organizáciou textu nasmerovanou na získanie efektu jazdy výťahom, ako aj zábavnými parkami, je takýto text nutné podvoliť niekoľkým zmenám organizácie a dizajnu. Jeho základná konfigurácia je v tvare telesného textopriestoru („priestor“ sa týka vizuálnej gramatiky), jeho percepcia vyžaduje nielen dekódovanie textu ale aj dekódovanie a odpovedanie na výzvu organizácie textu ako jazdy. To znamená, že spisovateľ stojí pred požiadavkou zintenzívniť textové napätie a efekty prekvapenia tým, že čitateľa postaví do labyrintu a požaduje od neho jazdiť pomedzi isté jednotky. Tie sú neľahkými a dokonca riskantnými úlohami, ktoré je treba vyriešiť. Už nie sme zaťahovaní do filmu, Manovichov koncept „všeobecného trendu modernej spoločnosti, prezentovať stále viac informácií vo forme série pohyblivých audiovizuálnych obrázkov“ (Manovich 2001, p. 78) je prekonaný modernou požiadavkou vyjadrovania v imerzívnejšom móde jazdy, ktorá stimuluje všetky ľudské zmysly.

Ak o texte ako jazde hovoríme z pohľadu hybridného čitateľa/pozorovateľa /poslucháča, znamená to veľké zosilnenie role užívateľa/čitateľa, pretože jeho zážitok je oproti zážitku s tlačenu textuálitou, bohatší. Text ako jazda (zažitá dokonca ako dobrodružstvo, ktoré je preplnené podnetmi rôznych pôvodov a navyše zosilnené pocitom vzrušenia, akoby užívateľ/čitateľ bol na húsenkovej dráhe) je tu metaforou. Potrebnou pre vysvetlenie zážitku, ktorý je čo najbohatší na vizuálne, motorické a kinestetické javy, ktoré sprevádzajú novomediálnu textuálitu. Ide o text zobrazený v krátkom čase (efekt jazdy výťahom) a o performanciu textu, ktorý naživo láka užívateľa/čitateľa pomocou množstva špeciálnych efektov a nástrojov ako napríklad slučka, tunel, zákruta húsenkovej dráhy, tornádo, výbuch sopky, ktoré sú dizajnované v počítačovej grafike. Takéto efekty dokonca preberajú rolu prostriedkov na zintenzívnenie zážitku. Text ako jazda predpokladá zapojenie užívateľa/čitateľa do textového zážitku ako do udalosti, ktorá ho láka na imerziu/ponorenie do umelo vytvoreného sveta. Takéto aktivity kladú nároky na jeho mentálne ako aj telesné úsilie. Mentálne úsilie sa vzťahuje

na neustále dekódovanie významu, ktoré ešte sťažujú labyrint a hry s významami. Fyzické úsilie od užívateľa požaduje telesnú (kinestetickú, motorickú a proprioreceptívnu) aktivitu a schopnosti. A tak čítanie prestáva byť iba čítaním alebo hybridným „videním-čítaním“ („*veading*“) a mení sa na čítanie-jazdenie ako druh dômyselného dobrodružstva, ktoré rozvíja mentálnu a telesnú aktivitu zároveň pomocou rukami riadenej navigácie textu.

Takýto proces tvorby a organizovania točivého zážitku (ilinx v teórii hry Rogera Calloisa), ktorý predovšetkým destabilizuje ľudskú percepciu, by sa mohol chápať aj ako pokus o obohatenie efektu ozvláštnenia. Nejde totiž len o zmenu formálnych objektov ľudského pozorovania na zvláštne objekty, ale aj o čistý akt sledovania/skúsenosti/percepce. Destabilizácia každodennej percepce jednotlivca (v súčasnej technokultúre) je takisto jedným z kľúčových nástrojov, ktoré sa rozvíjajú v novomediálnej literatúre. Ak hovoríme o digitálnom texte ako o jazde, má zmysel siahnuť po historickom príklade elektronickej inštalácie, napríklad v práci Jeffrey Shawa *The Legible City* (1988-1991). Ako toto interaktívne prostredie vyzerá? Užívateľ v roli cyklistu/čitateľa jazdí na stacionárnom bicykli cez simulovanú reprezentáciu mesta (ide o plány skutočných miest – Manhattan, Amsterdam a Karlsruhe), ktorá je vytvorená pomocou počítačovo vygenerovaných trojdimenzionálnych písmen tvoriacich slová a vety pozdĺž strán ulíc. Existujúca architektúra skutočných miest je úplne nahradená textovými formáciami, napísanými a zloženými Dirkom Groeneveldom. Odvážne a zvedavé (dokonca nervózne) bicyklovanie/čítanie pozdĺž ulice slov reprezentuje jazdu čítania. Výber chodníka, po ktorom jazdec ide, je vlastne výberom textov, spontánnych juxtapozícií a významových spojení. Riadidlá a pedále bicykla poskytujú cyklistovi kontrolu nad smerom a rýchlosťou jazdy. Fyzická námaha bicyklovania v skutočnom svete je prenesená do virtuálneho prostredia tak, že prenáša cyklistovu aktivitu do zmiešanej reality (fyzická realita a svet virtuálnej architektúry).

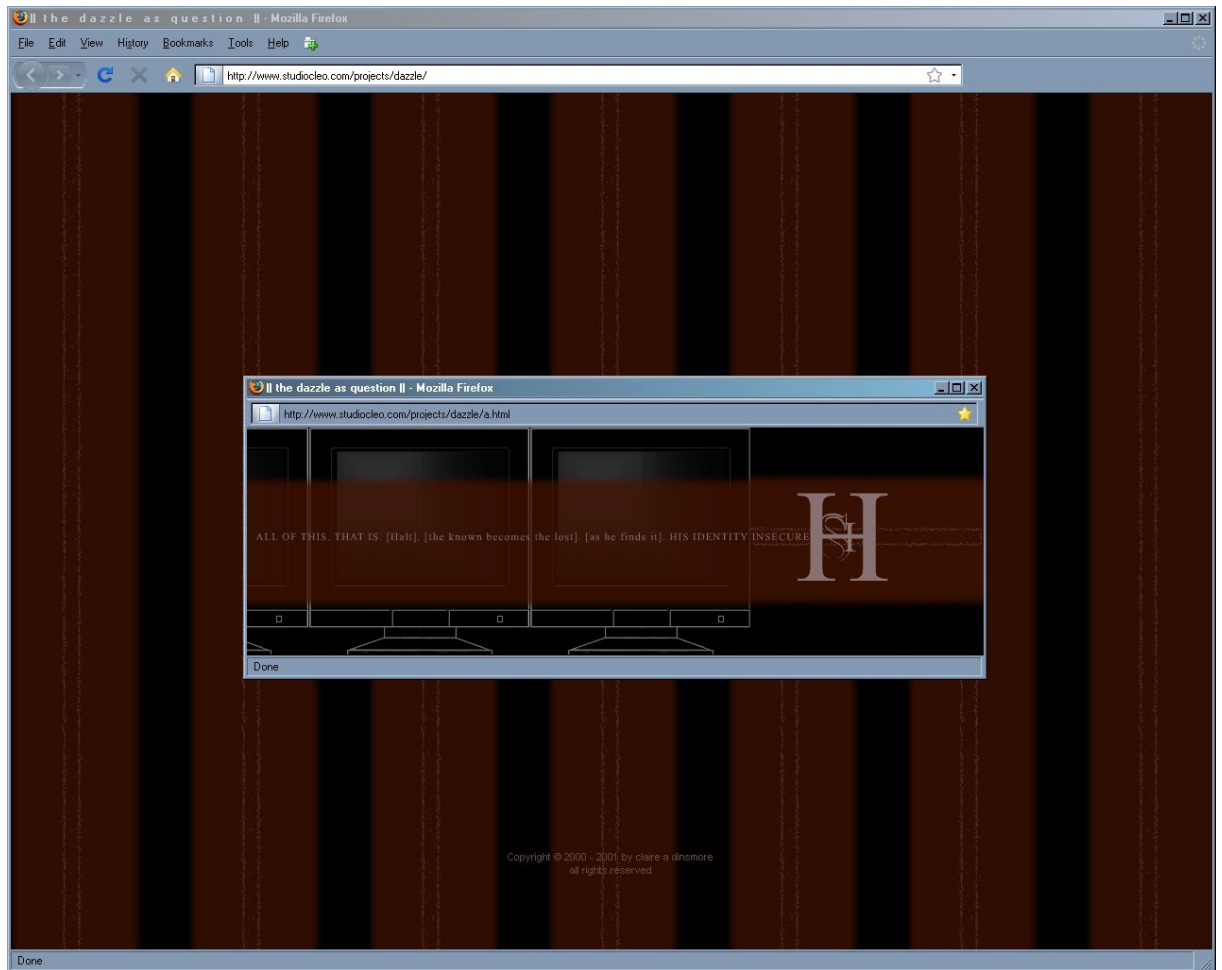
Za príklad diela digitálnej literatúry pripraveného a vytvoreného povedzme na spôsob jazdy, ktorý bol propagovaný dielom Shawa, možno považovať Jason Nelsonov *Dreamaphage* (Verzia 1, 2003). Pritiahnutie objektu na obrazovku tu tvorí tunelový grafický efekt; zvýraznený čitateľný text sa objavuje iba na určitých obrazovkách počas

užívateľovej rýchlej imerzie do atraktívneho vizuálneho prostredia, ktoré je súčasťou simulovanej jazdy. Toto dielo dokazuje, že jazda digitálnym textom je často skôr neistým dobrodružstvom ako bezpečnou jazdou, keďže špeciálne efekty sú vytvorené tak, že znemožňujú činnosť/proces čítania.

Za premyslenejšie možno považovať dielo Claire Dinsmore „*The Dazzle as Question*“, ktoré je založené na jednej strane na autorkinej veľmi intímnej, poetickej úvahe o interpersonálnej komunikácii, no na druhej strane na technických riešeniach, ktoré narúšajú naše očakávania toho, ako by sa text mal správať. „*The Dazzle*“ je lyrické dielo, ktoré si všima históriu opakujúcu sa v poézii, a zároveň implementuje novomediálne koncepty pre ich jedinečnú zvučnosť. Jeho stylistické znaky a rôzne rytmické dôrazy sú indikátormi konkrétnych tónov a dialektickej podstaty otázky a zmätku, vyvolávajúcich tento neobvyklý vzťah. Uvedené tendencie digitálneho potešenia a súčasne hrozby sú potom poznačené odlišným použitím textu v diele – nečíta sa ľahko, ale je skôr tajomný a obskúrny, a tak naznačuje efekt médií pre vymazanie/premiestnenie rozprávačových slov/identity, čím nepriamo odbúrava jeho/jej poznámky, jeho/jej minulosť poetickej formy ako takej. To teda znamená, že celkový efekt je vyabstrahovaný, kulminujúci sa v aure, o ktorej možno povedať, že je „skôr impresionisticko-textúrová ako textová.“ Digitálne médiá sa snažia vpísať „do“ a „pomedzi“ textové vrstvy podtextu a nadtextu. Tie fungujú na základe nespočetných úrovní presahujúcich rámec strany, t.j. zdôrazňujú (požadované) preniknutie pod povrch „prostých slov“. Sémantika bojuje na krehkom, zatiaľ delikátnom, no neznámom teréne a adekvátne tomu „sa trápi“. Takáto bohatá hra nestabilných významov a ich protirečení je sprevádzaná dynamickou nezobraziteľnosťou textovej výpovede, čo umiestňuje čitateľa do veľmi nebezpečnej pozície. Je vystavený dynamickým textovým poliam, čo narúša normálny spôsob čítania a vnímania textových jednotiek.

Namiesto jednoduchého vyhľadávania výrazov odvodených z literárnej teórie musia študenti elektronickej poézie výdatne čerpať aj zo širšej oblasti médií, ba dokonca aj z filmových štúdií, s cieľom nájsť nové koncepty a iné teoretické nástroje na popis a uchopenie znakov digitálnej poézie. Ak sa bližšie pozrieme na dielo Dinsmore, založené na pohybe slov-obrazov-pohybu (a akoby jazde), zistíme, že teoretické kinematografické

koncepty lepšie vyhovujú povahe pohyblivých slov než tie prevzaté z tradičnej literárnej teórie. Jeden z konceptov filmovej teórie, ktorý veľmi dobre vyhovuje povahe tohto diela, je koncept „*stain*= *škvrna*“², definovaný v teórii filmu Pascala Bonitzera. Vo vzťahu k Hitchcockovmu konceptu napätia a Bonitzerovho vnímania *škvrny*, Andrew Murphie namieta, že vo filmovom spracovaní zločinu je to najmä pohľad, ktorý potenciálne transformuje akýkoľvek obraz na obraz smrti. Okrem toho zlo, ktoré je identifikované pomocou pohľadu, je vlastne *škvrna* vyvolávajúca pohľad, a z toho vyplývajúce vzrušenie vedie k napätiu. Koncept *škvrny* narúša „prirodzený“ poriadok, ktorý tak krásne pulzuje navôkol. Erotizuje obraz a robí ho fascinujúcim” (Murphie 2008). To, čo je v tomto vyjadrení kľúčové, je pojem *škvrny* ako nástroja, ktorý narúša prirodzený poriadok, v tom zmysle, že vnáša do poriadku zmätok, čo tento koncept posúva bližšie ku konceptu ozvláštnenia. Pokiaľ ide o digitálnu poéziu, znamená to, že koncept *škvrny* narúša bežný spôsob pôsobenia digitálneho slova (a kyberjazyka) tým, že ho umiestňuje do umelého prostredia.



Claire Dinsmore: *The Dazzle as Question* (2000)

Koncept *škvryny* je popísaný v práci Pascala Bonitzera *Hitchcockian Suspense*. Tá sa vzťahuje k Hitchcockovmu filmu *Foreign Correspondent* (1940), v ktorom kľúčová scéna zobrazuje vraždu v daždivom dni, pričom vrah sa po čine schová v dave pod množstvom daždníkov. Scéna sa zameriava aj na skupinu špicľov, ktorí dávajú znamenie svojim holandským kolegom tak, že veterný mlyn sa začne točiť proti vetru. Koncept *škvryny* sa prejaví pomocou vizuálneho efektu tým, že lopatky jedného veterného mlyna sa mysteriózne začnú točiť nesprávnym smerom, t.j. opačne ako ostatné. Tento veľmi špecifický efekt vyvolá úžas, pretože divák očakáva, že veci sa budú hýbať zvyčajným spôsobom a začne byť čím ďalej tým viac zvedavý, prečo dochádza k tomuto neobvyklému stavu. Položme si otázku, môžeme nájsť, povedzme, „veterný mlyn, ktorý

sa točí proti vetru” aj v práci Claire Dinsmore *The Dazzle as Question*. Podobne ako sa lopatky jedného veterného mlyna točia opačne ako iné, stretneme sa v *Dazzle* s pohybujúcim sa riadkom textu, ktorý sa v určitom okamihu objaví v textovom poli z pravej strany. Normálny tok textu, ktorý beží zľava doprava, je narušený, text sa stáva ťažšie čitateľný, a čitateľ spytuje význam takéhoto narušenia normálneho behu textu. Jeho doteraz stabilný spôsob čítania sa zmení, ocitá sa v riskantnejšej situácii, jeho normálny spôsob čítania čelí novej výzve akéhosi druhu adrenalínového dobrodružstva.

V hre je autorova snaha objaviť postupy, ktoré by slúžili na rozšírenie čitateľovho obzoru skúseností, a ukázať, že získavanie novej skúsenosti z práce s digitálnym textom (aj keď istým spôsobom riskantné) môže byť považované, nazvime to metaforicky, za jazdu na húsenkovej dráhe...Nakoľko uvažujeme o novomediálnom texte v kontexte paradigmatických posunov musíme sa sústrediť na zmeny akým podliehajú postupy a prístupy ku obsahu kultúrnych odkazov a informácií. Preto inovácie v súčasnej percepcii človeka sú kľúčové pre formovanie a štruktúrovanie mediálneho a jazykového umenia. Je zrejmé, že novomediálny autor musí brať do úvahy spôsob fungovania *kyberjazyka* v paradigme jazdy výt'ahom. Jeho úlohou je vytvoriť dielo tak, aby čitateľa upútalo ihneď a bez otáľania. Autor si musí byť vedomý, že vzhľadom na estetiku je pozornosť jednotlivca otvorená iba na čo najprekvapujúcejšie kvality a charakteristiky (objektov, udalostí, situácií, vzťahov), ktoré by dokázali a stihli upútať jeho rozptýlenú pozornosť. Mal by hľadať také kvalitatívne znaky, ktoré čitateľa uvedú do stavu nepokoja a hladu po istej špecifickej kvalite objektu alebo dokonca po samotnom objekte, ktorý znenazdajky upúta jeho pozornosť a prinúti ho vzdať sa svojej bežnej reality.

A nemal by sa naháňať iba za kvalitatívnymi znakmi, ale skôr by mal hľadať nové a sofistikované postupy, modely vnímania a zručnosti, ktoré sú kľúčové pre fungovanie čo najpokrokovejšieho kultúrneho obsahu zariadení a nástrojov slúžiacich na jeho prenos.

Avšak nemal by dbať len na kvalitatívne upútavky, ale skôr hľadať nové, sofistikované postupy, modely vnímania a zručnosti aké ponúkajú súčasné programovateľné/prenosové/transmisne nástroje a zariadenia, ktoré pre svoje

technologické vymožeností výrazné dnes participujú na vytváraní najpokrokovejších kultúrnych obsahov.

Poznámky

¹ Otázke playbour boli venované diskusie a prezentácie na medzinárodnej konferencii The Internet as Playground and Factory (12 – 14 August 2009, New York)

² Pozn. prekladateľa: „**stain**” je koncept, ktorý v kinematografii slúži na opis nevysvetliteľného elementu, ktorý spôsobí neporiadok, resp. zmätok v inak prirodzene fungujúcom systéme, je to čosi neurčité, zahmlené, je to akýsi opak pojmu “**real**”, čiže realita. Pre účely tohto prekladu budeme používať pojem škvrna.

Bibliografia

AMERIKA, M. (2004), ‘Expanding the Concept of Writing: Notes on Net Art, Digital Narrative and Viral Ethics’, *Leonardo*, Vol. 37, No. 1, pp. 9-13.

BOOKCHIN, N. (1999), “The Intruder” [online], [cit. 2010-02-10], Dostupné na internete: <http://www.bookchin.net/intruder/english/html/a_title.html>.

COOLEY, H. R. (2004), ‘It's All About the Fit: The Hand, the Mobile Screenic Device and Tactile Vision’, *Journal of Visual Culture*, Vol 3, No. 2, pp.133-155.

CRYSTAL, D. (2001), *Language and the Internet*. Cambridge : Cambridge University Press.

DINSMORE, C. (2000), ‘The Dazzle as Question’, [online], [cit. 2009-03-29], Dostupné na internete: <<http://www.poemsthatgo.com/gallery/summer2002/dazzle/index.html>>.

GANDELMAN, C. (1991), *Reading Pictures, Viewing Texts*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

HERSHAMN, L. (2010). ‘Ayone using SL’. Post to iDC mailing list, [cit. 2010-01-07].

INGARDEN, R. (1973), *The Cognition of literary work of art*, Transl. by Ruth Ann Crowley and Kenneth R. Olson, Evanston : Northwestern University Press.

ISER, W. (2006), *How to Do Theory*, Malden, MA : Blackwell Publishig.

KARPINSKA, A.- HOWE, D.C. (2004), *Open.ended* [online], [cit. 2006-11-09],

Dostupné na internete: <<http://www.technekai.com/open/index.html>>.

KOMNINOS, Z. (2007), *The Virtualization of Poetry and Self* [online], [cit. 2008-29-

09], Dostupné na internete: <<http://www.epoetry2007.net/english/papers/komninos.pdf>>.

LASH, S. (1990), *Sociology of Postmodernism*, London and N. Y. : Routledge.

MANOVICH, L. (2002), *The Language of New Media*, Cambridge, MA : The MIT Press.

MERLEAU-PONTY, M. (1998), *Phenomenology of Perception*, Transl. C. Smith,

London and New York : Routledge.

MERLEAU-PONTY, M. (2004), *The World of Perception*, Transl. O. Davis, London and N. Y. : Routledge.

MURPHIE, A. (1998), 'I'm Not Joking -- Lacanian Nostalgia Ain't What It Used To Be', *Film-Philosophy* [online], Vol. 2, [cit. 2009-19-01], Dostupné na internete: <www.film-philosophy.com/vol2-1998/n37murphie>. ISSN 1466-4615.

NELSON, J. (2003), 'Dreamapage', *Electronic Literature Collection Volume 1* (2006), Electronic Literature Organization [online], Maryland Institute for Technology in the Humanities (MITH), [cit. 2009-30-11], Dostupné na internete: <<http://collection.eliterature.org/>>.

O' DONNELL, K. (2007), 'silence, infomania', Post to *iDC* mailing list, September 8, 2007. [cit. 2009-28-01]. Dostupné na internete:

<<https://lists.thing.net/pipermail/idc/2007-September/002811.html>>.

RALEY, R. (2006), 'Editor's Introduction: Writing.3D', *Iowa Review* [online], [cit. 2011-20-01], Dostupné na internete:

<http://iowareview.uiowa.edu/TIRW/TIRW_Archive/september06/raley/editorsintro.html>.

RICHARDSON, I. (2005), 'Mobile Technosoma: some phenomenological reflections on itinerant media devices', *Fibreculture Journal*, Issue 6 [online], [cit. 2008-10-09],

Dostupné na internete: <http://journal.fibreculture.org/issue6/issue6_richardson.html>.

SHAW, J. (1988-1991), *The Legible City. Responsive Environment 1988-91*. Youtube Reference [online], [cit. 2011-21-11], Dostupné na internete: <<http://www.youtube.com/watch?v=6117Y4MS4aU>>.

SIMANOWSKI, R. (2004), 'Digital Literature, Interview with Noah Wardrip-Fruin', *Dichtung Digital* [online], [cit. 2006-18-11], Dostupné na internete: <<http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/2004/2/Wardrip-Fruin/index.htm>>.

STREHOVEC, J. (2003), 'Attitudes on the Move. On the Perception of Digital Poetry Objects', *CyberText Yearbook 2002-2003*, Eds. M. Eskelinen a R. Koskimaa, Research centre for contemporary culture University of Jyväskylä, pp. 39-55.

THOMAS, D. (2002), *Hacker Culture*, Mineapolis, London : University of Minnesota Press.

THRIFT, N. (2004), 'Movement-Space: The changing domain of thinking resulting from the development of new kinds of spatial awareness.', *Economy & Society*, Vol. 33. No. 4, pp. 582-604.

UTTERBACK, C. (1999), *Text Rain* [online], [cit. 2009-20-10], Dostupné na internete: <<http://www.camilleutterback.com/textrain.html>>.

VIRNO, P. (2004), *Grammar of the Multitude*, L. A. a N. Y. : Semiotext(e).

WARDRIP-FRUIIN, N. a kol. (2004), *Screen* [online], [cit. 2010-23-02], Dostupné na internete: <<http://www.noahwf.com/screen/>>.