

MASARYKOVA UNIVERZITA V BRNĚ

Filozofická fakulta

Ústav hudební vědy

**Teorie interaktivních médií**

**Kritická recenze**

**Město od Markéty Baňkové v kontextu hypertextu a**

**otázka hypertextového románu v České republice**

Vypracovala: **Nikola Volaříková**

UČO: **371934**

Předmět: **IMK088b / jaro 2014**

**Město od Markéty Baňkové v kontextu hypertextu a otázka hypertextového románu v České republice**

**Autorka textu: Nikola Volaříková**

Anotace

V letech 1997–1999 vznikal hypertextový román Město Markéty Baňkové.

V dnešní době by někdo mohl říci, že má již zastaralý design a nemůže se vyrovnat "moderní" konkurenci. Následně se tedy budu ptát, jakým způsobem dokáže tento román konkurovat obdobným dílům?

Mimo jiné je důležité se zaměřit na jeho vznik a přiblížit kontext samotného hypertextu. V neposlední řadě je také podstatný poutavý děj, do kterého čtenář vstupuje a podílí se na jeho vývoji.

Klíčová slova

hypertextový román – Markéta Baňková – Město – hypertextová teorie – konkurence

Úvod

Ve své práci Vás chci seznámit s hypertextovým románem Město. Na začátek představím jeho autorku Markétu Baňkovou, která utvářela tento román v letech 1997 – 1999. Samotný román rozeberu na tři části a to: obsah děje a jeho možnosti, vizuální stránka a poslechová část. Budu vycházet z webových stránek hypertextového románu Město.html a také přímo z webových stránek Markéty Baňkové.

Následně jej uvedu do kontextu hypertextové teorie George P. Landowa na základě jeho textu „Hypertext a kritická teorie – Hypertextový Derrida, poststrukturalista Nelson?“. V této části se budu zabývat i kategorizací tohoto díla. Je Město novomediálním uměleckým dílem? Tuto otázku se pokusím zodpovědět s pomocí teorie Arthura Levinsona.

Ráda bych se, ale především zaměřila na jedinečnost románu Město a snažila se najít to, čím dokáže konkurovat modernějším a propracovanějším dílům. A proč může být tento román pro čtenáře stále atraktivní?

Markéta Baňková

Tato česká spisovatelka a umělkyně se narodila 5. března 1969 v Praze, kde i momentálně žije. Je absolventkou Akademie výtvarných umění, konkrétně oboru grafika a později i nová média.

Zabývá se především internetovou tvorbou a projekty a to od roku 1997, kdy začal vznikat román Město jako dívčí homepage založená na chatu a postupně byly přidávány animace a zvuky, děj se rozšiřoval o příběhy lidí z Města a stal se spletencem odkazů a nyní jej tedy můžeme nazývat hypertextovým románem. Proč? To vysvětlím v následující kapitole.

Ale než se dostaneme k samotnému románu Město, ráda bych ve zkratce představila další práci autorky. Už její webové stránky, kde můžeme autorku Markétou Baňkovou lépe poznat, jsou úžasným příkladem hypertextu, kde se seznamujeme s jejími dvěma tvářemi a také s její komplexní tvorbou.

Za zmínku stojí také její dílo New York City Map „[…]je určen těm, kdo chtějí nasát newyorskou atmosféru.“[[1]](#footnote-1) Pomocí linků si takto můžeme prozkoumat celý New York.

Z její „tištěné“ tvorby bych ráda ještě ve zkratce představila knihu Straka v říši entropie. Jedná se o příběhy určené dospělým, ale také starším dětem. „Kniha humornou formou přibližuje klasické fyzikální zákony, které pochopí malé děti, ale dotýká se i náročných témat fyziky moderní doby, určené starším dětem a dospělým. Vhodná je pro rodiče, kteří čtou dětem, ale současně hledají i knihu pro sebe.“[[2]](#footnote-2) Tato kniha vyšla v září 2010 a je doplněná také ilustracemi autorky.

Město

Pro představení vzniku tohoto románu budu citovat autorku. „Můj první větší website se jmenuje [Mesto.html](http://www.bankova.cz/mesto/indexcz.html). Začal vznikat postupně v letech 1997- 1999 jako fiktivní dívčí homepage. Je to multimediální novela tvořená 42 WWW stránkami textu, obrazů, animací a zvuků. Text je reakcí na dobu, kterou jsem intenzivně trávila na chatu (od roku 1995) a na zajímavou zkušenost možnosti libovolného výběru vlastní identity, kterou chat umožňuje. Dnes již český chat není to, co byl tehdy, avšak zážitek zpochybnění reality nabízí stále…“[[3]](#footnote-3)

Román je příběhem dívky, Růženy Šetkové, která nasedne do špatného taxíku. Špatného proto, že v jedné z verzí příběhu ji tam může potkat smrt, ale také nemusí, to už je na čtenáři, jaké pokračování děje zvolí. Tím směrem se pak následně příběh odvíjí. V tomto románu ovšem neprožíváme jen napínavý osud Růženy, ale také dalších lidí z jejího okolí, z Města a nejen jejich, jednou z postav je totiž i Bůh. Autorka nám je všechny představuje ve spletenci odkazů, mezi kterými se postupně pohybujeme. Poukazuje také na dost podstatnou problematiku ztráty identity na internetu.

Jako pozitivní vnímám, že čtenář jen nekliká na nějaké šipky či text pro přechod mezi jednotlivými linky, ale přechod může být i přes animaci jakou? popiště. Jako další pozitivní bod hodnotím doplnění o zvuky, které dodávají příběhu tu správnou atmosféru při vývoji děje.

Důležité je zároveň toto dílo kategorizovat. Jak jej můžeme tedy zařadit mezi novomediální umělecká díla?

V první fázi se zaměřím tedy na nová média, mezi ty se řadí i teorie hypertextu a zde bych ráda tento román uvedla do kontextu hypertextu George P. Landowa. „Hypertext znejasňuje hranice mezi čtenářem a spisovatelem[…]“[[4]](#footnote-4) tato slova přesně vystihují Město. Tím jak procházíme příběhem, volíme si jeho pokračování a libovolně se pohybujeme mezi linky, tak se stáváme sami spisovatelem, který si tento příběh může sám poskládat. Dle George P. Landowa už tedy není pohlíženo na čtenáře jako pouhého příjemce, ale jako na tvůrce.

I když je několik variant příběhu jasně stanoveno, stále se jedná o hypertext jako takový jelikož „[…]vybrali jste si svou vlastní čtecí dráhu, a protože i ostatní čtenáři si vyberou svou vlastní dráhu, budou se individuální hypertextové verze této knihy lišit[…]“[[5]](#footnote-5)

Čtenář se tedy stává aktivním. „Jak se čtenáři pohybují tkanivem či sítí textu, neustále mění střed – a tudíž i zaměření nebo organizační princip – svého zájmu a zkušenosti. Hypertext jinými slovy poskytuje systém s měnitelným středem, jehož dočasný střed pozornosti záleží na čtenáři, který se stává v dalším smyslu skutečně aktivním čtenářem.“[[6]](#footnote-6)

Nyní se ale na toto dílo podívám i z jeho umělecké stránky tak, aby splnilo výše uvedenou kategorizaci.

Arthur Danto, ve své práci Svět umění[[7]](#footnote-7), mluví o odlišování umění od jiných věcí. Jako příklad dává „Tvrdolína“, kterému je potřeba sdělit, co vlastně uměleckým dílem může být. Tímto se zabývá také Jerrold Levinson „[…] býti-uměleckým-dílem není odhalená vnitřní vlastnost nějaké věci, ale spíš záležitost správného vztahu této věci k lidské aktivitě a myšlení.“[[8]](#footnote-8) Následně ale Levinson, ve své práci Definovat umění historicky popisuje, co to tedy znamená „být-vnímán-jako-umělecké-dílo“ a já se toto pokusím aplikovat na Město. Jedná se totiž o smyšlený příběh, ty nazýváme romány a o románu můžeme říct, že již v minulosti je tento žánr považován za umělecké dílo. To se opírá o slova Levinsona „[…]k tomu, aby se určitý objekt stal součástí, musí se vztahovat k těm objektům, o kterých se už v tomto smyslu rozhodlo.“[[9]](#footnote-9) Levinson v této souvislosti mluví o navázání na něco, co už za umění bylo prohlášeno, což román Město splňuje.

Dle Levinsonovi teorie je také důležitý záměr umělce, s jakým dílo vytvořil a jeho stabilita. Což opět Město splňuje, autorka vytvořila román určený pro širokou škálu čtenářů a to velmi poutavou tvorbou a za účelem aktivity čtenářů. „Mou představou tedy bylo vytvořit jakýsi labyrint, - knihu, ve které by čtenář mohl bloudit dle libosti pouhým klikáním myši, zajímavé by pak bylo následné srovnání zážitků čtenářů - mohli by si třeba vyprávět, jak to komu dopadlo[…]“[[10]](#footnote-10)

Ráda bych také zmínila Levinsonovu definici udělení statusu – statusu umělce, jelikož zde je předpoklad, že umění tvoří umělci s tímto statusem a jak jsem v úvodu představovala autorku Markétu Baňkovou, tak ta si svojí tvorbou status umělkyně získala.

Z toho všeho výše zmíněného nezbývá než konstatovat, že hypertextový román město můžeme zařadit do novomediální umělecké tvorby.

Město a konkurence

Jak už bylo v úvodu řečeno, román je tvorbou z let 1997 – 1998, tomu odpovídá jeho zastaralejší design a propracování. Proto se tedy ptám, jakým způsobem dokáže Město konkurovat obdobným dílům?

Převážně co se týká české tvorby hypertextových románů, tak nemá Markéta Baňková u nás konkurenci, umělci se totiž spíše zaměřují na netartové projekty, kdy práci s textem jako takovým využívají minimálně. Také u některé ze zahraniční tvorby se setkáváme s minimálním využitím textu.

Co se dále týká konkurence v zahraniční tvorbě, tak autoři hypertextových románů mají většinou jasně definován začátek a konec a čtenář se může libovolně pohybovat středem (například Judy Malloy: Revelations of Secret Surveillance[[11]](#footnote-11)). Tím se tedy liší Město, zde má totiž čtenář na výběr ze dvou ukončení příběhu Růženy Šetkové. Jako velké plus hodnotím také překlad do angličtiny, tím pádem má čtenář na výběr ze dvou jazyků. Mimo jiné může čtenář zasahovat do volby písma (i bez diakritiky) a také má na výběr, zda požitek s četby doplní o zvukové efekty nebo ne.

Závěr

Město – novomediální umělecké dílo vytvořené umělkyní Markétou Baňkovou dokáže čtenáře stále přilákat, jelikož čtenář se stává tvůrcem příběhu, který je pro české prostředí ojedinělý. Nedává jen jasně stanovená pravidla, ale vytváří otázky pro další diskuzi.

Seznam použité literatury a zdrojů

Baňková, Markéta. Baňková.cz [online]. Dostupné z: <http://www.bankova.cz/>

- Baňková, Markéta. Město.html [online]. 1997. Dostupné z: <<http://www.city.je/indexcz.html>>

- Baňková, Markéta. New York City Map [online] 2002

Dostupné z: <http://www.bankova.cz/marketa/prace/Marketa.html >

- Baňková, Markéta. Softmoderna [online]. 2003. Dostupné z: <http://www.bankova.cz/marketa/prace/Softmoderna.html>

- Baňková, Markéta. Straka v říši entropie [online] 2010

Dostupné z: <http://www.bankova.cz/straka/>

- Danto, Arthur. Svět umění. Aluze 1/2009: s. 66 – 74.

- Landow, George P. 1998. „Hypertext a kritická teorie – Hypertextový Derrida, poststrukturalista Nelson?“ Biograph 6: s.9 – 21.

- Levinson, Jerrold. Definovat umění historicky. Aluze 3/2008: s. 46 – 57.

- Malloy, Judy. Revelations of Secret Surveillance. [online] 2004

Dostupné z <http://www.well.com/user/jmalloy/gunterandgwen/titlepage.html>

1. Baňková, Markéta. New York City Map. [online] 2002 [cit. 26. 3. 2014]

   Dostupné z <http://www.bankova.cz/marketa/prace/Marketa.html > [↑](#footnote-ref-1)
2. Baňková, Markéta. Straka v říši entropie. [online] 2010 [cit. 26. 3. 2014]

   Dostupné z <http://www.bankova.cz/straka/> [↑](#footnote-ref-2)
3. Baňková, Markéta. Město. [online] 1999 [cit. 21. 4. 2014]

   Dostupné z < http://www.bankova.cz/marketa/prace/Marketa.html> [↑](#footnote-ref-3)
4. Landow, George P. 1998. „Hypertext a kritická teorie – Hypertextový Derrida, poststrukturalista Nelson?“ Biograph 6: s.9 – 21. S 3 [↑](#footnote-ref-4)
5. Landow, George P. 1998. „Hypertext a kritická teorie – Hypertextový Derrida, poststrukturalista Nelson?“ Biograph 6: s.9 – 21. S 4 [↑](#footnote-ref-5)
6. Landow, George P. 1998. „Hypertext a kritická teorie – Hypertextový Derrida, poststrukturalista Nelson?“ Biograph 6: s.9 – 21. S 5 [↑](#footnote-ref-6)
7. Danto, Arthur. Svět umění. Aluze 1/2009: s. 66 – 74. [↑](#footnote-ref-7)
8. Levinson, Jerrold. Definovat umění historicky. Aluze 3/2008: s. 46 – 57. S 1 [↑](#footnote-ref-8)
9. Levinson, Jerrold. Definovat umění historicky. Aluze 3/2008: s. 46 – 57. S 2 [↑](#footnote-ref-9)
10. Baňková, Markéta. Softmoderna. [online] 2003 [cit. 23. 4. 2014]

    Dostupné z <http://www.bankova.cz/marketa/prace/Softmoderna.html> [↑](#footnote-ref-10)
11. Malloy, Judy. Revelations of Secret Surveillance. [online] 2004

    Dostupné z <http://www.well.com/user/jmalloy/gunterandgwen/titlepage.html> [↑](#footnote-ref-11)